



# UMA AVENTURA COMUM: JOGO RPG FEITO NO TERMINAL

Arthur Silva Martins de Sousa, Enzo Gross Almeida Mota, Victor Santana Réu, Kaique Barbosa Rodrigues, Brener Meyer Mayorga Quiroz.

**Universidade Anhembi Morumbi**

Ciência da computação, campus Mooca, bruno.mulina@animaeducacao.com.br

## Introdução

O trabalho apresenta um jogo textual em Java cuja narrativa é estruturada por uma árvore binária. Cada decisão leva o jogador a diferentes caminhos até enfrentar o chefão final.

## Objetivos

- Criar jogo baseado em decisões.
- Implementar eventos decisórios em cada nó, oferecendo diferentes trajetórias ao jogador.

## Metodologia

A implementação foi realizada em Java, na IDE NetBeans, criando nós com eventos e duas decisões possíveis.

## Resultados

Os testes registraram múltiplos finais possíveis, execuções bem-sucedidas e derrotas decorrentes de decisões ou falta de atributos.

## Resultados continuação

A análise permitiu ajustar a dificuldade dos eventos, evitar derrotas inevitáveis e assegurar que cada caminho fosse logicamente consistente.

## Conclusões

A árvore binária mostrou-se eficiente para estruturar a narrativa do jogo, permitindo múltiplos caminhos coerentes. O processo de desenvolvimento ajudou a corrigir inconsistências, ajustar dificuldades e equilibrar os desafios. Conclui-se que estruturas de dados são adequadas para criar sistemas decisórios em jogos e úteis para projetos semelhantes.

## Bibliografia

- DEV MEDIA (2025)
- HAPPYCODERS (2025)

