**Caça ao tesouro**

**Descrição geral**

Desenvolva um programa no qual dois "bonequinhos" são guiados pelo usuário com o fim de pegar um tesouro que se encontra em uma posição aleatória da tela.

**Descrição detalhada**

O programa funcionará como um jogo no qual dois bonequinhos aparecem em posições aleatórias da tela e devem ser guiados por dois jogadores com a finalidade de alcançar um tesouro que também aparece em uma posição aleatória.

O jogo funcionará em turnos. Em cada turno, um jogador terá direito a fazer três movimentos, utilizando para isso as setas cursoras (direcionais). Cada toque em uma dessas teclas corresponde a um movimento na direção correspondente. Aquele que chegar primeiro à posição na qual o tesouro se encontra vence o jogo.

Além dos bonequinhos e do tesouro, o programa deverá também mostrar dez obstáculos em **posições aleatórias** da tela. Cada um desses obstáculos corresponde a um quadrado 3x3 e representa um terreno através do qual os bonequinhos não podem atravessar.

Por exemplo:

\*\*\* o

\*\*\*/|\

\*\*\*/ \

No cenário acima, o bonequinho não pode seguir para a esquerda, pois esbarra no obstáculo. Note que tanto o bonequinho quanto o obstáculo ocupam 3x3 posições. Fica a critério do aluno decidir se os bonequinhos se movimentarão uma ou três posições a cada toque em uma seta cursora. Para simplificar a implementação, assuma que colisões ocorrem apenas no "tronco" do bonequinho, ou seja, você não precisa levar os braços, a cabeça e as pernas em consideração, na hora de verificar colisões (em outras palavras: apenas uma posição da tela precisa ser armazenada para um bonequinho inteiro, mesmo levando em consideração que ele ocupa mais que isso).

Considerações finais:

* O cursor não deve ficar aparecendo piscando na tela durante a execução do programa;
* O cursor deve voltar a aparecer piscando após o encerramento do seu programa;
* O bonequinho “da vez” (o que será movimentado pelas teclas direcionais), deve aparecer desenhado na cor azul;
* Seu programa deve maximizar a janela do prompt de comando e considerar toda essa área como uma área passível de movimentação dos bonequinhos;
* Seu programa deve restaurar o tamanho e a posição em que estava a janela do prompt de comando, após o encerramento de sua execução;
* Seu programa não deve permitir que os bonequinhos ultrapassem a área do jogo.