

# Labirinto

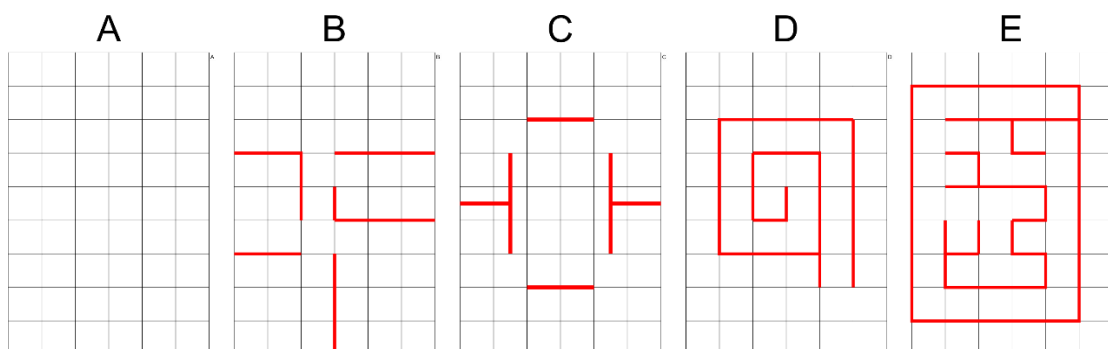
Quantidade de jogadores recomendado: 2

## 1. MATERIAIS NECESSÁRIOS

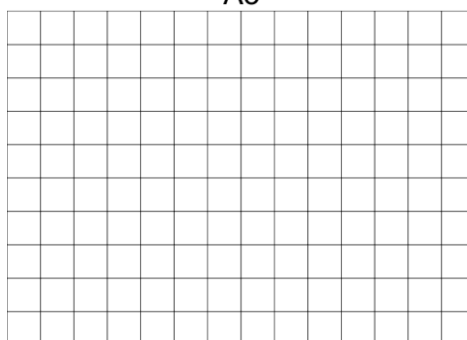
- a) Um baralho FlexiCard: Serão utilizadas as cartas abaixo para esta atividade. A função de cada carta será explicada posteriormente. As demais cartas do baralho podem ser descartadas por ora. Mais informações sobre o baralho FlexiCard estão disponíveis no site [www.computacional.com.br](http://www.computacional.com.br)



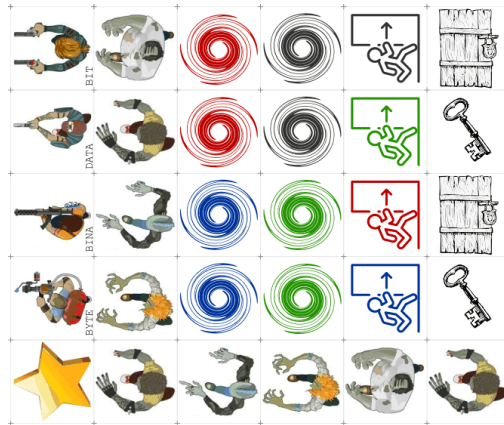
- b) Tabuleiros: existem diversas sugestões de tabuleiros (dimensão 6x9) já prontas, porém caso você quiser criar novos, utilize o "Tabuleiro A" e pinte conforme necessário. Existe também um tabuleiro que utiliza uma folha de papel do tamanho A3 (dimensão 14x10). Ao imprimir, cuide para não alterar o tamanho das casas do baralho, tendo em vista que as peças podem não caber.



A3

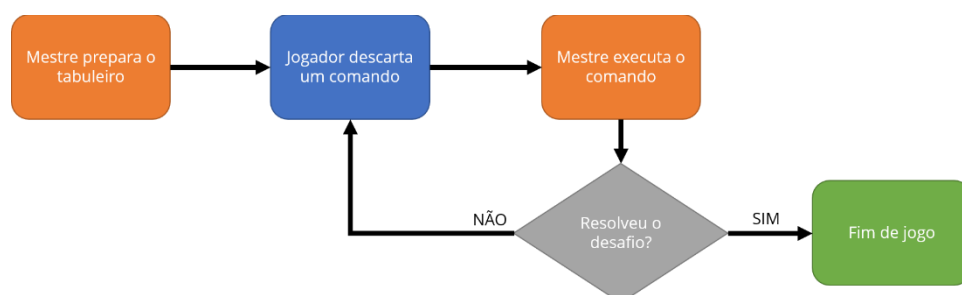


- c) Peças: no arquivo “Peças.pdf” é possível encontrar diversos personagens e outros elementos para a construção de desafios. Todas as peças devem ser recortadas. Alguns exemplos de uso serão comentados posteriormente. Cada folha impressa possui uma quantidade suficiente de peças para dois tabuleiros.



## 2. FASES DO JOGO

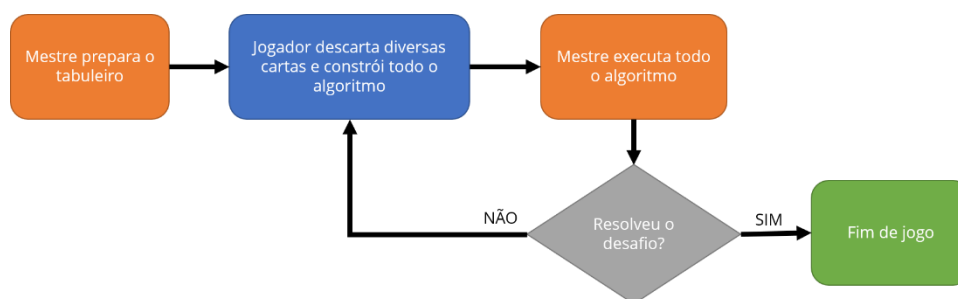
- Escolher um dos tabuleiros pré-definidos ou criar um novo tabuleiro
- Decidir qual dos dois jogadores será o mestre e o jogador
- O jogador decide qual será seu personagem (Byte, Bina, Data ou Bit)
- O mestre seleciona as peças que irão compor o desafio e as posiciona no tabuleiro, explanando quais são as condições para resolver o desafio (exemplo: ou chegar até a estrela, ou pegar a chave e abrir a porta, ou derrubar dois zumbis e sair pela porta, etc.)
- O jogador então posiciona a primeira instrução na mesa utilizando as cartas do baralho FlexiCard para atingir os objetivos definidos pelo mestre (para frente, gire à esquerda, etc.)
- O mestre executa a carta (manipula as peças no tabuleiro)
- O jogador então adiciona mais uma carta ao seu algoritmo em uma linha horizontal de sequência, da esquerda para a direita, formando um longo programa em uma única linha de comandos até que se resolva o desafio. Após cada adesão de carta, o jogador deve permitir que o mestre execute o comando. Vide diagrama a seguir.



### UPGRADE: Programador avançado


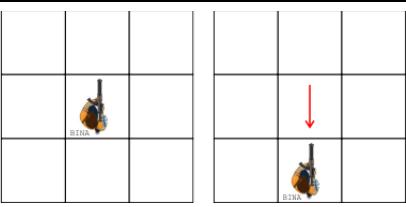

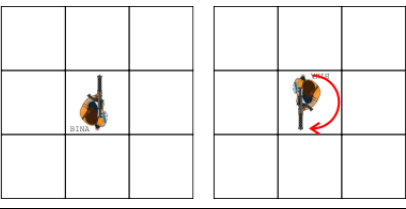


No momento em que se percebe que os jogadores já possuem certa afinidade com a criação de algoritmos, uma sugestão é aumentar a dificuldade através da criação de um algoritmo inteiro de uma única vez.

- O jogador posiciona de uma só vez (no primeiro turno) todos os comandos na mesa utilizando as cartas do baralho FlexiCard para atingir os objetivos definidos pelo mestre em uma linha horizontal de sequência, da esquerda para a direita, formando um longo programa em uma única linha de comandos.
- Quando o algoritmo estiver pronto, o jogador deve dizer “Executar Programa” e o mestre executa o algoritmo na sequência esquerda-direita, movimentando as peças no tabuleiro. Durante a execução, o jogador não poderá mais fazer alterações
- Caso o jogador tenha atingido o objetivo, ele venceu o desafio. Caso ocorrer um erro (bug) no algoritmo, o seu personagem volta a posição inicial do tabuleiro e o jogador pode corrigir o erro e avisar o mestre que o algoritmo está pronto para ser executado novamente. Essa fase do jogo se repetirá até que a sequência de passos esteja correta. Vide diagrama:



### 3. FUNÇÕES/EFEITOS DAS CARTAS

			O personagem anda uma casa para frente na direção em que está apontando.
			O personagem muda a direção para sua esquerda
			O personagem muda a direção para sua direita

 PARA TRÁS		O personagem anda uma casa para trás na direção contrária que está apontando.
 MEIA VOLTA		O personagem aponta para o lado oposto que estava apontando.
 CURINGA		Se houver um Zumbi diretamente em sua frente, ele é derrubado e o mesmo é removido do tabuleiro.

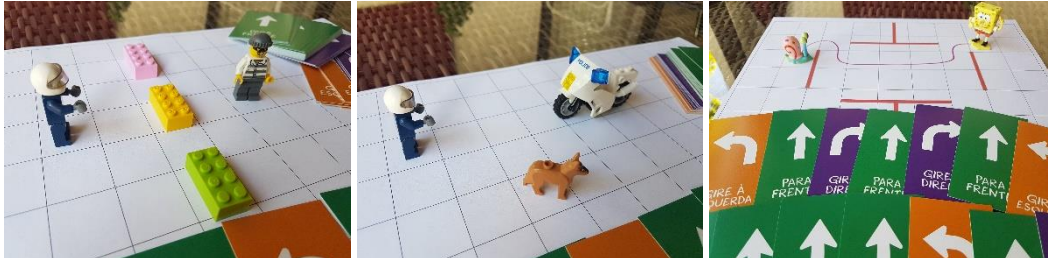
#### 4. PEÇAS DO JOGO

As peças a seguir podem ser utilizadas para preparar o tabuleiro com o desafio.

	Personagens: podem ser utilizados pelos jogadores.
	Zumbis: os personagens não podem passar por eles, a não ser que eles sejam derrubados com a carta Curinga
	Portais: são túneis que podem ser colocados em qualquer parte do mapa. No momento em que o personagem passa por cima de um portal, ele reaparece no outro portal de mesma cor apontando para a mesma direção.
	Saídas: podem ser utilizadas da maneira que achar mais conveniente como uma saída do labirinto (fim de jogo).
	Porta de cadeado: a porta só abrirá, caso o personagem pegar uma chave antes de sair do labirinto.
	Estrela: para ser utilizado como um objetivo ou até mesmo um elemento adicional de um desafio.

## PEÇAS ALTERNATIVAS

Ao invés de utilizar as peças fornecidas com os tabuleiros, experimente utilizar outros elementos, como por exemplo, peças de Lego®, miniaturas do Kinder Ovo® ou qualquer outro brinquedo de tamanho compatível.



## 5. SUGESTÕES DE TABULEIROS PARA INICIAR

