



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA  
E INOVAÇÃO



SELO DE  
CONFORMIDADE  
EQAVET

Agrupamento de Escolas de Almeirim

Escola Secundária da Marquesa de Alorna

Curso Profissional de Técnico de Multimédia

Relatório da Prova de Aptidão Profissional

## Site ARG: Mistério FNAF



Aluno: Kevin Leitão

Professora Orientadora: Teresa Maria Rodrigues Marcelino

Almeirim, 16 de abril de 2026

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores que me acompanharam e apoiaram ao longo do desenvolvimento da Prova de Aptidão Profissional (PAP), em especial, um agradecimento à professora Teresa Maria Rodrigues Marcelino, pela sua orientação, disponibilidade e apoio prestados durante a realização deste projeto tão importante para a conclusão deste curso.

Agradeço também à minha mãe, pelo incentivo, apoio constante e por me ter motivado a ingressar neste curso e a continuar os meus estudos.

Por fim, agradeço a todos os que, direta ou indiretamente, contribuíram para a concretização deste trabalho.

## ÍNDICE

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| ÍNDICE DE FIGURAS .....                                                   | 3  |
| GLOSSÁRIO .....                                                           | 4  |
| INTRODUÇÃO .....                                                          | 7  |
| APRESENTAÇÃO/IDENTIFICAÇÃO DO AUTOR .....                                 | 8  |
| 1. CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO DO PROJETO .....                            | 11 |
| 1.1 – Identificação e Caracterização do Projeto .....                     | 11 |
| 1.2 – Justificação do Tema/Projeto .....                                  | 11 |
| 1.3 – Objetivos do Projeto .....                                          | 12 |
| 1.4 – Resumo das Principais Etapas do Projeto .....                       | 13 |
| 2. CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO PROFISSIONAL .....                         | 14 |
| 2.1 – O Perfil e o Papel do Técnico Profissional .....                    | 14 |
| 2.2 – As Funções a desempenhar no Projeto pelo Técnico Profissional ..... | 14 |
| 3. CAPÍTULO III – DESENVOLVIMENTO DO TEMA .....                           | 16 |
| 3.1 – Ideia .....                                                         | 16 |
| 3.2 – Trabalho Desenvolvido .....                                         | 17 |
| 3.3 – Objetivos Específicos .....                                         | 33 |
| 3.4 – Público-Alvo .....                                                  | 33 |
| 3.5 – Equipamento/ Hardware .....                                         | 33 |
| 3.6 – Tecnologias Utilizadas .....                                        | 33 |
| 3.7 – Cronograma .....                                                    | 34 |
| 4. CAPÍTULO IV – CONCLUSÃO .....                                          | 36 |
| 4.1 – Objetivos .....                                                     | 36 |
| 4.2 – Apreciação Final .....                                              | 36 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                          | 37 |
| ANEXOS .....                                                              | 38 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: Principais etapas do projeto .....                         | 13 |
| Figura 2: Nuvem de palavras do projeto .....                         | 17 |
| Figura 3: Imagem para a capa do relatório .....                      | 21 |
| Figura 4: Imagem para a capa do relatório .....                      | 21 |
| Figura 5: Página Inicial: Computador Verdadeiro .....                | 23 |
| Figura 6: Bloco de Notas .....                                       | 23 |
| Figura 7: Código página “Computador Verdadeiro” .....                | 24 |
| Figura 8: Página “Index.html” .....                                  | 24 |
| Figura 9: Página “sala.html” .....                                   | 25 |
| Figura 10: Página “camaras.html” .....                               | 25 |
| Figura 11: Página “jornal.html” .....                                | 26 |
| Figura 12: Página “sobre.html” .....                                 | 26 |
| Figura 13: Página “erro.html” .....                                  | 26 |
| Figura 14: Pasta do projeto .....                                    | 27 |
| Figura 15: Programação HTML - Menu .....                             | 28 |
| Figura 16: Programação HTML - SALA FNAF 1 .....                      | 28 |
| Figura 17: Programação HTML - Cameras .....                          | 29 |
| Figura 18: Programação HTML - Computador .....                       | 29 |
| Figura 19: Programação HTML - Jornal .....                           | 29 |
| Figura 20: Programação HTML – O que não esta visível no código ..... | 30 |
| Figura 21: Programação HTML – Fnaf2 .....                            | 30 |
| Figura 22: Programação HTML – Cameras fnaf 2 .....                   | 30 |
| Figura 23: Programação HTML – Erro .....                             | 31 |
| Figura 24: Programação HTML – Fnaf 3 .....                           | 31 |
| Figura 25: Cartaz do projeto .....                                   | 32 |
| Figura 26: Cronograma do projeto .....                               | 35 |



## GLOSSÁRIO

**ARG (Jogo de Realidade Alternada)** – Um tipo de jogo narrativo que combina elementos fictícios com os da vida real, utilizando diferentes meios, como sites, vídeos ou redes sociais.

**Capacidade de interação** – O quanto o sistema responde ao utilizador. Nos ARGs, isso significa respostas rápidas, escolhas e a possibilidade de explorar.

**Cenário** – Contexto ou ambiente onde decorre a narrativa.

**Criação de jogos** – Processo de planeamento de como um jogo irá funcionar, definindo regras, estrutura e a experiência do jogador.

**CSS** – É o código que define o estilo visual das páginas web, como cores, fontes e o especto geral.

**Desafios lógicos** – Problemas que os jogadores precisam resolver usando lógica. Em ARGs, podem envolver códigos, imagens, sons ou ações no mundo real.

**Drop de conteúdo** – Libertação ou publicação de novo conteúdo durante o decorrer do ARG.

**Exploração na web** – Habilidade de navegar por sites e recursos online para encontrar informações ou pistas.

**Ferramentas de criação de jogos (Unity/Godot)** – Programas usados para desenvolver jogos digitais, oferecendo recursos para gráficos, física e programação.

**Front-end** – É a parte do site desenvolvida com HTML, CSS e JavaScript, responsável pela interface visual e pela experiência do utilizador.

**HTML** – Linguagem de marcação usada para estruturar o conteúdo de páginas web.

**In-Game** – Refere-se a tudo o que pertence ao universo do jogo.

**JavaScript** – Linguagem de programação que adiciona funcionalidades interactivas às páginas web.

**Jogador** – Participante do ARG que interage com os conteúdos, resolve enigmas e contribui para o desenrolar da história.

**Lore** – A mitologia ou a história de fundo do universo do ARG.

**Puppetmaster** – Pessoa responsável por criar e controlar o ARG. Também pode ser chamado de "Mestre do Jogo".

**Quebra-cabeças interativos** – Desafios que só se resolvem com a participação activa do jogador, normalmente em tempo real ou por etapas.

**Rabbit Hole** – Primeiro elemento que "abre a toca do coelho", ou seja, que introduz o jogador ao universo do ARG. Pode ser um site, um vídeo ou qualquer outro meio misterioso.

**UX (Experiência do Utilizador)** – Forma como o utilizador se sente ao interagir com um produto digital, como um site ou um jogo.

## INTRODUÇÃO

Eu escolhi como tema do meu trabalho o jogo *Five Nights at Freddy's* (FNaF), que é conhecido por ter muito suspense e terror. Mas, em vez de seguir exatamente essa ideia, decidi fazer algo diferente. Tirei o terror da história e transformei tudo num **Site ARG**, ou seja, um site interativo onde as pessoas têm de resolver mistérios para avançar.

Escolhi fazer isto porque o próprio jogo já tem imensos segredos e teorias que deixam os fãs sempre a tentar descobrir mais. Então pensei, por que não criar um sítio onde esses mistérios possam ser explorados de forma divertida? No meu site, as pessoas vão encontrar pistas, resolver enigmas e tentar chegar a respostas para coisas que no jogo nunca ficam totalmente explicadas.

Penso que este projeto é uma boa escolha porque chama muito a atenção pela sua atratividade. O público gosta de mistério, gosta de desafios e gosta de sentir que faz parte da história. Neste meu ARG, ninguém vai só ler ou ver, vão ter mesmo de participar, investigar e descobrir tudo por si próprios. Isso torna a experiência muito mais interessante, única e acima de tudo o utilizador sente que fez parte do processo de criação da história.

No fundo, quis pegar no mundo de FNaF e transformar tudo numa aventura interativa, diferente e mais focada nos mistérios do que no medo. E acho que isso vai tornar o projeto mais divertido tanto para mim como para quem o queira explorar.

## APRESENTAÇÃO/IDENTIFICAÇÃO DO AUTOR

O meu nome é Kevin Leitão e sou aluno do Curso Profissional de Técnico de Multimédia no Agrupamento de Escolas de Almeirim.

Escolhi este curso por ter interesse pela área da tecnologia, programação, webdesign e criação de conteúdos digitais. Ao longo dos três anos do curso desenvolvi conhecimentos em áreas como edição de imagem, vídeo, programação, web e design multimédia.

A realização desta PAP representa a fase final do curso e permite-me aplicar, num projeto prático, os conhecimentos adquiridos ao longo desta formação.

### INFORMAÇÃO PESSOAL



**Kevin Leitão**

📍 Rua José do Carmo Fernandes nº21 2080-303 Azeitada  
- Almeirim, Portugal

☎ +351 936 513 359

✉ [discordgodbx@gmail.com](mailto:discordgodbx@gmail.com)

Sexo masculino | Data de nascimento 25/08/2006 | Nacionalidade Holandês - Português

POSTO DE TRABALHO A  
QUE SE CANDIDATA  
PROFISSÃO  
EMPREGO PRETENDIDO  
ESTUDOS A QUE SE  
CANDIDATA  
DECLARAÇÃO PESSOAL

Designer/ Gestor de Redes Sociais/ Programador

### EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

De abril até julho 2026)

**Estágio- Curso Profissional de Técnico de Multimédia (390 Horas)**

Almeirinese. Rua Almirante Reis, n.º 32, 2080-060 Almeirim

- Entretimento
- publicidade

Jornalismo - Audiovisuais

De 17 de fevereiro 2025 até 2  
De abril de 2025

## Estágio- Curso Profissional de Técnico de Multimédia (210 Horas)

Radio Comercial de Almeirim (RCA). Praceta Tenente-Coronel Salgueiro Maia, 9/10,  
2080-049 Almeirim

- Entretenimento
- publicidade

Publicidade

## EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

de 15 setembro 2023- até  
agosto 2026

## Curso Profissional de Técnico de Multimédia – Nível IV

Agrupamento de Escolas de Almeirim

- Técnicas de Multimédia
- Design Comunicação e Audiovisuais
- Sistemas de Informação
- Projeto e Produção Multimédia

Competências adquiridas: Programação e Desenvolvimento Web; Edição e Integração Multimédia; Gestão de Projetos Multimédia; Imagem e vídeo edição

## COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna Holandês

Outras línguas

Inglês  
Português

| COMPREENDER      |         | FALAR           |               | ESCREVER |
|------------------|---------|-----------------|---------------|----------|
| Compreensão oral | Leitura | Interacção oral | Produção oral |          |
| B2               | B1      | B1              | B1            | B1       |
| B2               | B1      | B2              | B1            | B1       |

Níveis: A1/A2: utilizador básico - B1/B2 utilizador independente - C1/C2: utilizador avançado  
[Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas](#)

Competências de  
comunicação

Capacidade de comunicar ideias e conceitos técnicos de forma simples. Comunicação através de conteúdos visuais como imagens e vídeos. Boa escuta ativa e capacidade de receber feedback. Comunicação eficaz em trabalho de equipa. Capacidade de comunicação escrita em e-mails, relatórios e guiões.

Competências de organização

Capacidade de planear tarefas e gerir o tempo. Organização de ficheiros, pastas e etapas de projeto. Definição de prioridades e cumprimento de prazos. Capacidade de acompanhar o progresso do trabalho.

Competências relacionadas  
com o trabalho

Sentido de responsabilidade e atitude profissional. Capacidade de trabalhar em equipa. Capacidade de adaptação a diferentes situações. Resolução de problemas. Iniciativa, aprendizagem de novas ferramentas e atenção aos detalhes.

Competências digitais

| AUTOAVALIAÇÃO               |             |                      |           |                        |
|-----------------------------|-------------|----------------------|-----------|------------------------|
| Processamento de informação | Comunicação | Criação de conteúdos | Segurança | Resolução de problemas |

| Básico | Independente | Independente | Independente | Independente |
|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|

Níveis: utilizador básico - utilizador independente - utilizador avançado  
[Competências digitais - Grelha de auto-avaliação](#)

- Sistemas Operativos (Windows)
- Software; Microsoft Office (Word, Powerpoint)
- Aplicações gráficas (Adobe Photoshop; Illustrator)
- 3D (Blender)
- Vídeo e Pós-produção (Adobe Premier Adobe After Effects; Filmora)
- Web design (WordPress)
- Linguagens de Programação (HTML; PHP; CSS)
- Sistemas de Gestão de Bases de Dados (MySQL)
- Som (Audacity)

Outras competências

Programação

## INFORMAÇÃO ADICIONAL

[Projetos](#)

PAP Site ARG FNAF

## 1. CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO DO PROJETO

### 1.1 – Identificação e Caracterização do Projeto

O título do meu projeto é Mistério FNAF e o tema é a criação de um site ARG. Um site ARG é um site interativo onde existem pistas e mistérios, e o utilizador tem de explorar o conteúdo para descobrir uma história escondida.

Antes do desenvolvimento do projeto, foi realizado um pré-projecto, onde foram definidas as principais ideias, objetivos e características do trabalho. Este pré-projecto encontra-se no Anexo I e serviu como base para a realização deste projeto.

O que torna a minha ideia diferente é o facto de o jogo Five Nights at Freddy's ser um jogo de terror, e neste projeto eu decidi retirar o terror. Em vez disso, transformei a ideia num tipo de simulador inspirado em FNAF, onde o utilizador tem de limpar, arranjar e explorar uma pizzaria. Ao longo do site, vão surgir pistas e situações estranhas que fazem o utilizador desconfiar que algo não está bem.

O objetivo é criar uma experiência com muito mistério, onde o jogador sente curiosidade e vontade de continuar a explorar para descobrir o que está a acontecer.

O site terá principalmente cores escuras, como o preto, com luzes amarelas a simular ecrãs de computadores ou tablets. Existirão vários botões e elementos interativos espalhados pelo site, permitindo ao utilizador clicar, explorar e avançar na história.

### 1.2 – Justificação do Tema/Projeto

Escolhi este projeto porque gosto muito do universo visual e criativo de jogos como Five Nights at Freddy's, que misturam narrativa, mistério e exploração. Inspirei-me nesse estilo retro para criar um site ARG, onde os utilizadores podem descobrir conteúdos de forma interativa.



Também escolhi este projeto porque tenho interesse na área da programação web e do design de jogos. Através deste trabalho, posso aplicar os conhecimentos que adquiri ao longo dos três anos do Curso Profissional de Multimédia, como HTML, CSS, JavaScript e criação de conteúdos visuais.

O facto de este projeto ser um site ARG diferente dos habituais torna-o mais interessante. Em vez de apenas resolver enigmas, o utilizador também terá de limpar, organizar e arranjar a pizzaria, o que torna a experiência mais original.

Este projeto é direcionado para o público jovem, pois baseia-se num jogo muito conhecido e apreciado. Muitos jovens gostam de mistério e desafios, e esta ideia ajuda a chamar a atenção e a envolver esse público.

### 1.3 – Objetivos do Projeto

Como já referi anteriormente escolhi este projeto porque me identifico com o universo visual e criativo de jogos como *FNAF*, que combinam narrativa e exploração. Inspirei-me nesse estilo retro e envolvente para criar um site do tipo ARG (*Alternate Reality Game*), onde os utilizadores possam descobrir conteúdos de forma interativa.

Os principais objetivos deste projeto são:

- Criar um site ARG interativo inspirado no universo FNAF.
- Desenvolver uma experiência baseada em mistério e exploração.
- Incentivar os utilizadores a pensar, investigar e resolver enigmas sozinhos.
- Aplicar conhecimentos de programação web e design multimédia.
- Desenvolver competências pessoais como organização, criatividade e autonomia.

## 1.4 – Resumo das Principais Etapas do Projeto

O desenvolvimento do projeto será dividido em várias etapas (cf. Figura 1):

- Definição da ideia e a planificação da história do ARG.
- Planificação e criação dos enigmas e mistérios.
- Recolha de referências visuais e pesquisa de ideias.
- Criação do design do site, incluindo cores, imagens e estilo retro.
- Programação do site em HTML, CSS e JavaScript.
- Inserção dos mistérios e conteúdos interativos.
- Testes de usabilidade e correção de erros antes da versão final.

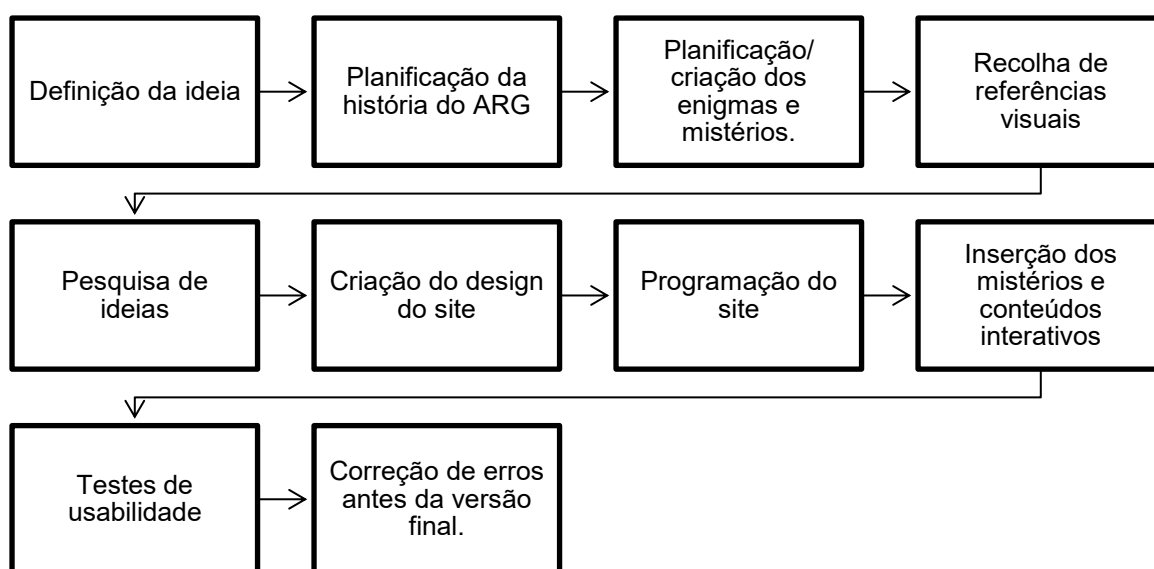


Figura 1: Principais etapas do projeto

## 2. CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO PROFISSIONAL

### 2.1 – O Perfil e o Papel do Técnico Profissional

O Técnico de Multimédia é um profissional versátil que trabalha com diferentes tipos de conteúdos digitais, como texto, imagens, som, vídeo e animações interativas. Este profissional utiliza a criatividade e a tecnologia para criar produtos digitais, como sites, jogos, aplicações e conteúdos para a internet.

O Técnico de Multimédia tem também a função de planear e organizar projetos, escolher as ferramentas adequadas e garantir que o resultado final é funcional e visualmente apelativo. Além disso, deve ter capacidade de resolver problemas, trabalhar em equipa e adaptar-se a diferentes desafios.

No contexto deste projeto, o Técnico de Multimédia é responsável por transformar uma ideia num produto digital interativo, aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

### 2.2 – As Funções a desempenhar no Projeto pelo Técnico Profissional

Neste projeto, irei desempenhar várias funções enquanto Técnico de Multimédia. Serei responsável pelo planeamento do site ARG, definindo a ideia, a história e os mistérios que fazem parte do projeto.

Também irei programar o site, utilizando linguagens como HTML, CSS e JavaScript, para criar as páginas e as interações necessárias. Para além da programação, irei criar algumas imagens e procurar outras que possam ser utilizadas no projeto, respeitando o tema e o estilo visual definido.

Outra função será a pesquisa e criação de sons, de forma a tornar o site mais realista e envolvente. Por fim, irei testar o site, corrigir erros e fazer melhorias, garantindo que o projeto funciona corretamente e proporciona uma boa experiência ao utilizador.

### 3. CAPÍTULO III – DESENVOLVIMENTO DO TEMA

#### 3.1 – Ideia

A ideia do projeto é criar um site ARG baseado em mistérios relacionados com jogos, onde os utilizadores têm de resolver desafios para avançar. Um site ARG funciona como um jogo interativo, no qual as pessoas exploram conteúdos, procuram pistas e tentam descobrir uma história escondida.

A decisão de criar este site surgiu do meu gosto por jogar e pelo interesse em mistérios. Gosto de jogos que fazem o jogador pensar, investigar e desconfiar do que está a acontecer. Por isso, decidi criar um site ARG, juntando o conceito de jogo com um ambiente misterioso.

Com este projeto, pretendo criar uma experiência onde o utilizador não é apenas um observador, mas participa ativamente, resolve enigmas e descobre segredos ao longo do site.

Nesta fase do projeto, foi também criada uma nuvem de palavras (cf. Figura 2) para representar as ideias principais e as palavras-chave do projeto. Esta nuvem de palavras foi realizada no site: <https://wordart.com/create>.



Figura 2: Nuvem de palavras do projeto

### 3.2 – Trabalho Desenvolvido

Ao longo do desenvolvimento do projeto, comecei por planear a ideia geral do site ARG e a história que iria estar associada aos mistérios do jogo. Nesta fase, defini o ambiente do projeto, inspirado no universo FNAF, mas sem dar destaque ao terror. Em vez disso, decidi focar mais no mistério, na exploração e na descoberta de pistas.

Os jogos de computador existem há várias décadas e foram evoluindo muito ao longo do tempo. No início, os jogos eram bastante simples e normalmente jogados apenas por uma pessoa no

computador ou numa consola. Com o desenvolvimento da tecnologia, os jogos tornaram-se mais complexos, com melhores gráficos, histórias mais elaboradas e diferentes formas de interação.

Com o aparecimento da internet, os jogos de computador passaram a ser cada vez mais populares e generalizados. Atualmente, muitas pessoas jogam online e conseguem comunicar e jogar com outras pessoas em diferentes partes do mundo. Desta forma, os jogos deixaram de ser apenas uma atividade individual e passaram também a ser uma atividade social, onde os jogadores podem colaborar, competir e partilhar experiências.

No entanto, tal como muitas outras tecnologias, os jogos também têm aspetos positivos e negativos. Por um lado, podem ajudar a desenvolver capacidades como o raciocínio, a concentração e o trabalho em equipa. Por outro lado, quando utilizados em excesso, podem levar a problemas como a falta de atividade física ou o uso excessivo do tempo em frente ao computador. Por isso, é importante que os jogos sejam utilizados de forma equilibrada e responsável.

Antes de começar a criar o site, fiz uma pesquisa sobre ARG e sobre o estilo visual de jogos de mistério e terror.

Pesquisei exemplos de projetos semelhantes para perceber melhor como funcionam este tipo de jogos. Um dos exemplos que encontrei foi o projeto *Perplex City*<sup>1</sup>, que é um ARG onde os jogadores tinham de resolver vários enigmas e pistas para encontrar um objeto escondido chamado “*Receda Cube*”. Este tipo de jogo utiliza puzzles, websites e diferentes conteúdos para contar uma história interativa.

Outro exemplo de ARG foi *Waking Titan*<sup>2</sup>, um projeto online criado para promover o jogo *No Man’s Sky*. Neste ARG os jogadores tinham de investigar vários sites, mensagens e pistas espalhadas pela internet para descobrir a história escondida.

---

<sup>1</sup>Jogo ARG lançado entre 2005 e 2007, criado pela empresa britânica Mind Candy. Misturava a narrativa interativa, enigmas no mundo real e uma comunidade global de jogadores, centrada na procura de um artefacto fictício.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex\\_City?utm\\_source=chatgpt.com](https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex_City?utm_source=chatgpt.com)

<sup>2</sup> Jogo ARG lançado em 2017 como uma campanha viral para expandir o universo e a comunidade do jogos **No Man’s Sky**. Desenvolvido com o apoio da equipa da Hello Games e da empresa de marketing Alice & Smith, envolveu jogadores numa série de enigmas, transmissões e eventos ao vivo que antecederam grandes atualizações do jogo.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Waking\\_Titan?utm\\_source=chatgpt.com](https://en.wikipedia.org/wiki/Waking_Titan?utm_source=chatgpt.com)

Também pesquisei projetos experimentais como *Mackerelmedia Fish*<sup>3</sup>, que é um jogo interativo baseado num website onde o utilizador explora páginas e conteúdos para descobrir pistas escondidas na internet.

Além disso, pesquisei referências visuais do jogo *Five Nights at Freddy's*, que serviu como inspiração para o ambiente do meu projeto. Este jogo utiliza um estilo visual escuro, com câmaras de vigilância, interfaces de computador e um ambiente de mistério.

Também procurei exemplos de pixel art inspirada em FNAF, que é um estilo gráfico usado em muitos jogos retro e que utiliza imagens feitas com pequenos quadrados chamados pixels.

Toda esta pesquisa ajudou-me a perceber melhor:

- como funcionam os sites ARG
- como criar mistérios e pistas
- que estilo visual utilizar no projeto

Com base nestas referências comecei a planear o design do site e os enigmas que os utilizadores terão de resolver. Pensei assim, nas páginas que iria criar, nos botões interativos e nos mistérios que o utilizador teria de resolver.

Para organizar melhor o projeto, fiz uma planificação da estrutura do site. Nesta planificação pensei nas páginas principais e na forma como o utilizador pode navegar entre elas. O objetivo foi definir como o site iria funcionar antes de começar a programação. Assim foi possível perceber melhor onde colocar os enigmas, os botões interativos e as diferentes partes da história.

O jogo que serviu de base para este trabalho chama-se *Five Nights at Freddy's*, mais conhecido como FNaF. Foi criado e desenvolvido de forma independente por Scott Cawthon, sendo lançado oficialmente no ano de 2014. O jogo tornou-se um sucesso mundial e passou a ser vendido e distribuído em várias plataformas (como PC e consolas) através da empresa ScottGames, contando também com parcerias com a Clickteam e a Steel Wool Studios.

A inspiração para o jogo surgiu de uma forma curiosa: Scott Cawthon tinha criado anteriormente um jogo para crianças com um castor, mas as pessoas criticaram dizendo que o boneco parecia

---

<sup>3</sup> Jogo de navegador do ano de 2020 criado pela artista digital **Nathalie Lawhead**. Mistura mecânicas de aventura, estética de internet retro e uma narrativa interativa em forma de **ARG (Alternate Reality Game)**. O título é reconhecido pelo seu comentário sobre a efemeridade da web e a cultura digital dos anos 1990–2000. <https://mackerelmediafish.com/>



um "robô assustador". Em vez de desistir, o autor aproveitou essa crítica para criar um jogo de terror baseado em animatrónicos (bonecos robóticos) que ganham vida à noite. O ambiente do jogo foi inspirado em cadeias reais de pizzarias americanas, como a Chuck E. Cheese, que usavam estes bonecos para entreter as famílias.

A mecânica do jogo foca-se muito na observação. O jogador está fechado num escritório e não se pode mexer; a única forma de saber onde os bonecos estão é através de um sistema de câmaras de vigilância. Existe também uma gestão de energia, porque se gastarmos muita luz a ver as câmaras ou a fechar as portas de segurança, o sistema vai abaixo e ficamos indefesos no escuro. Ao longo das noites, o jogador vai descobrindo o "lore" (a história escondida) através de recortes de jornais e mensagens de voz sobre incidentes antigos, o que cria todo o mistério que serviu de base ao meu projeto.

O desenvolvimento do projeto iniciou-se com a estruturação do mapa de navegação (cf. Figura 5), uma etapa fundamental para definir a arquitetura de informação do site. Dado que o projeto se baseia numa lógica de ARG, o mapa foi desenhado para garantir que a progressão do utilizador fosse intuitiva, mas simultaneamente desafiante, interligando páginas públicas (como o Menu e a Sala de Segurança) com áreas de acesso restrito e diretórios ocultos.



Figura 5: Mapa de navegação

De seguida, iniciei a criação de conteúdos visuais para o site e relatório. As imagens apresentadas (cf. Figura 3 e 4) representam uma personagem inspirada no estilo *pixel art*<sup>4</sup> de FNAF, dividida em duas partes diferentes. Esta divisão simboliza o mistério presente no projeto e a ideia de que existe algo escondido que o utilizador terá de descobrir ao longo da exploração do site.



Figura 3: Imagem para a capa do relatório



Figura 4: Imagem para a capa do relatório

Depois da criação visual, comecei a pensar nos enigmas e nas interações que irão existir no site ARG, bem como na forma como o utilizador irá navegar entre as diferentes páginas. Esta fase é importante para garantir que o projeto é interativo e envolvente.

<sup>4</sup> Pixel art é um estilo de arte digital criado a partir de pequenos quadrados chamados píxeis. Este tipo de arte é muito usado em jogos antigos e tem um aspeto simples e retro. No projeto, a pixel art ajuda a criar um ambiente visual inspirado em jogos clássicos.

Para construir este site, foquei-me principalmente na linguagem HTML. Decidi usar esta abordagem mais simples para garantir que a navegação entre as páginas do mistério (ARG) funcionasse sem erros.

Assim, para a estrutura usei o HTML para organizar os textos, as imagens das câmaras e os botões de navegação. Cada página foi interligada através de 'links' para que o utilizador pudesse saltar de uma sala para outra, simulando o sistema de segurança.

Utilizei um design simples, com cores e o aspeto do site foram definidos pelas propriedades básicas das etiquetas (tags) do HTML. Escolhi o fundo preto e as cores de texto contrastantes para criar o ambiente de suspense do jogo FNAF.

A nível da interatividade, existe a progressão no jogo que é feita através da exploração das páginas. O utilizador tem de clicar nos botões e links certos para encontrar as pistas e avançar na história.

Mesmo usando apenas o HTML, o meu objetivo foi criar uma experiência onde o jogador se sentisse como um investigador, navegando por um sistema informático antigo e misterioso."

Ao longo de todo o processo, foram realizados testes e pequenos ajustes, de forma a melhorar o aspeto visual e garantir que o site funciona corretamente.

Comecei assim por programar a página "**computadorverdade.html**". Esta é a página principal, a mais importante e o "coração" do meu projeto. Em vez de um site comum, o utilizador depara-se com uma simulação de um ambiente de trabalho (desktop) onde eu quis criar um computador falso que funciona dentro do navegador. Esta página serve como ponto central de navegação. Tem ícones, uma barra de tarefas (dock) e um papel de parede que cria imersão. Depois outro elemento-chave, foi o uso de Janelas Modais. Quando o utilizador clica num ícone, a página não muda logo; abre-se uma janela dentro do próprio "computador".

Assim como já referi para o design, usei HTML, criando um estilo moderno que parece um sistema operativo real (cf. Figura 6). Usei uma técnica chamada Flexbox<sup>5</sup> para organizar os ícones e a barra lateral de forma direitinha. O principal comando utilizado foi: "**flex-direction: column;**" que coloca os itens um debaixo do outro (em colunas).

---

<sup>5</sup> *Flexible Box Layout*, é uma ferramenta do CSS que serve para organizar os elementos dentro de uma página de forma muito fácil e organizada.

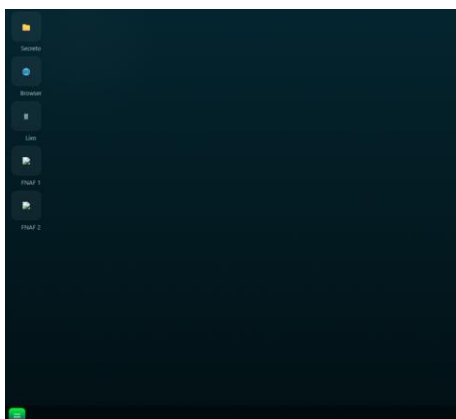


Figura 5: Página Inicial: Computador Verdadeiro

Criei um sistema onde o utilizador pode abrir e fechar “aplicações”, e as janelas aparecem umas em cima das outras. Também criei um Bloco de Notas (cf. Figura 7) onde o jogador encontra o código. Esta página é o “prémio” para o jogador que consegue descobrir os segredos do jogo.

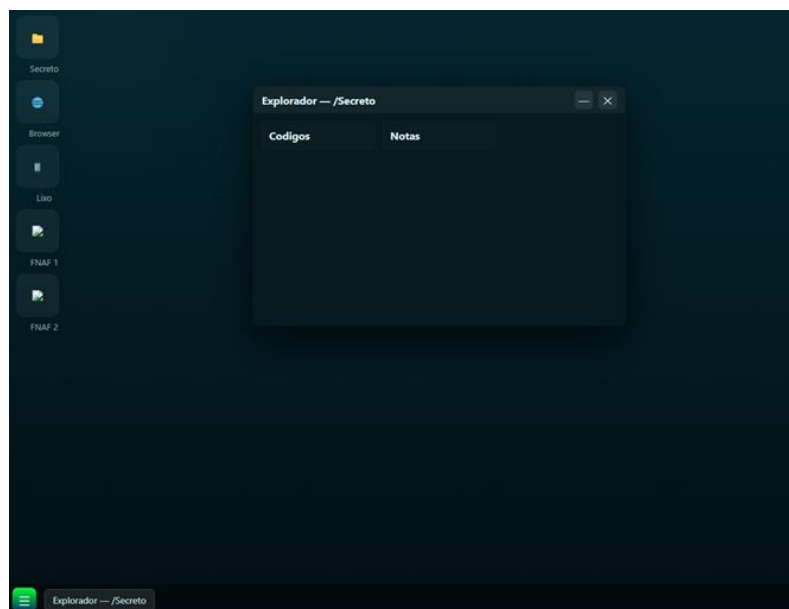


Figura 6: Bloco de Notas

```
<!doctype html>
<html lang="pt">
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
<link rel="icon" type="image/jpg" href="imagens/logo.png">
<title>Sistema - Arquivo Simulador</title>
<style>
:root{--bg:#00121a;--panel:#002033;--accent:#004080;--muted:#0060a0;--win:#0072a0}
*{box-sizing:border-box}
html,body{height:100%;margin:0;font-family:Inter, system-ui, -apple-system, Roboto, 'Segoe UI', Arial;color:rgba(255,255,255);background:linear-gradient(180deg, #00121a, #002033)}
.desktop{position:relative;height:100%;overflow:hidden}
.wallpaper{position:absolute;inset:0;background-image:radial-gradient(circle at 10% 10%, rgba(255,255,255,0.02), transparent 10%), linear-gradient(180deg, #002033, #00121a);background-size:cover;background-position:center}
.dock{position:absolute;left:10px;top:10px;display:flex;flex-direction:column;gap:10px}
.icon{width:40px;text-align:center;cursor:default;user-select:none}
.icon_thumb{width:40px;height:40px;border-radius:12px;background:rgba(255,255,255,0.05);display:flex;align-items:center;justify-content:center;border:1px solid rgba(255,255,255,0.03)}
.icon_label{display:block;margin-top:5px;font-size:12px;color:var(--muted)}
.taskbar{position:absolute;left:0;right:0;bottom:80px;background:rgba(0,0,0,0.4);display:flex;align-items:center;padding:0px 12px;gap:12px}
.startBtn{width:100px;height:30px;border-radius:8px;background:linear-gradient(180deg, #004080, #0060a0);display:flex;align-items:center;justify-content:center;cursor:pointer;font-size:20px;}
.tray{margin-left:auto;display:flex;gap:10px;align-items:center;color:var(--muted)}
.win{position:absolute;width:500px;height:300px;border-radius:10px;background:var(--win);box-shadow:0 10px 40px rgba(0,0,0,.7);border:1px solid rgba(255,255,255,0.03);overflow:hidden;display:flex;flex-direction:column}
.win_title{height:40px;padding:0px 12px;display:flex;align-items:center;justify-content:space-between;background:rgba(255,255,255,0.05)}
.win_title_name{font-weight:700}
.win_title_controls{display:flex;gap:8px}
.win_title_controls_btn{width:20px;height:20px;border-radius:50%;display:flex;align-items:center;justify-content:center;cursor:pointer;background:rgba(255,255,255,0.08)}
.win_body{padding:12px;flex:1;overflow:auto}
.files{display:grid;grid-template-columns:repeat(1,1fr);gap:12px}
.fileItem{padding:10px;border-radius:8px;background:rgba(255,255,255,0.02);border:1px solid rgba(255,255,255,0.02);cursor:pointer}
.hidden{opacity:0.5}
.browser-bar{display:flex;gap:8px;margin-bottom:8px}
.browser-bar_btn{flex:1;padding:0px 8px;background:#000;border:1px solid #444;color:#eee;border-radius:4px}
.browser-bar_btn_text{padding:0px 12px;background:#111;border:1px solid #444;color:#eee;cursor:pointer;border-radius:4px}
.siframe{width:100%;height:100%;border:none;flex:1}
textarea.notearea{width:100%;height:100%;background:#00121a;color:#00ff00;border:none;outline:none;padding:10px;font-family:monospace;font-size:14px;border-radius:0px}
.startMenu{position:absolute;bottom:10px;left:10px;width:200px;background:rgba(10,20,25,0.9);border:1px solid rgba(255,255,255,0.1);border-radius:8px;box-shadow:0 10px 40px rgba(0,0,0,0.4);display:none;flex-direction:column;padding:8px 12px;position:fixed}
.startMenu.visible{display:flex;}
.startMenu_h3{margin:0;font-size:14px;color:#00ff;text-transform:uppercase;border-bottom:1px solid rgba(255,255,255,0.1);padding-bottom:4px;}
.startMenu_item{padding:0px 12px;border-radius:0px;cursor:pointer;color:#00ff;display:flex;align-items:center;gap:8px;}
.startMenu_item_img{width:20px;height:20px;border-radius:4px;}
.startMenu_item_img{background:radial-gradient(circle, #00ff 1px, transparent 1px) 0px 0px, linear-gradient(to right, transparent 49%, #00ff 49%, #00ff 51%, transparent 51%);background-size:4px 4px, 2px 2px;position:fixed}

```

Figura 7: Código página “Computador Verdadeiro”

O projeto foi construído como uma experiência progressiva, começando pelo Terminal de Segurança (index.html), que atua como uma camada de acesso restrito dentro do sistema (cf. Figura8). Esta interface simula o arranque de códigos e a verificação de protocolos, funcionando como um filtro de entrada onde o utilizador deve provar o seu conhecimento sobre a história (lore) ao introduzir a frase secreta *"i always come back"*. Uma vez superada esta barreira, o utilizador ganha acesso aos ficheiros confidenciais e ao "software" de vigilância instalado no computador, representado pela Sala de Monitorização e pelas Câmaras (sala.html e camaras.html), que podem ser vistas neste relatório nas Figuras 9 e 10. Estas páginas permitem uma transição visual do ambiente de trabalho para o interior da pizzaria, onde a interatividade dos botões simula um sinal de vídeo em tempo real, alternando entre diferentes perspetivas das salas.

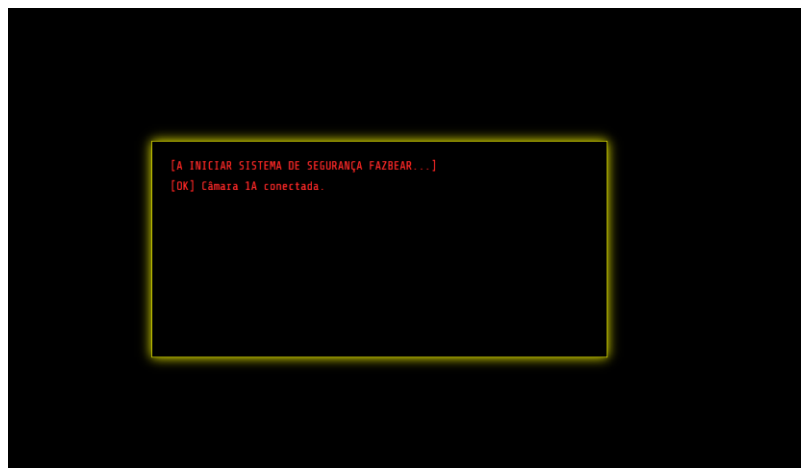


Figura 8: Página “Index.html”

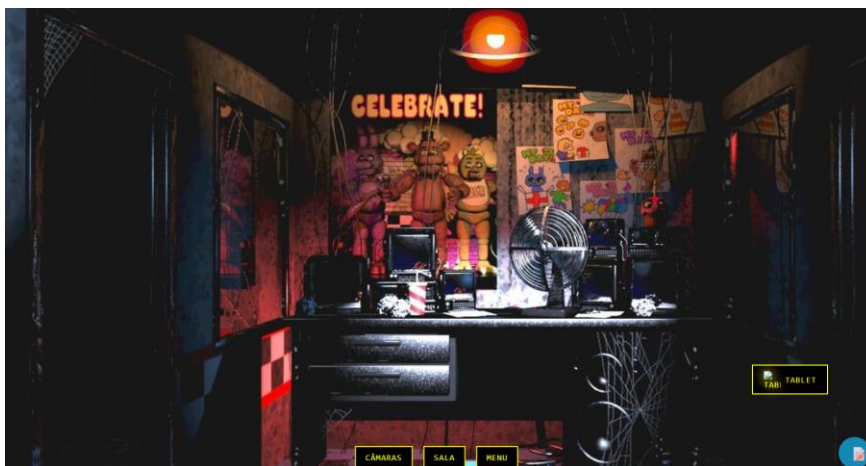


Figura 9: Página "sala.html"

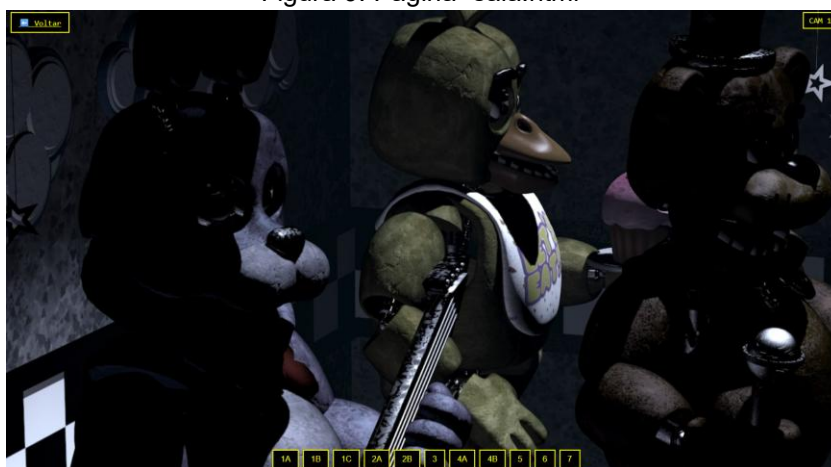


Figura 10: Página "camaras.html"

Nesta exploração, o investigador encontra ainda diversos Arquivos e Documentos Secretos, como o `jornal.html` e a página `sobre.html` (cf. Figura 11 e 12), que servem para aprofundar a narrativa do ARG. Enquanto o jornal fornece o contexto histórico dos eventos passados, a página "Sobre" oferece pistas técnicas essenciais sobre o funcionamento do sistema, tudo isto envolto num design retro com fontes monoespaciais e cores *neon* que remetem para a estética dos computadores dos anos 80 e 90. No entanto, a navegação não é isenta de perigos; o Sistema de Erro Crítico (`erro.html`) surge como um obstáculo deliberado (cf. Figura 13). Esta página de erro, marcada pelo uso agressivo das cores vermelho e preto, aparece sempre que o sistema é "*hackeado*" pelo *Springtrap* ou quando se tenta aceder a áreas proibidas, criando uma sensação de urgência que força o utilizador a procurar soluções para recuperar o controlo do sistema.

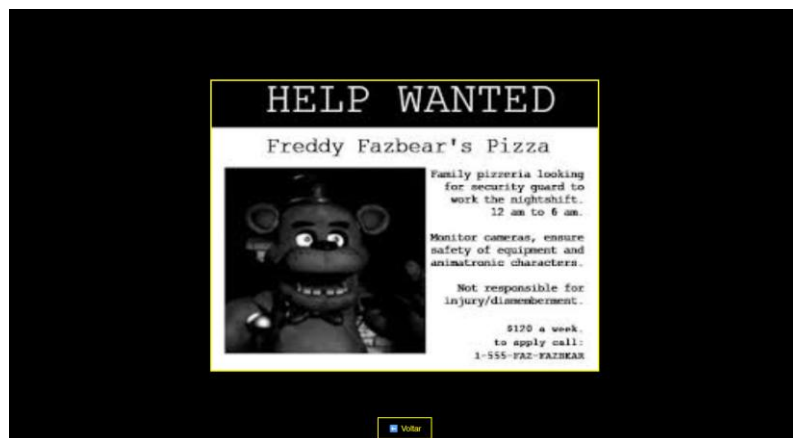


Figura 11: Página "jornal.html"



Figura 12: Página "sobre.html"

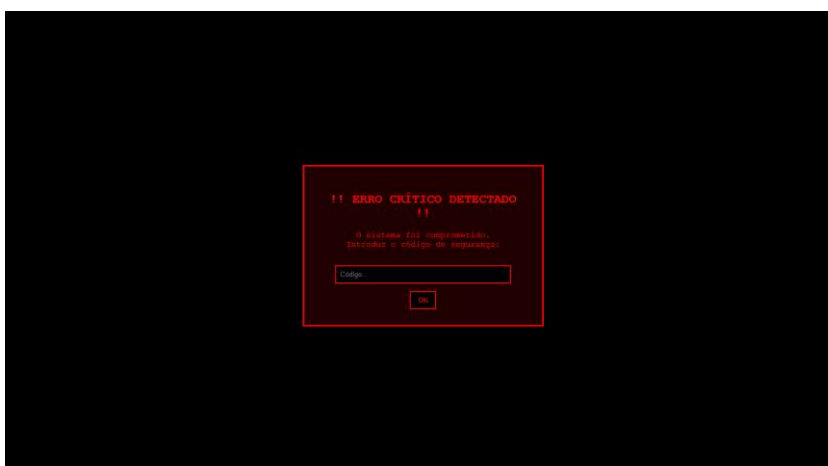


Figura 13: Página "erro.html"

Para que o site funcione como um verdadeiro jogo de mistério (ARG), a organização dos ficheiros (cf. Figura 14) foi planeada de forma a garantir que cada peça do "puzzle" comunicasse

corretamente com as outras. O projeto está estruturado em torno de um diretório principal onde residem todos os ficheiros HTML, que funcionam como as diferentes janelas ou módulos do sistema. Esta escolha de manter os ficheiros na raiz do projeto facilita a navegação direta entre as páginas, permitindo que o utilizador salte do ambiente de trabalho para o terminal de segurança ou para as salas de vigilância através de links e botões de redirecionamento.

A componente visual e estética é controlada por ficheiros externos de CSS (como o style.css e o camaras.css), que funcionam como o manual de design do site, definindo as cores neon, os efeitos de *glitch* e o brilho dos botões em todas as páginas simultaneamente. Para a gestão dos recursos gráficos, foi criada uma pasta dedicada às Imagens, organizada internamente para separar as fotografias das câmaras do FNAF 1 das do FNAF 2. Esta organização por caminhos de diretório é essencial para que o código consiga carregar os ficheiros visuais sem erros, garantindo a imersão total do jogador.

Por fim, a inteligência e a interatividade do projeto estão concentradas em ficheiros de JavaScript independentes (como o sala.js, camara.js e alertas.js). Esta separação técnica é fundamental: enquanto o HTML cria a estrutura e o CSS dá o aspeto visual, o JavaScript gere a lógica, como a verificação de passwords, o sistema de alertas em tempo real e a troca de câmaras. Esta metodologia de separar o conteúdo, o estilo e a programação demonstra uma preocupação com as boas práticas de desenvolvimento multimédia, resultando num sistema mais leve, organizado e fácil de atualizar.

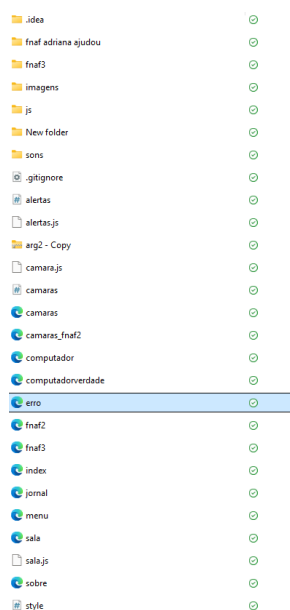


Figura 14: Pasta do projeto



Após a explicação da estrutura e do funcionamento das páginas, apresento de seguida as capturas de ecrã que ilustram a programação real do projeto. Estas imagens focam-se na linguagem HTML, que utilizei para construir o "esqueleto" de cada página, desde o terminal de segurança até ao ambiente de trabalho simulado.

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-pt">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <title>Menu Principal</title>
6 <link rel="stylesheet" href="style.css">
7 <link rel="icon" type="image/jpg" href="imagens/logotipo.png">
8 <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Share+Tech+Mono&display=swap" rel="stylesheet">
9 </head>
10 <body>
11 <div class="terminal">
12 <div class="linha glôth" data-text="MENU DE ACESSO">MENU DE ACESSO</div>
13 <div class="linha">Escolhe uma das opções:</div>
14
15 <div class="opcoes">
16 <button onclick="window.location.href='camaras.html'">Ver Câmaras</button>
17 <button onclick="window.location.href='sala.html'">Sala de Segurança</button>
18 <button onclick="pedirCodigo()">Código</button>
19 <button onclick="window.location.href='sobre.html'">Sobre o Sistema</button>
20 </div>
21 </div>
22
23 <script>
24 function pedirCodigo() {
25   const codigo = prompt("Introduza o código de acesso:");
26   if (codigo && codigo.trim() === "1987") {
27     window.location.href = "computador.html";
28   } else if (codigo !== null) {
29     alert("Código incorreto!");
30   }
31 }
32 </script>
33
34 </body>
35 </html>
36

```

Figura 15: Programação HTML - Menu

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-pt">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8" />
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
6 <title>Sala de Segurança</title>
7 <link rel="icon" type="image/jpg" href="imagens/logotipo.png">
8 <link rel="stylesheet" href="style.css">
9
10 <style>
11 :root { --borda: yellow; }
12
13 html, body {
14   height: 100%;
15   margin: 0;
16   background: black;
17   font-family: 'Share Tech Mono', monospace;
18   overflow: hidden;
19 }
20
21 /* Fundo da sala */
22 .viewport {
23   position: fixed;
24   inset: 0;
25   border: 2px solid var(--borda);
26   background: url('imagens/sala-fna1.jpg') no-repeat center center;
27   background-size: cover;
28 }
29
30 /* Menu inferior */
31 .menu-inferior {
32   position: fixed;
33   bottom: 20px;
34   left: 50px;
35   transform: translate(-50%);
36   display: flex;
37   gap: 20px;
38   z-index: 10;
39 }
40
41 .menu-inferior button {
42   background: black;
43   color: var(--borda);
44   border: 2px solid var(--borda);
45 }
46

```

Figura 16: Programação HTML - SALA FNAF 1

```

}
@media screen and (max-width: 480px) {
  .card {
    padding: 10px;
    border: 1px solid #ccc;
    border-radius: 10px;
    margin: 10px;
    background-color: #fff;
    box-shadow: 0 4px 8px #ccc;
  }
  .card-body {
    padding: 10px;
  }
  .card-title {
    font-size: 1.2em;
    margin-bottom: 10px;
  }
  .card-text {
    font-size: 1em;
    margin-bottom: 10px;
  }
  .card-link {
    font-size: 1em;
    margin-bottom: 10px;
  }
  .card-image {
    width: 100%;
    height: 100px;
    object-fit: cover;
  }
  .card-footer {
    font-size: 0.9em;
    margin-top: 10px;
  }
}

```

Figura 17: Programação HTML - Cameras

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-pt">
3 <head>
4 <meta charset="utf-8" />
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
6 <title>ComputerSec Secrate - Bistenev</title>
7
8 <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=ShareTech:extra-condensed" rel="stylesheet">
9
10 <style>
11 *{
12 --verde:#388E3C;
13 --amarelo:#FFD700;
14 --branco:#FFFFFF;
15 --fundo:#2C3E50;
16 }
17
18 html,body{
19 height:100%;
20 margin:0;
21 background:#000;
22 font-family:var(--mono);
23 color:var(--verde);
24 display:flex;
25 align-items:center;
26 justify-content:center;
27 }
28
29 .secrate{
30 width:80%;
31 max-width:700px;
32 height:80%;
33 max-height:700px;
34 border:1px solid var(--amarelo);
35 background:#000000;
36 display:flex;
37 flex-direction:column;
38 overflow:hidden;
39 position:relative;
40 }
41
42 .tela{
43 flex:1;
44 }

```

Figura 18: Programação HTML - Computador

```

@font-face {
  font-family: 'pt-pt';
  src: url('pt-pt.woff2');
}

body {
  background-color: #a0a0a0;
  color: #a0a0a0;
  font-family: 'Share Tech Mono', monospace;
  margin: 0;
  padding: 40px 20px;
  line-height: 1.6;
}

.container {
  max-width: 800px;
  margin: 0 auto;
  background: #111;
  padding: 40px;
  border: 2px solid #f53300;
  border-radius: 8px;
  box-shadow: 0 0 20px rgba(245, 211, 0, 0.15);
}

h1 {
  color: #f53300;
  text-align: center;
  margin-bottom: 30px;
  font-size: 20px;
}

h2 {
  text-align: center;
  color: #aaa;
  font-size: 16px;
  margin-bottom: 40px;
}

h3 {
  color: #f53300;
  margin: 35px 0 35px 0;
  font-size: 20px;
  border-bottom: 3px solid #444;
  padding-bottom: 8px;
}

```

Figura 19: Programação HTML - Jornal

```

10 <!-- Freddy fazbear's Pizza/H1 -->
11 <!-- Informação ao Colaborador - Janeiro 2020/Info -->
12
13 <!-- New/H2 -->
14 <!-- Novo/Abaixo Pagina Inicial -->
15 <!-- Index/Abaixo 26 anos -->
16 <!-- Freddy's Pizza como responsável pela manutenção e limpeza para o espaço -->
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636
2
```

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-pt">
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<title>FnaF 3 - Simulador de Inventário Minecraft</title>
<style>
body{
background-color: black;
color: red;
font-family: courier;
display: flex;
justify-content: center;
align-items: center;
height: 100vh;
text-align: center;
}
div{
border: 2px solid red;
padding: 10px;
width: 300px;
background-color: #000000;
}
input{
width: 80%;
background-color: black;
border: 2px solid red;
color: red;
padding: 5px;
margin-top: 10px;
}
button{
margin-top: 10px;
padding: 5px 10px;
background-color: black;
color: red;
border: 2px solid red;
border-radius: 5px;
cursor: pointer;
}
button:hover{
background-color: red;
color: black;
}
</style>
</head>

```

Figura 23: Programação HTML – Erro

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-pt">
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<title>FnaF 3 - Simulador de Inventário Minecraft</title>
<style>
:root{
--accent: #ff0000; /* vermelho */
--bg-color: #000000;
--font-family: monospace;
}
html, body{height: 100%; margin: 0; background-color: #000; color: #fff; font-family: var(--font-family); overflow: hidden;}
div{position: relative; width: 100%; height: 100%; background-color: #000;}
div{
position: absolute; inset: 0; background-size: cover; background-position: center;
border: 2px solid var(--accent);
}
#screen{
position: absolute;
top: 10px;
left: 10px;
transform: translateX(50%);
padding: 5px 10px;
border: 2px solid var(--accent);
color: var(--accent);
background-color: rgba(0,0,0,0.4);
font-size: 12px;
line-height: 1.2;
letter-spacing: 0.5px;
border-radius: 5px;
box-shadow: 0 0 5px 0px rgba(0,0,0,0.4);
}
div{
position: absolute;
padding: 10px 10px;
background-color: #000;
color: var(--accent);
border: 2px solid var(--accent);
border-radius: 5px;
font-size: 12px;
font-family: monospace;
}
</style>
</head>

```

Figura 24: Programação HTML – FnaF 3

O site pode ser visualizado no seguinte endereço: <https://aea-profissional.pt/fnaf/computadorverdade.html>.

Além de programar o site, criei um Manual de Utilização detalhado. Fiz este manual para garantir que qualquer pessoa consiga navegar e interagir corretamente com o sistema de mistério e vigilância criado, foi desenvolvido um guia detalhado de utilização. Este documento explica desde os comandos básicos do terminal até ao funcionamento das câmaras e acesso aos ficheiros secretos.

De forma a manter a organização deste relatório, o referido Manual de Utilizador encontra-se disponível no Anexo II, no final deste trabalho, onde são apresentadas todas as instruções passo-a-passo.

No manual, usei capturas de ecrã (*screenshots*<sup>6</sup>) para mostrar o caminho certo. Expliquei coisas importantes, como:

- A interação: o que é preciso dar um "duplo clique" para abrir certos ficheiros.
- As pistas: avisei que o utilizador deve ler tudo com atenção, porque nada está lá por acaso.
- Os códigos: expliquei onde colocar os códigos secretos (como o "1987" ou o "*springtrap*"<sup>7</sup>) para avançar no jogo.

Este manual ajuda o utilizador a não ficar preso e garante que ele consegue ver todo o conteúdo que eu tive tanto trabalho a programar.

Por último e de forma a divulgar o meu projeto realizei o seguinte cartaz:

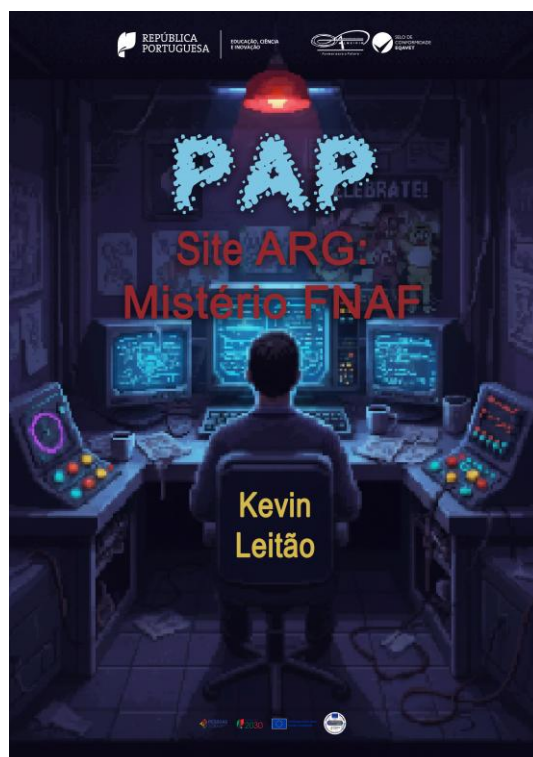


Figura 25: Cartaz do projeto

<sup>6</sup> Um *screenshot* é uma captura digital instantânea que regista exatamente o que está a ser exibido no ecrã do dispositivo. No contexto deste projeto, serve como uma prova visual e técnica do funcionamento do código e do design das páginas.

<sup>7</sup> O Springtrap é o principal antagonista e a figura central do mistério no universo de Five Nights at Freddy's, representando uma fusão macabra entre um humano e um fato de animatrónico deteriorado. No contexto deste projeto, ele funciona como a entidade que "hackeia" o sistema, sendo o responsável pelos erros críticos e pela atmosfera de perigo que o utilizador enfrenta.

### 3.3 – Objetivos Específicos

O objetivo do meu projeto é incentivar as pessoas a procurar as respostas por si próprias e não esperar que mais pessoas saibam as respostas e as partilhem, pois querem descobrir por si próprios.

### 3.4 – Público-Alvo

O público-alvo são jovens entre os 13 e 25 anos que gostam de jogos, tecnologia e mistérios. Este público aprecia desafios e experiências interativas, sendo o mais adequado para um site ARG que combina narrativa e resolução de enigmas.

### 3.5 – Equipamento/ Hardware

Para a realização deste projeto utilizei os seguintes equipamentos:

- Computador
- Rato
- teclado
- Auscultadores
- internet

### 3.6 – Tecnologias Utilizadas

Para a realização deste projeto utilizei os seguintes programas:

- Visual Studio Code

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Pycharm<sup>8</sup>
- Canva
- WordArt (nuvem de palavras)
- Garys Mod
- Plixeloroma
- Microsoft word
- Microsoft power point

### 3.7 – Cronograma

De seguida apresenta-se a planificação temporal seguida para a realização do projeto. O cronograma foi dividido por etapas principais, desde a pesquisa inicial sobre o universo de *Five Nights at Freddy's* até à fase final de testes e correção de erros no código.

A organização do tempo foi fundamental para garantir que todas as funcionalidades, como o sistema de câmaras e a lógica das passwords, fossem implementadas com sucesso. A tabela abaixo detalha as semanas de trabalho e as tarefas realizadas, demonstrando o cumprimento dos prazos estabelecidos para a entrega deste projeto de Multimédia.

---

<sup>8</sup> Programa de programação onde dá para programar em várias línguas de programação.

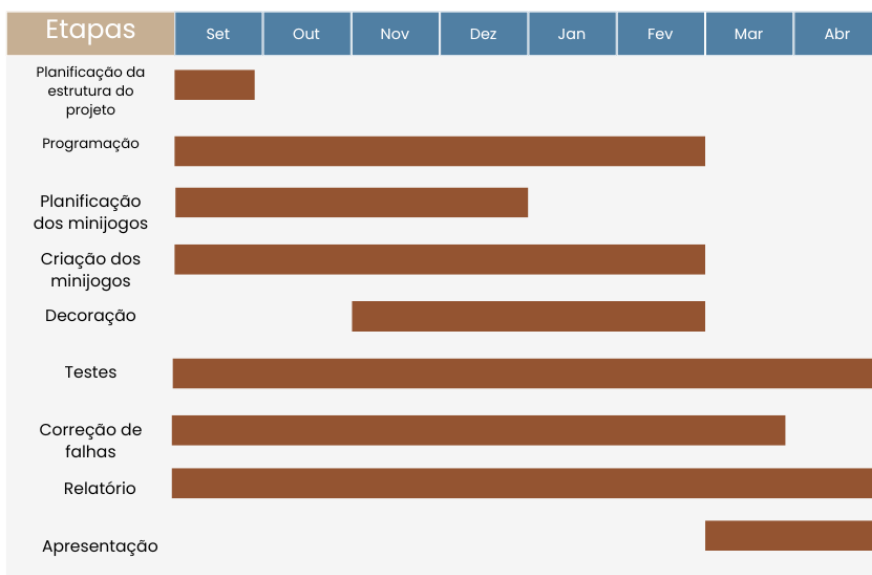


Figura 26: Cronograma do projeto



## 4. CAPÍTULO IV – CONCLUSÃO

### 4.1 – Objetivos

No balanço final deste projeto, considero que os objetivos principais foram atingidos com sucesso. A estrutura do sistema, a navegação entre as câmaras e a implementação da lógica de mistério funcionaram como planeado. O único objetivo que não foi possível concretizar totalmente foi a expansão do conteúdo para uma quarta parte, ficando o projeto limitado a três partes principais. Ainda assim, as metas fundamentais de design e interatividade foram cumpridas, resultando num sistema funcional e imersivo.

### 4.2 – Apreciação Final

Numa análise crítica ao trabalho desenvolvido, penso que, com mais tempo disponível, poderia ter investido ainda mais no detalhe da interface gráfica para tornar a experiência mais rica. Se voltasse a realizar este projeto, tentaria incluir o capítulo quatro para completar a narrativa que tinha idealizado.

Além disso, do ponto de vista técnico, reconheço que a utilização de outras linguagens de programação, como Python ou Java, poderia ter trazido mais robustez e funcionalidades avançadas à parte mecânica dos jogos. No entanto, o uso de HTML permitiu criar uma base sólida e acessível via navegador, o que cumpriu o propósito de demonstrar os conhecimentos adquiridos no curso de Multimédia.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alice & Smith. (2017). *Waking Titan* [Jogo de Realidade Alternada].

Cawthon, S. (2014). *Five Nights at Freddy's* [Jogo de computador]. ScottGames.

Duckett, J. (2011). *HTML & CSS: Design and Build Websites*. John Wiley & Sons.

Mackerelmedia Fish. (s.d.). [Jogo de Realidade Alternada].

Mind Candy. (2005). *Perplex City* [Jogo de Realidade Alternada].

Ribeiro, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interactivas* (5.ª ed.). FCA.

Wikipedia. (s.d.). *Perplex City*. Obtido em 20 de março de 2026, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex\\_City](https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex_City)

Wikipedia. (s.d.). *Waking Titan*. Obtido em 20 de março de 2026, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Waking\\_Titan](https://en.wikipedia.org/wiki/Waking_Titan)

WordArt. (s.d.). *WordArt.com - Word Cloud Art Creator*. Recuperado de <https://wordart.com/create>

## ANEXOS

**Anexo I**

**Curso Profissional Técnico**

**de**

**Multimédia**

**PRÉ PROJETO**

**CONDUCENTE À P.A.P.**

**Ano: 12º      Turma: H**

**Aluno: Kevin Leitão Nº4**

**Ano Letivo: 2025/2026**

**TÍTULO/TEMA**

O título do meu projeto é **Mistério FNAF** e o tema é um site ARG. (site ARG é um site interativo com pistas e mistérios onde o utilizador explora e descobre uma história que está escondida.)

**FUNDAMENTAÇÃO DA ESCOLHA DO PROJETO/ATIVIDADE**

Escolhi este projeto porque gosto do universo visual e criativo de jogos como FNAF, que combinam uma narrativa (história) e a exploração. Inspirei-me nesse estilo retro e envolvente para criar um site ARG (*Alternate Reality Game*), onde os utilizadores possam descobrir conteúdos de forma interativa.

Por outro lado, também escolhi este projeto porque tenho interesse na área da programação web e design de jogos. Este jogo, que já referi anteriormente, inspirou-me pela sua narrativa e estilo visual, e quero assim, criar algo interessante aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo destes três anos do Curso Profissional de Multimédia.

Este projeto vai permitir-me desenvolver competências em programação, design e organização, transformando inspiração em algo original e envolvente.

**ATIVIDADE A DESENVOLVER**

Também vou ter que procurar e criar imagens para fazer o site ARG, inspirado em FNAF. Além disso, tenho de organizar tudo de forma a ficar apelativo e a fazer com que os jogadores do ARG queiram continuar a explorar. Por isso, vou usar cores mais vivas, mas com um estilo antigo, porque, como é inspirado num jogo antigo, quero manter esse aspeto visual mais retro.

Assim, este projeto vai consistir, como já referi anteriormente, no desenvolvimento de um site interativo no formato ARG, inspirado no universo de FNAF.

As principais etapas deste projeto serão:

- Planificação do conceito e da narrativa do jogo.
- Programação do site usando HTML, JAVA, CSS.
- Testes com utilizadores para avaliar a navegabilidade e o interesse.
- Alojamento e publicação do site online.



## Anexo II

# Explorando o Site ARG: Guia Completo



## Introdução

Como o meu projeto é um **ARG (jogo de realidade alternativa)**, ele tem muitos segredos e códigos escondidos. Por isso, decidi criar um **Manual de Utilização** para ajudar quem vai jogar.





## Protocolos de Utilização:

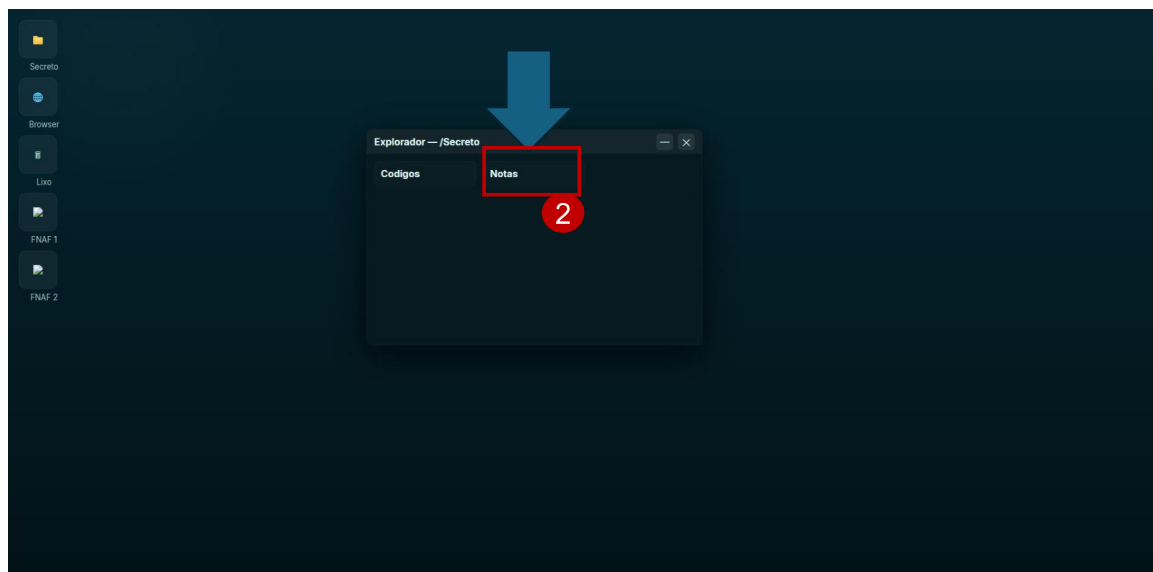
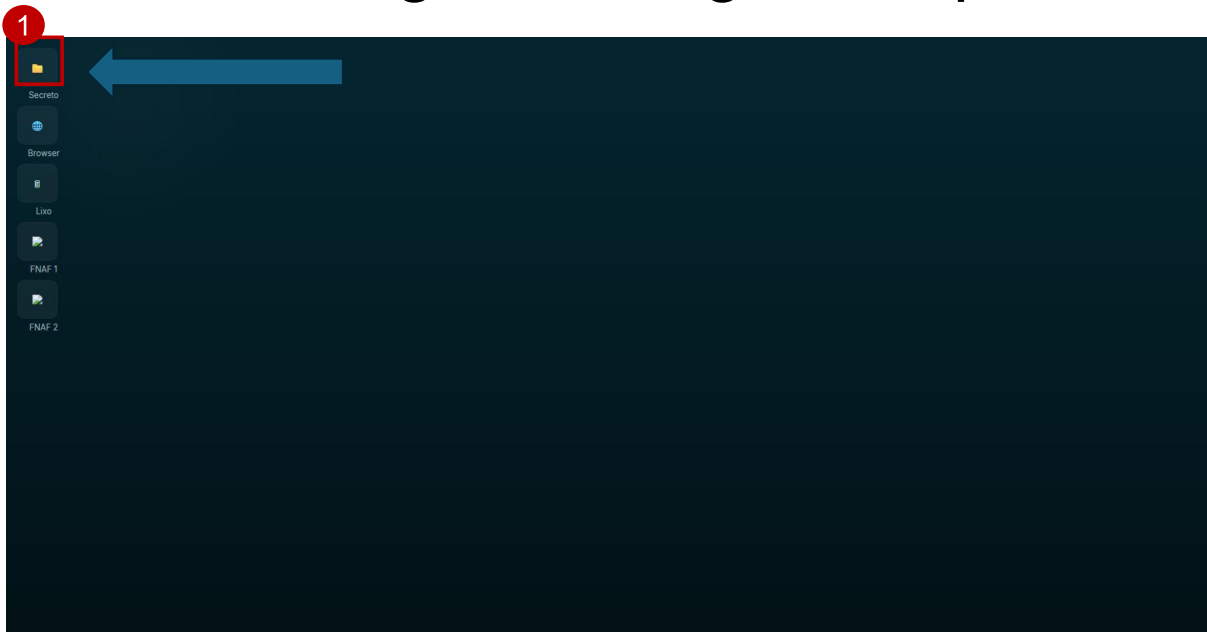
- **Interação:** O acesso aos ficheiros é feito através de duplo clique.
- **Sem Retorno:** Investigue tudo o que conseguir agora. Assim que decidir avançar, o caminho anterior será bloqueado permanentemente.
- **Atenção aos Detalhes:** Nada está escrito por acaso. Leia com atenção redobrada.
- **Simulações:** Os minijogos fazem parte da experiência; utilize-os.
- **Orientação:** Em caso de dúvida, a seta é o seu único guia fiável. Siga-a.

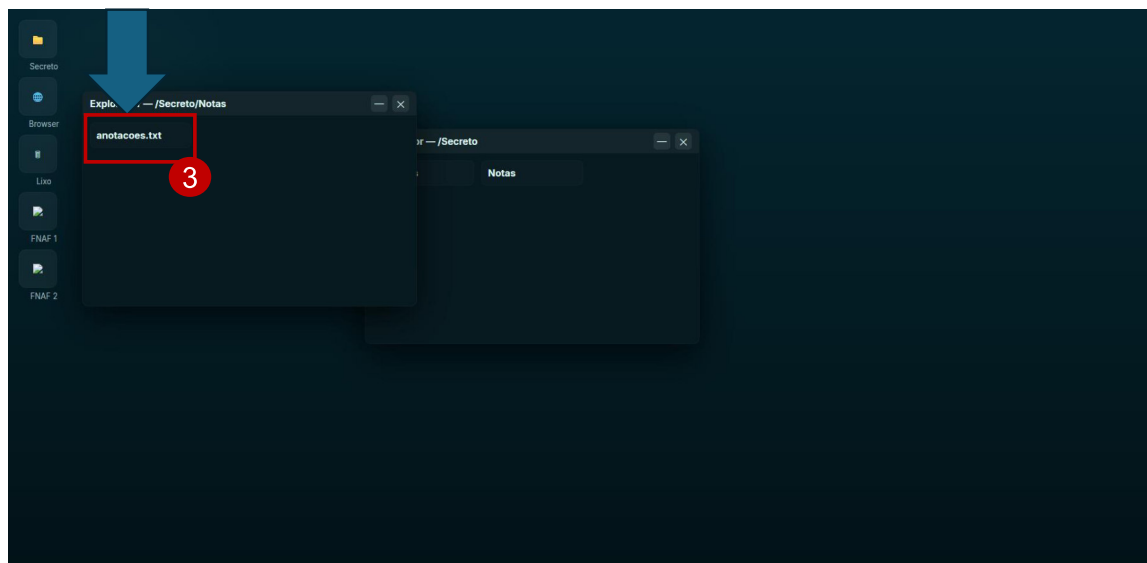


## Apresentamos o ecrã inicial:

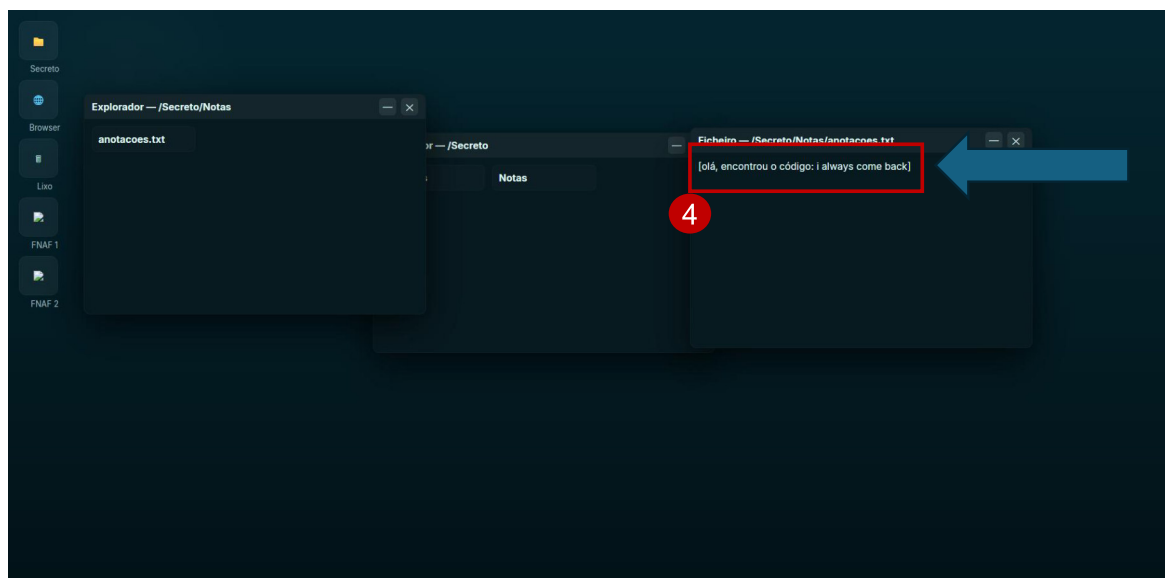


# Deverá seguir os seguintes passos:





Copie o último segmento de texto apresentado e encerre todas as janelas ativas.





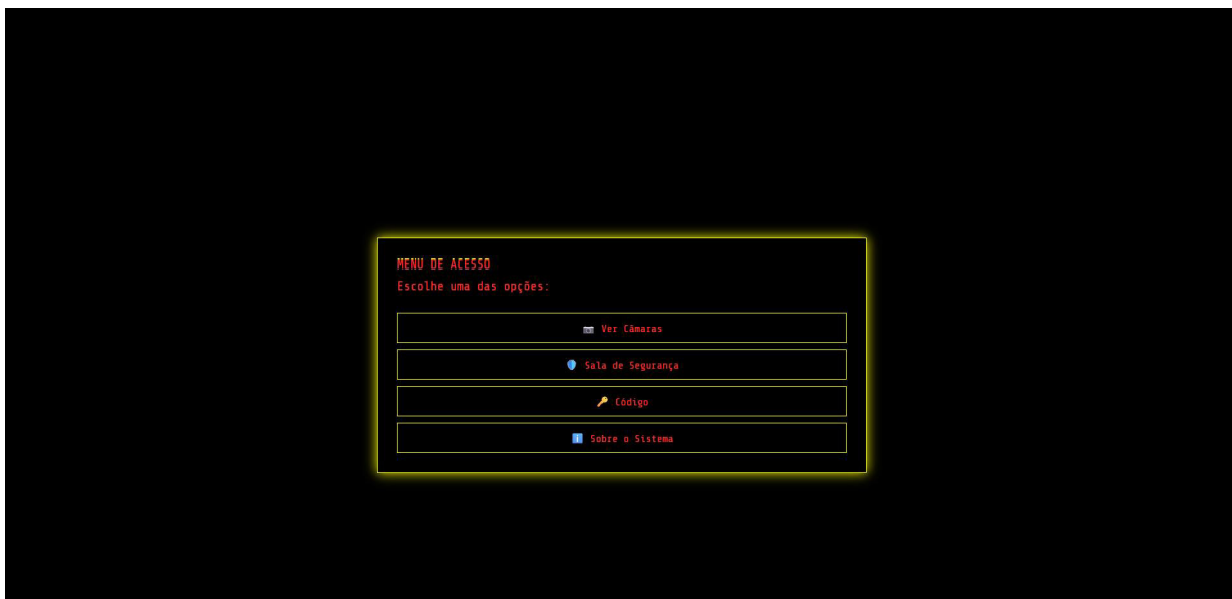
Ao abrir o **FNAF 1**, irá ouvir um som enquanto o ecrã carrega, por isso deve aguardar um pouco.



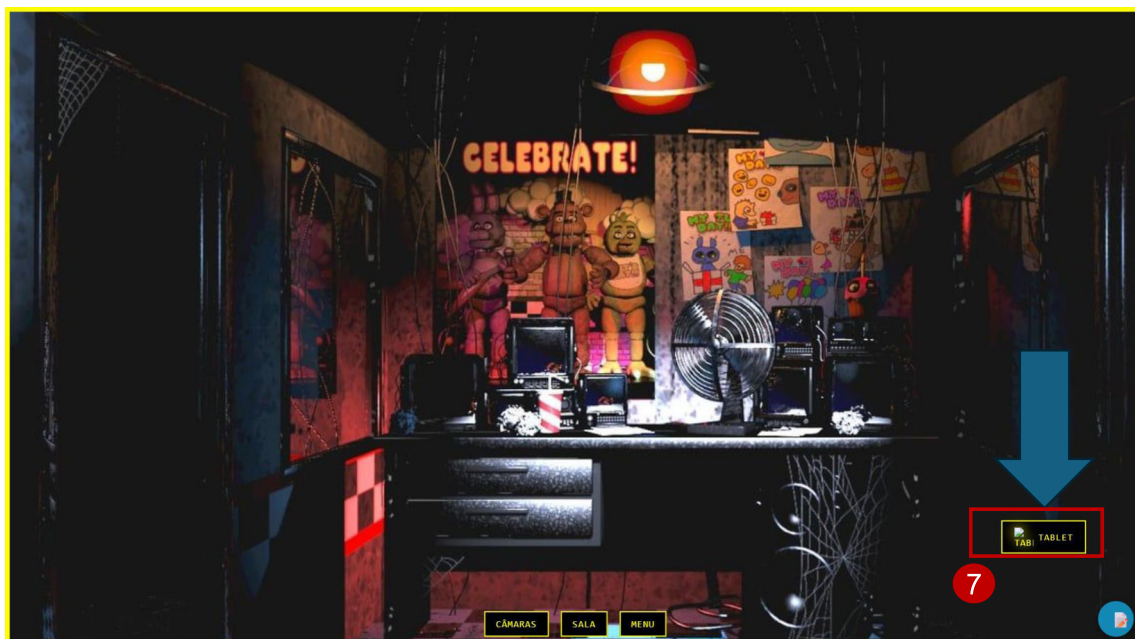
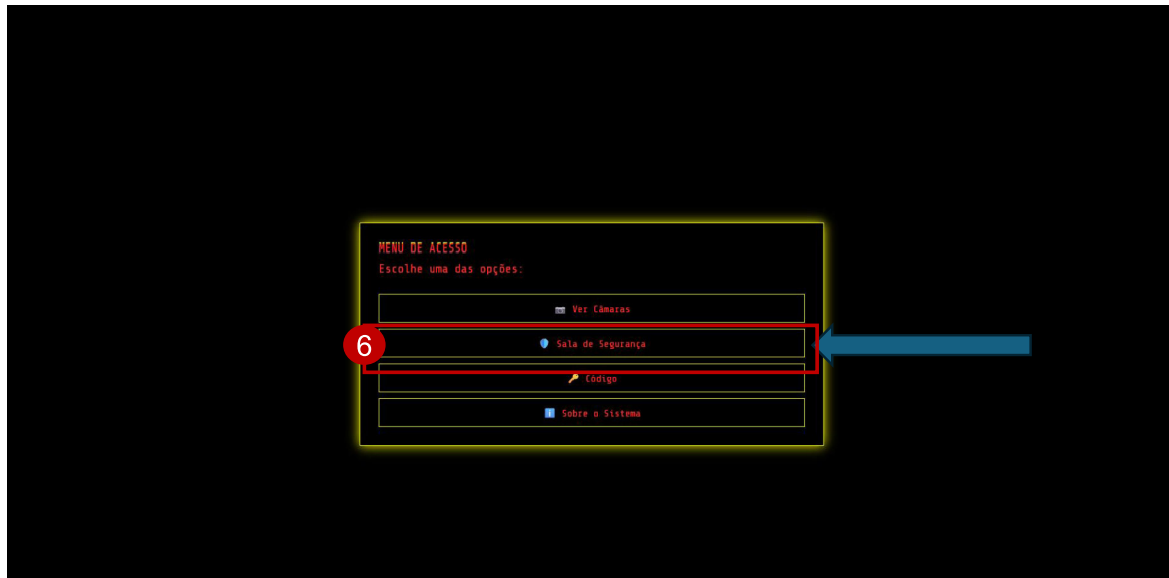
Na janela seguinte introduza o código no campo indicado pela seta e depois deve de carregar enter para entrar



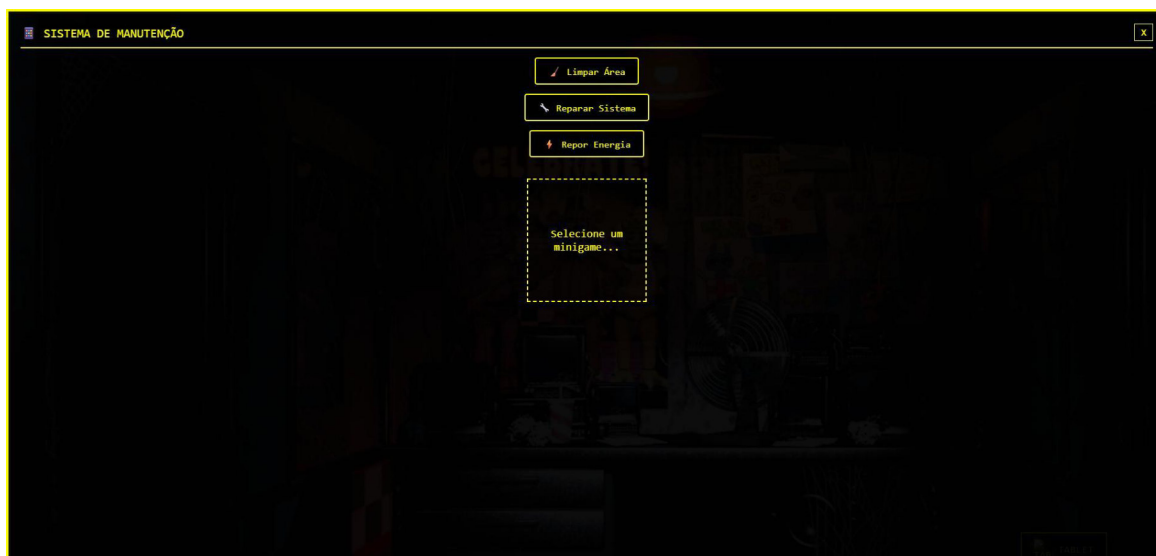
Acederá, de seguida, a esta página:



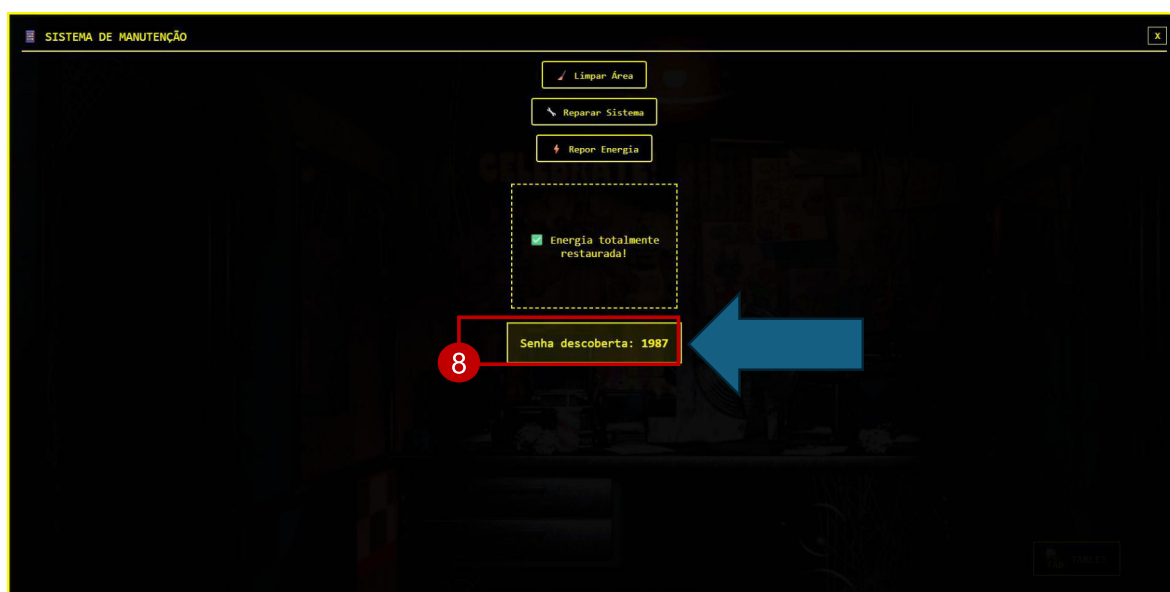
Poderá escolher entre várias opções nesta página, mas o caminho recomendado é o assinalado pela seta:



Jogue os três primeiros **minijogos** para prosseguir.

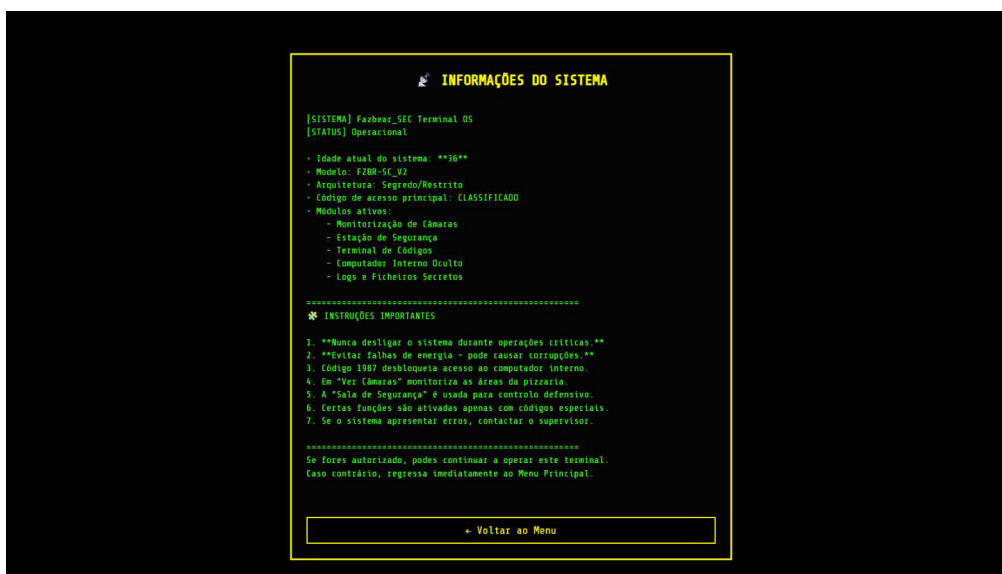


Depois de completar o minijogo, verá isto no seu ecrã. Deverá fechar esta janela e voltar ao menu .



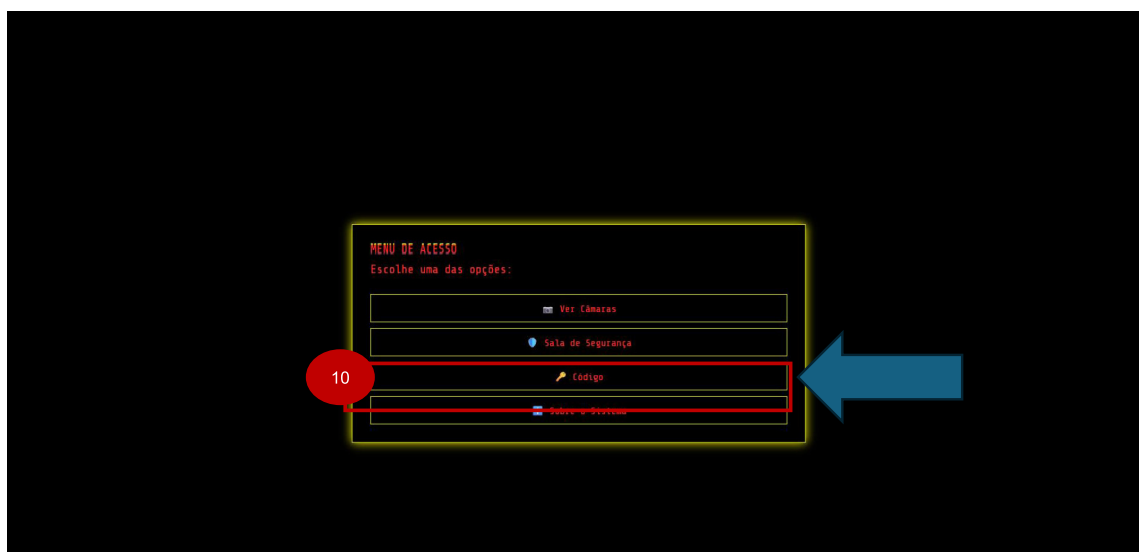


No menu, recomendo que leia a secção "Sobre o sistema". Esta página contém informações fundamentais para a progressão no sistema. Depois quando fechar para voltar ao menu irá de meter o código novamente.

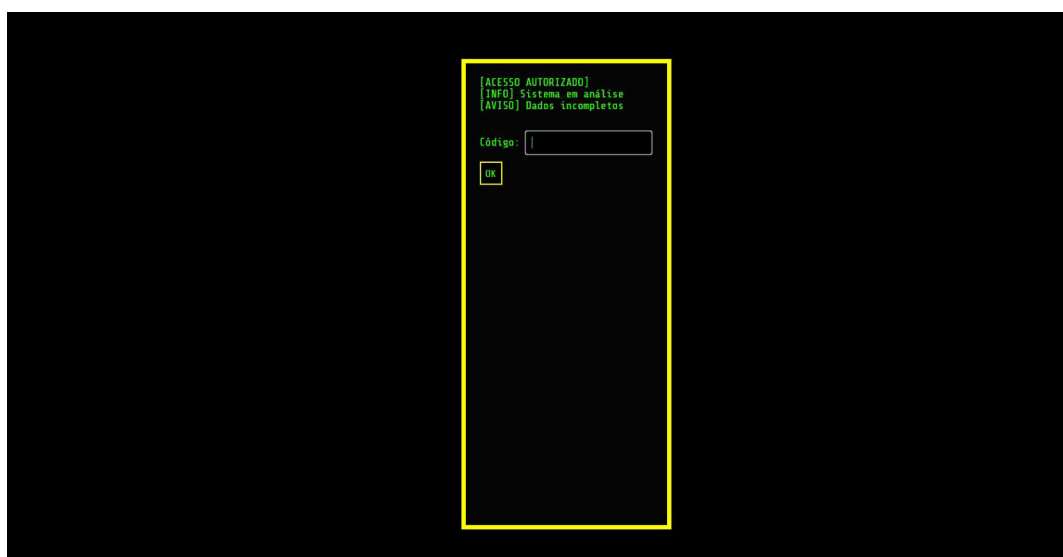




Quando tocar nesse botão terá de voltar a colocar o código [**1987**].



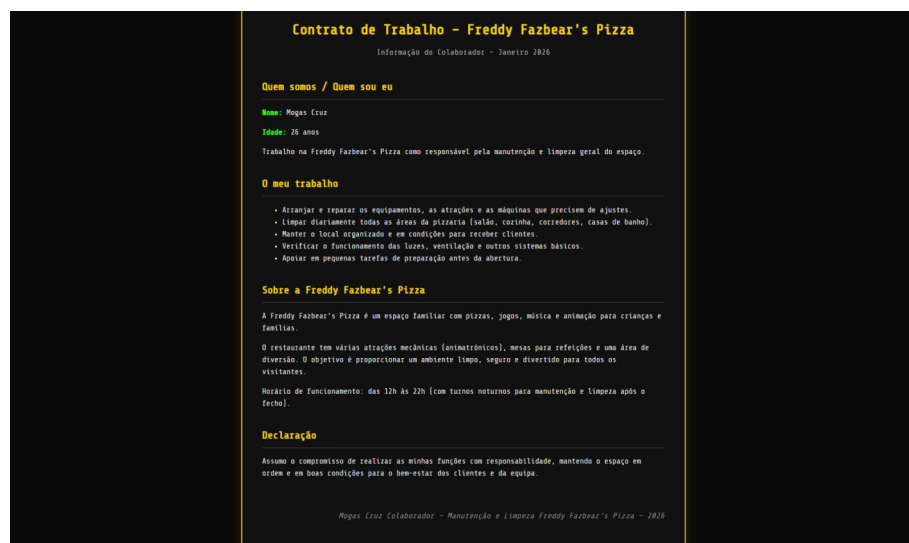
Aqui tem que meter o código [**william afton**].

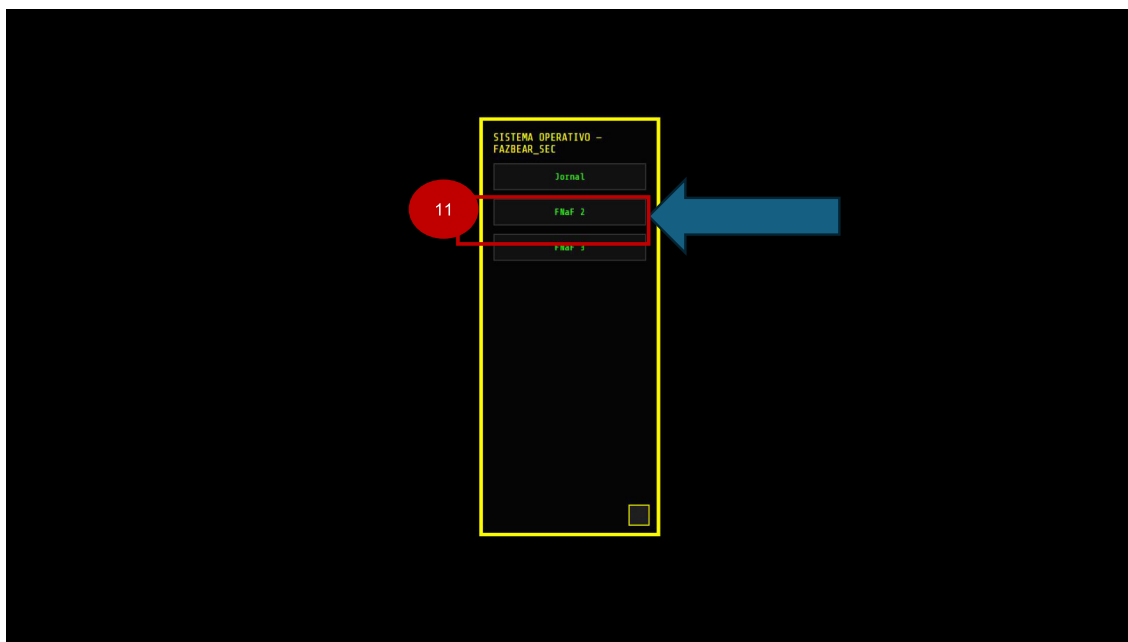


Após introduzir o código, será redirecionado para esta página.



Recomendo, uma vez mais, que analise o jornal com atenção.





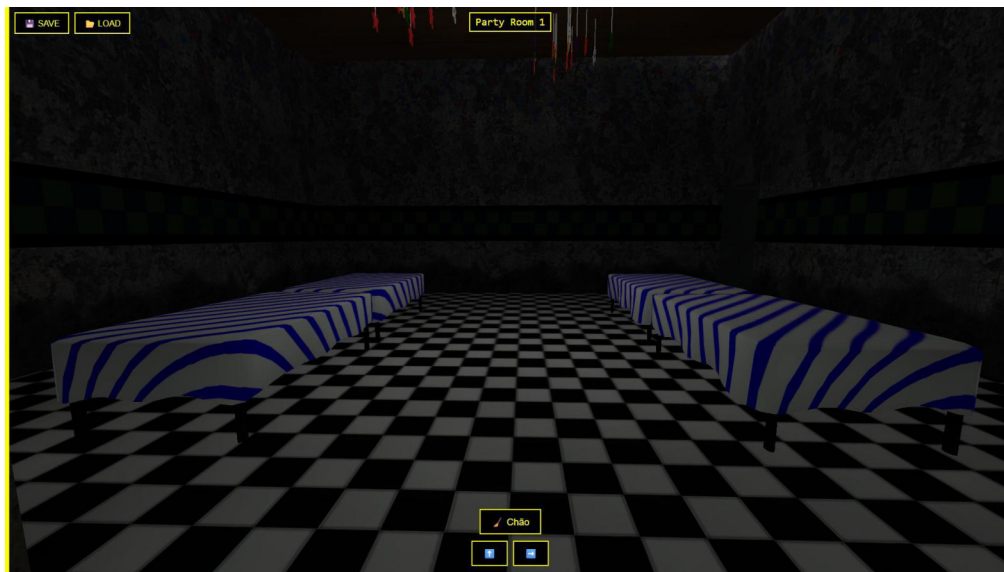
Protocolo de Manutenção: Limpe os ecrãs de monitorização para restaurar o acesso às câmaras.



As setas na parte inferior do ecrã indicam as opções de navegação. Clique para avançar e descobrir o que acontece.



Aqui terá acesso a um minijogo.

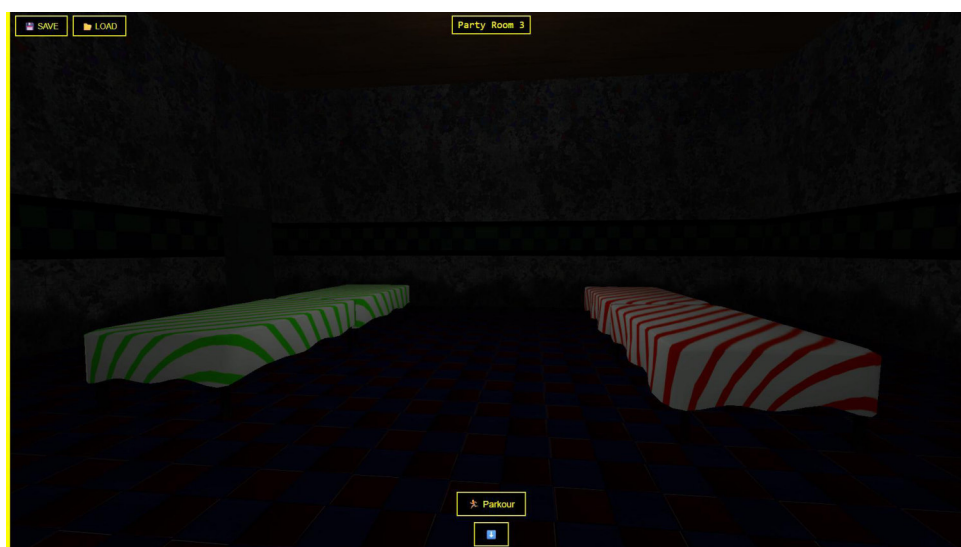


Interface do minijogo: Operação de Limpeza do Chão.





Aqui encontrará também um minijogo; vamos testá-lo?

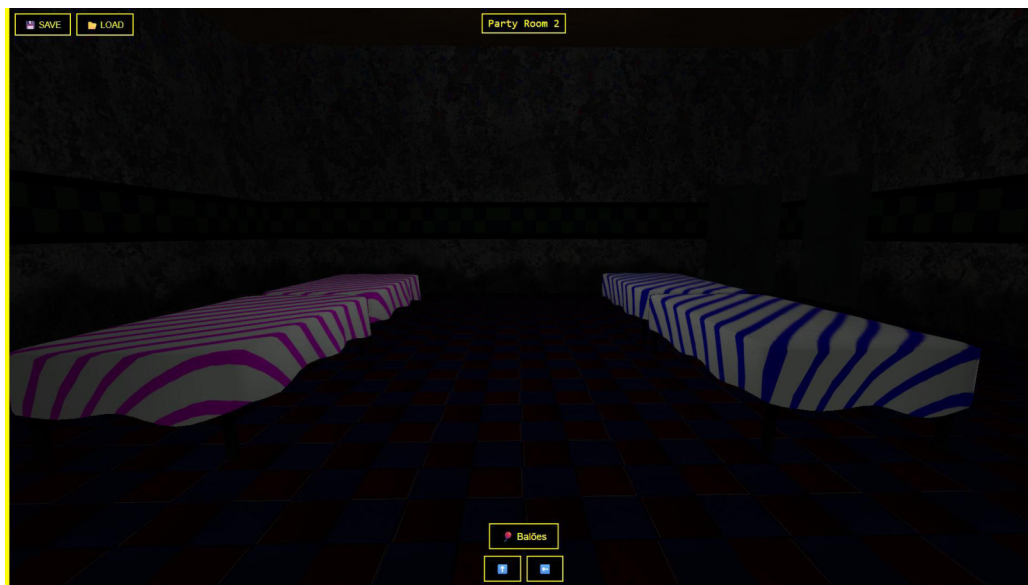




Concluído o minijogo, deverá retroceder até ao corredor principal.



Vamos ver em que consiste o minijogo.



Concluído o minijogo, deverá retroceder até ao corredor.





Aprofundemos a exploração; ainda há segredos por revelar.



Deparamo-nos com um palco de festa.



Uma zona de jogos.



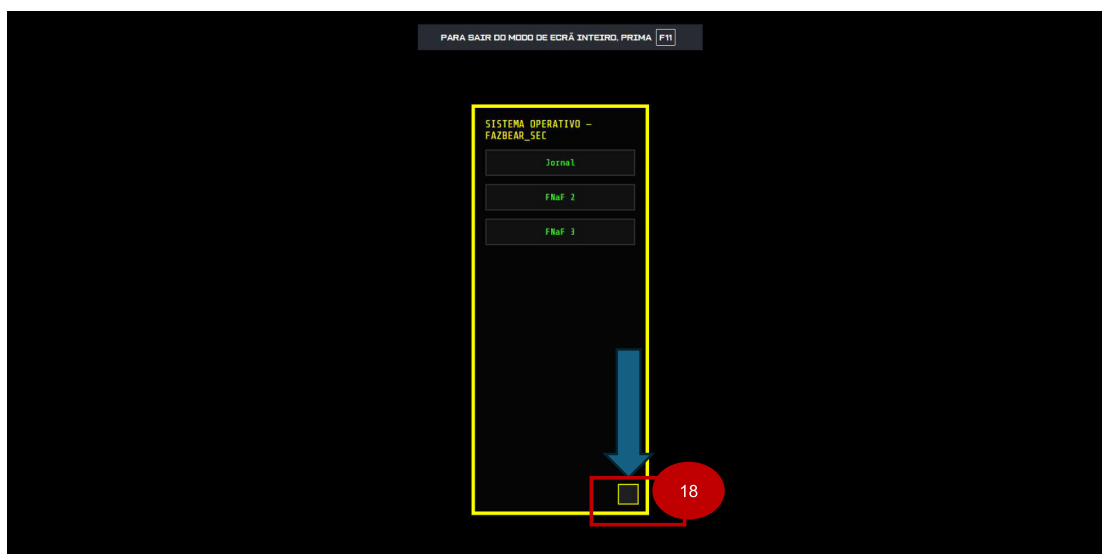
Aqui encontramos a área de prémios.



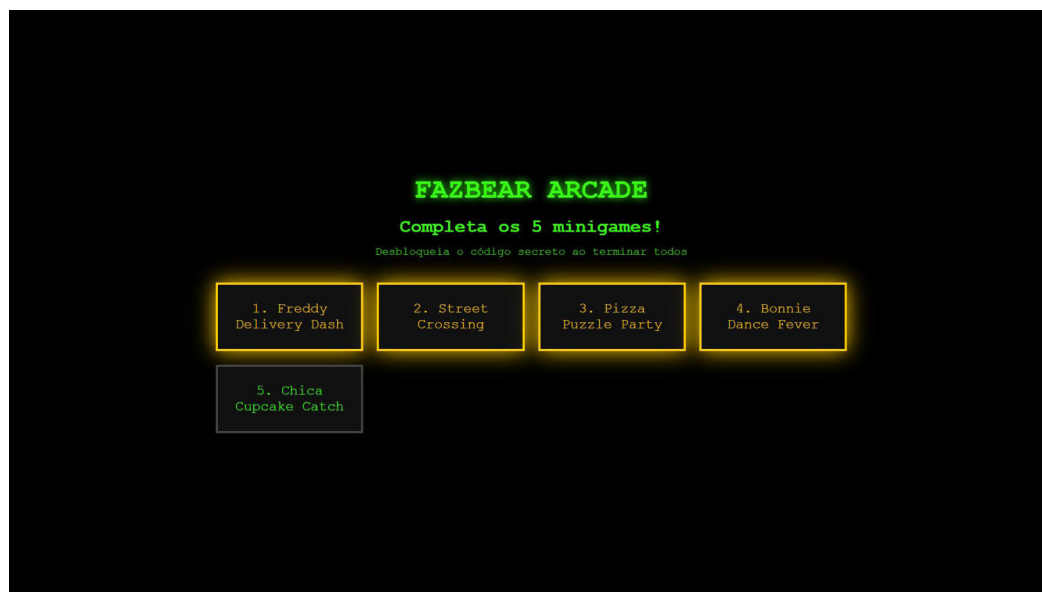
Depois vai voltar tudo, no sistema até chegar ao computador onde estava.



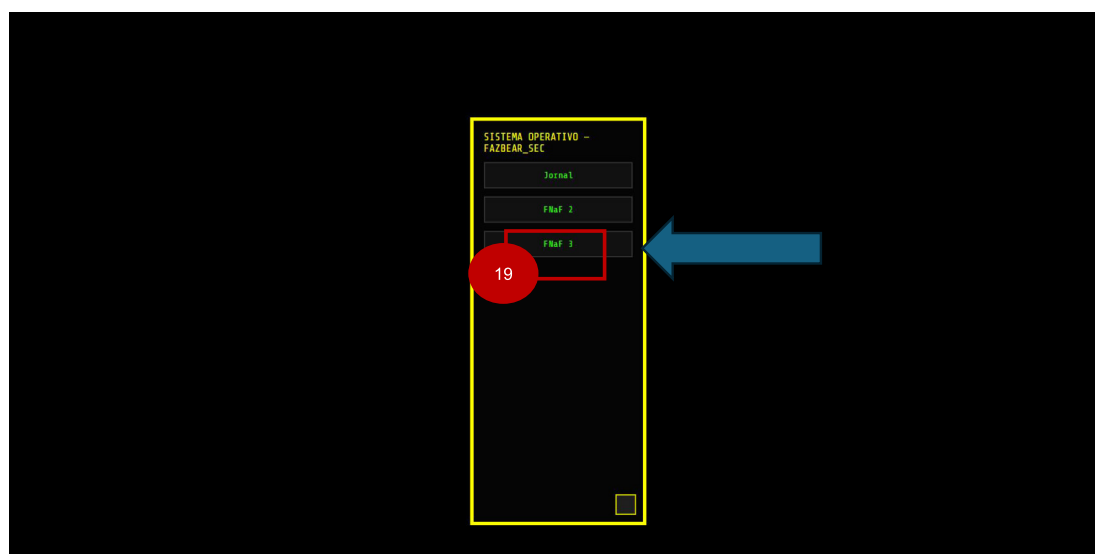
Aqui para termos acesso ao **Fnaf 3** vamos ter de clicar no botão seguinte:



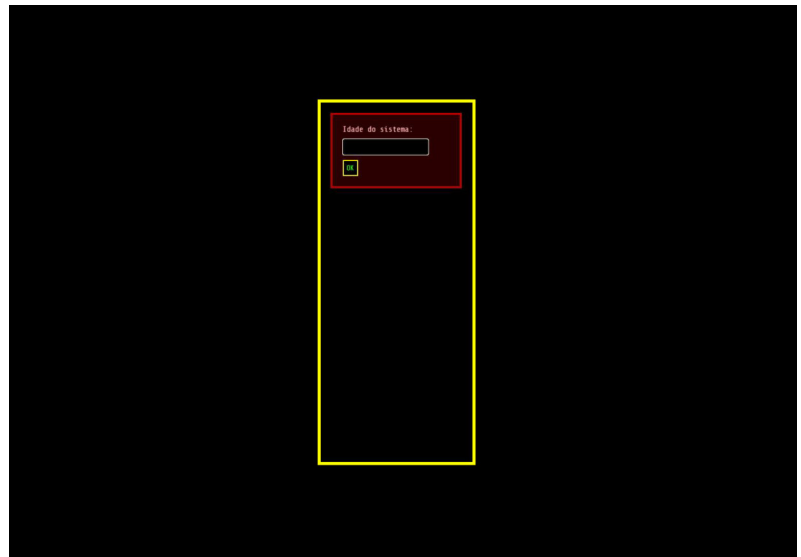
Depois vai aparecer este ecrã onde vamos ter de completar os 5 mini jogos para conseguir 1 dos códigos:



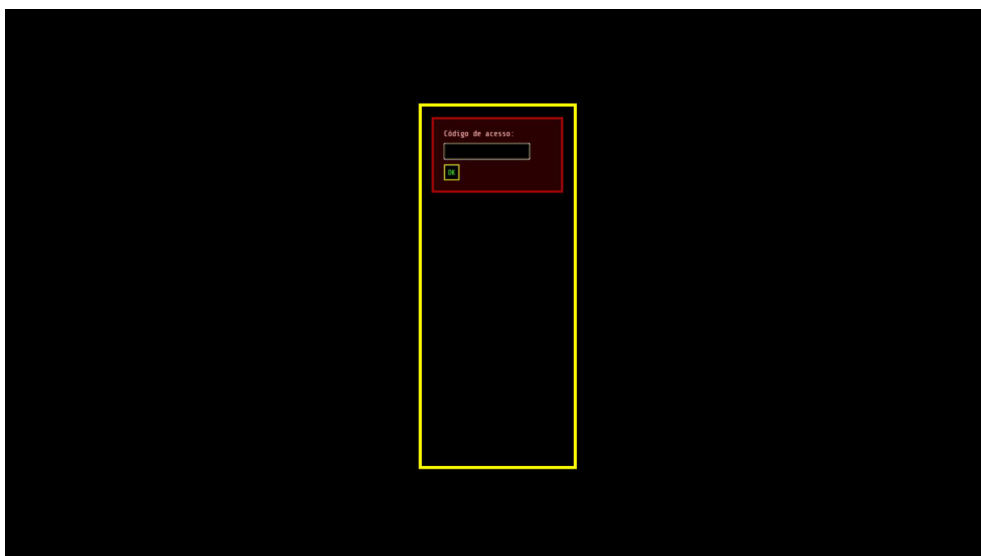
Depois de completar volte atrás e carregue no **Fnaf 3**



Vai então aparecer isto que apresento nesta imagem. Agora aqui é extremamente importante ter lido os documentos desde o início porque aí dizia a idade do sistema. A idade do sistema correto é **36**.



Depois de seguida, vai pedir um código de acesso à sala dos mini jogos, que é **springtrap**.



Depois de meter os código vai para este novo ecrã.

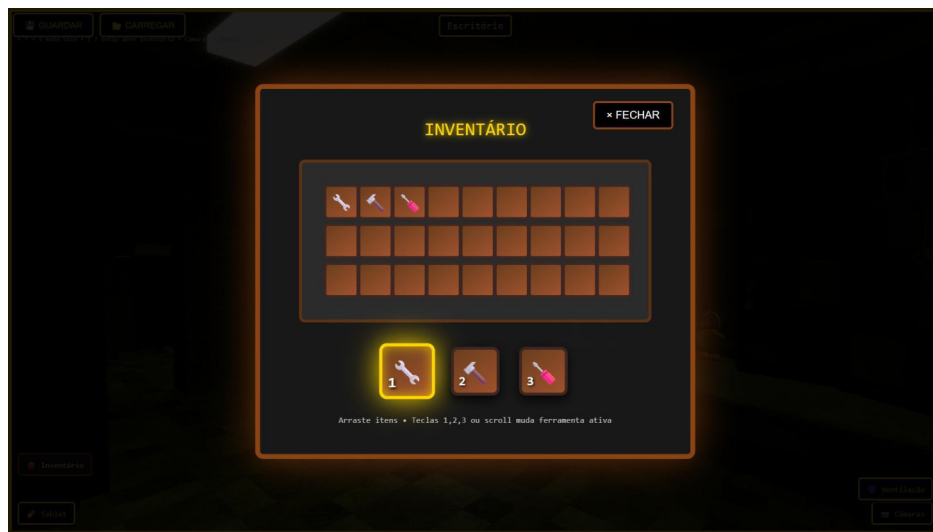


Como pode ver temos muitos mais botões no ecrã que o normal.





# Inventário



## Temos 4 mini jogos:



# Caçar fantasmas:

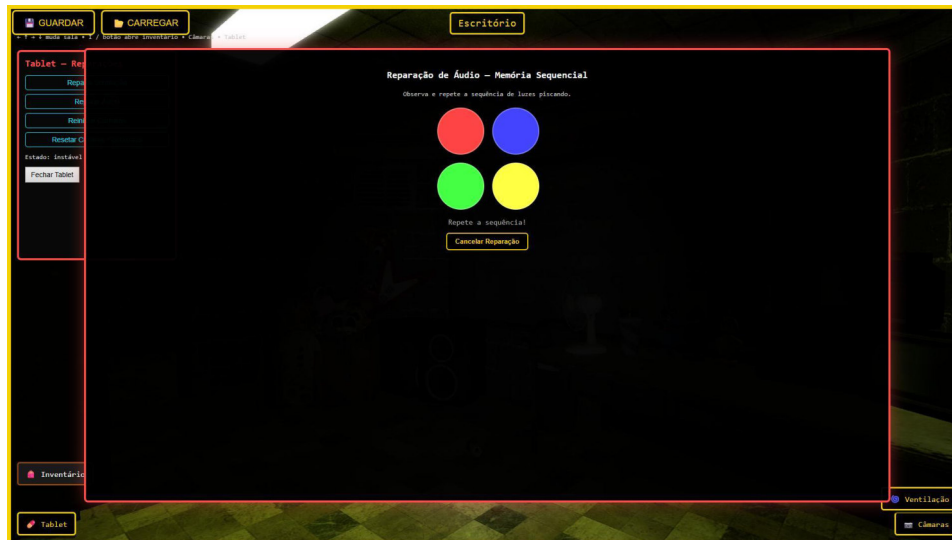


# Arranjar as câmeras:





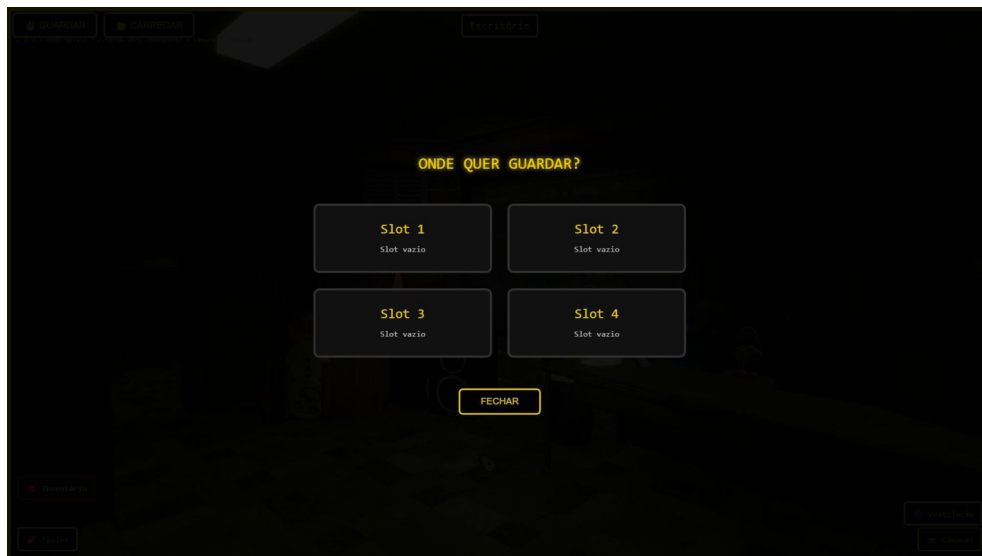
# Arranjar o áudio:



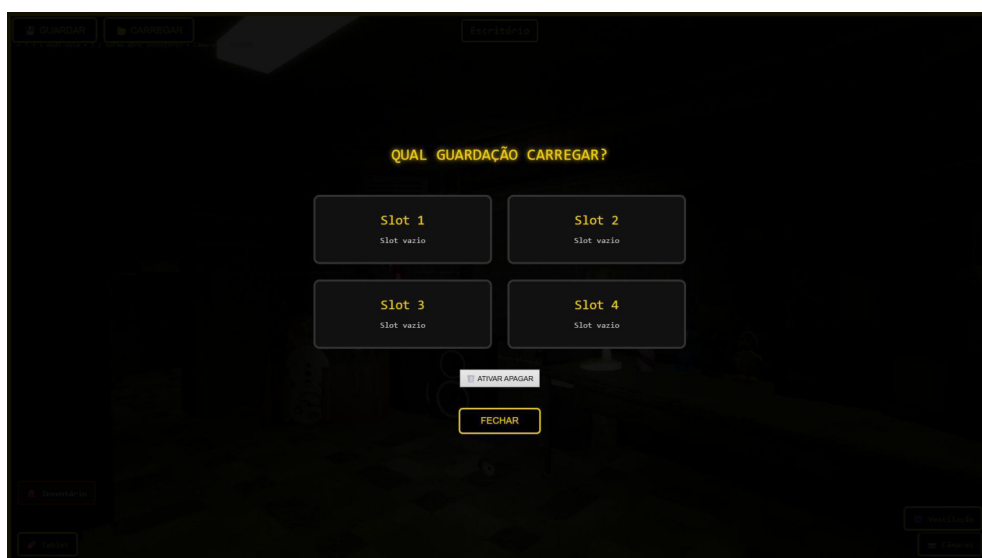
# E por último arranjar a ventilação:



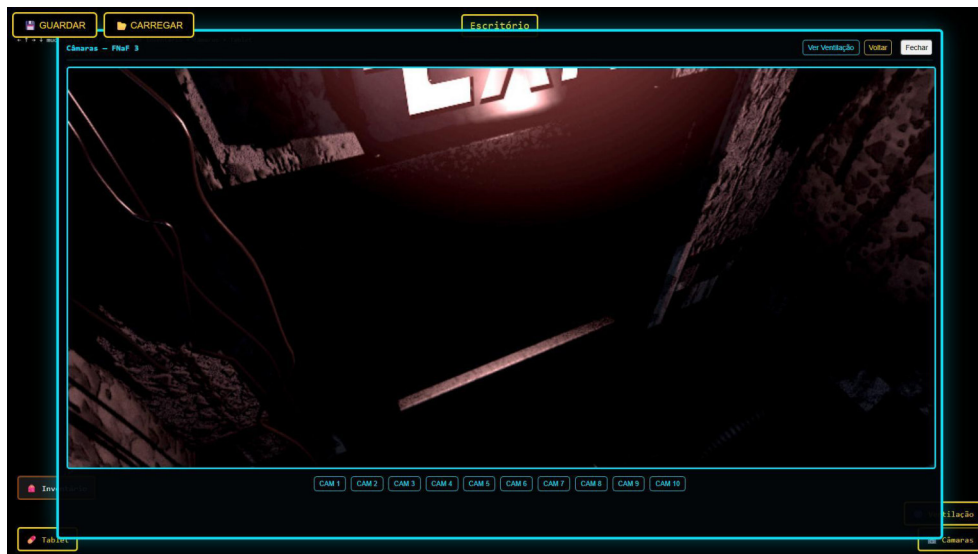
## Botão guardar:



## Botão de carregar



## As câmeras:



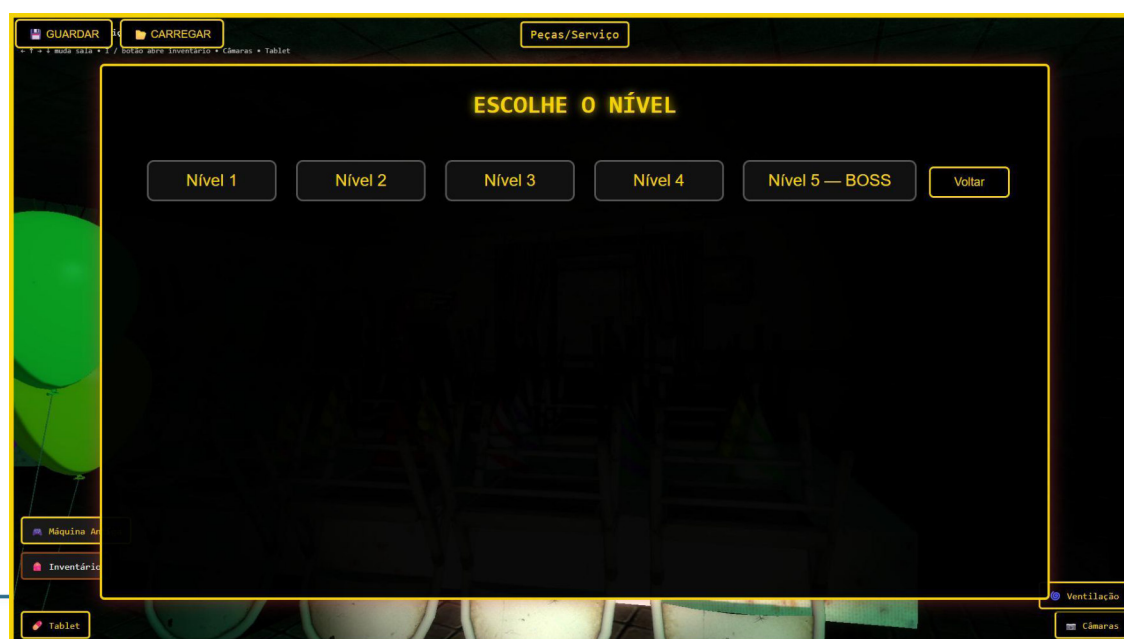
Aqui vai ter de mexer usando as setas como diz ali no canto superior esquerdo



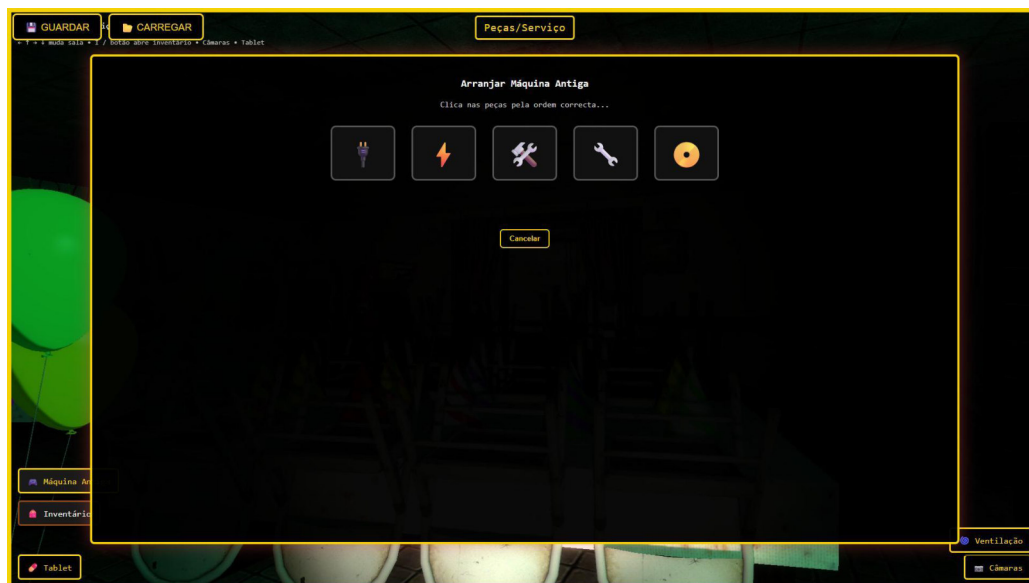
Vai então avançar até este novo ecrã, onde vai aparecer uma nova opção



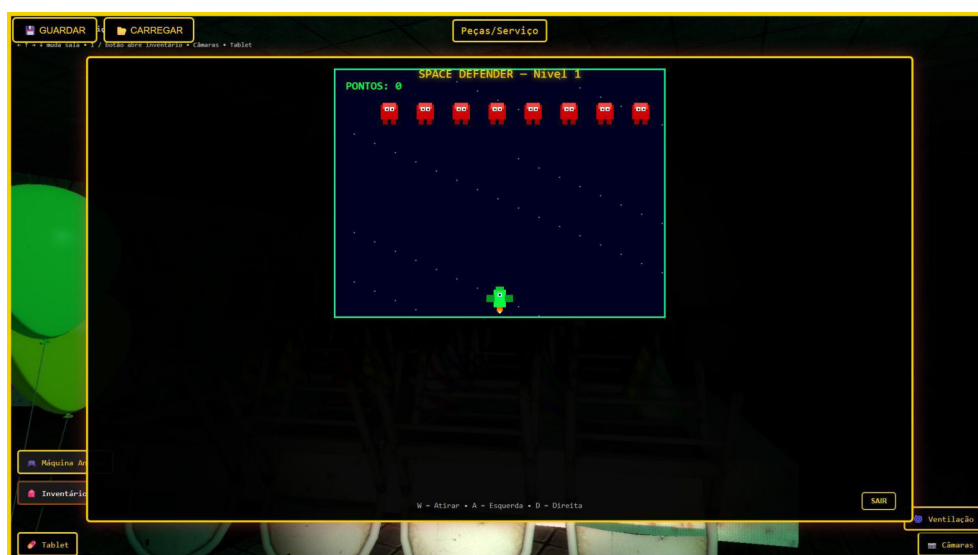
Tem 5 níveis cada vez que quiser jogar vai ter de arranjar (dar energia à máquina, visto que ela já é muito antiga).



# O mini jogo de arranjar:



# O jogo:



Para mover use as teclas **A** e **D** e para atirar use a tecla **W** como diz a informação no fundo do ecrã.

