



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 chefe final.

Resultados continuação

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

Objetivos

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

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.

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.

Bibliografia

- DEV MEDIA (2025)
- HAPPYCODERS (2025)

