

# RESILIA

## Projeto de encerramento do módulo 1: Jogo de escolhas

### Introdução:

---

O projeto de encerramento do módulo 1 do curso Resilia Webdev é um jogo de escolhas. Você e seu grupo deverão escolher uma temática em que a história deve ser desenvolvida (exemplo: vampiros, zumbis, ninjas).

### Mecânica:

---

O jogo tem como mecanismo principal de funcionamento as escolhas feitas pelo usuário. Elas deverão levar o jogador, com o personagem escolhido através de toda uma narrativa. Diferentes narrativas e fins podem ser implementados para os diferentes personagens jogáveis. A ideia principal é que diversos cenários e escolhas resultem em "game over" e alguns poucos resultem em um final de sucesso.

### Requisitos:

---

O jogo implementado será **textual!** Todo mecanismo de interação entre jogador e jogo deve ser feito através do prompt.

- Deve ser possível jogar com ao menos 3 personagens diferentes
- Ao menos 3 etapas/fases devem ser implementadas para cada personagem
- Os textos da narrativa devem ser apresentados na página HTML
- A verificação da entrada de dados do usuário deve ser realizada utilizando estruturas de repetição
- Estruturas condicionais devem ser utilizadas para guiar o jogador pela narrativa
- Cada etapa/fase deve ser implementada em um arquivo diferente
- Funções devem ser criadas e utilizadas para uma maior e melhor legibilidade do código
- O projeto desenvolvido deve ser fornecido em repositório no Github
- Os grupos devem organizar uma apresentação (slides) que será utilizada no dia e entregue posteriormente

### Extras:

- Criar uma página no githubpages para seu projeto e enviá-la no formulário de entrega
- Validar as entradas fornecidas pelas pessoas jogadoras com base nos valores possíveis

### Dicas:

---

- Utilize a documentação e a ajuda da comunidade caso necessário
- Utilize CSS para tornar suas páginas mais interessantes
- Estruture a narrativa do seu jogo antes de iniciar a implementação

- Encare um desafio de cada vez!

## F.A.Q.:

---

- Posso utilizar outras formas de interação diferentes do prompt?
  - Não! Vamos focar em deixar o jogo simples mas funcional. Foque nos requisitos.
- Posso utilizar botões para criar as interações?
  - Sim, desde que os demais requisitos não sejam afetados por conta disso.
- Posso utilizar links nas interações?
  - Sim, desde que os demais requisitos não sejam afetados por conta disso.
- Posso separar os arquivos JS por personagem no lugar de fases?
  - Sem problema! O importante é escolher uma lógica de componentização e ser consistente na sua utilização
- Qual parte do projeto deve ser definida pelo grupo?
  - Apenas o tema precisa ser definido pelo grupo.
- Os personagens do jogo precisam ser os mesmos para todos do grupo?
  - Não! Cada um deve desenvolver seu próprio enredo com características únicas.
- O final do jogo precisa ser o mesmo para todos do grupo?
  - Não! Cada um deve desenvolver seu próprio enredo com características únicas.