from random import randint  
#Escolha dos personagens:  
while True:  
 personagem = input("Escolha seu personagem entre mago e guerreiro:")  
 if personagem == "mago":  
 mana = randint(5,10)  
 print(f"Seu personagem tem {mana} de mana")  
 print("-=" \* 30)  
 vida\_player = 20  
 vida\_monstro = 20  
 break  
 elif personagem == "guerreiro":  
 estamina = randint(5,15)  
 print(f"Seu personagem tem {estamina} de estamina")  
 print("-=" \* 30)  
 vida\_player = 20  
 vida\_monstro = 20  
 break  
# História ensinando o jogo:  
while True:  
 atacar = input("Você foi abandonado em uma ilha após uma grande guerra contra seus iguais e não se lembra de nada. Após adentrar na ilha, você percebe a existência de seres estranhos (não, você não está sob efeito de narguilhes). Você percebe que um deles te persegue e precisa se defender, para isso selecione Atacar:")  
 if atacar == "Atacar" and personagem == "guerreiro":  
 vida\_monstro -= 4  
 print(f"O monstro está com {vida\_monstro - 4} de vida e você tem {estamina - 2} de estamina e {vida\_player} de vida. Agora é a vez dele atacar")  
 print("-=" \* 30)  
 vida\_player = 20  
 break  
 elif atacar == "Atacar" and personagem == "mago":  
 print(f"O monstro está com {vida\_monstro - 4} de vida e você tem {mana - 2} de mana e {vida\_player} de vida. Agora é a vez dele atacar")  
 print("-=" \* 30)  
 break  
while True:  
 defesa = input("Para você não sofrer dano do monstro, você deverá se defender, gastando 2 de estamina. Selecione Defesa:")  
 if defesa == "Defesa" and personagem == "guerreiro":  
 print(f"Você esquivou, mas agora está com {estamina - 2} de estamina")  
 estamina -= 2  
 print("Você também pode descansar, recuperando de 1 a 7 de estamina ou curar, gastando dois de estamina e recuperando 3 de vida")  
 print("-=" \* 30)  
 break  
 elif defesa == "Defesa" and personagem == "mago":  
 print(f"Você esquivou, mas agora está com {mana - 2} de mana")  
 mana -= 2  
 print("Você também pode descansar, recuperando de 1 a 7 de estamina ou curar, gastando dois de estamina e recuperando 3 de vida")  
 print("-=" \* 30)  
 break  
turno = int(input("Agora você percebeu como esses seres malignos são, vamos ao jogo para valer! Escolha o turno 1 para sofrer, quer dizer, jogar:"))  
if turno == 1:  
 #Eu estou considerando o dano do player igual a zero como forma de ´´defesa`` aleatória do monstro  
 dano\_player = randint(0,5)  
 vida\_player = 20  
 dano\_monstro = randint(1,2)  
 vida\_monstro = 20  
 descansar = randint(1,7)  
 chanceespecial = randint(0,10)  
while turno > 0:  
 #vez\_do\_player  
 ação\_player = input("Um monstro se espreita pelas sombras da ilha. Mate-o! (Caso queira viver) Selecione uma ação (Atacar ou Descansar ou Curar ou Defender):")  
 if ação\_player == "Atacar" and personagem == "mago":  
 mana -= 2  
 vida\_monstro -= dano\_player  
 print(f"O monstro está com {vida\_monstro - dano\_player} de vida e você está com {mana} de mana")  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print(f"O monstro te atacou, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 print("-=" \* 30)  
 continue  
 #Configurando o especial do mago:  
 elif ação\_player == "Atacar" and personagem == "mago":  
 print("Você usou seu especial e congelou o monstro. Ele não consegue se mexer!")  
 ataqueespecial = input("Como o monstro nada pode fazer, selecione 'Atacar' para destruí-lo:")  
 if ataqueespecial == "Atacar":  
 print(f"O monstro está com {vida\_monstro - dano\_player} de vida ")  
 if vida\_monstro == 0:  
 break  
 elif ação\_player == "Atacar" and personagem == "guerreiro":  
 estamina -= 2  
 print(f"O monstro está com {vida\_monstro - dano\_player} de vida e você está com {estamina} de estamina")  
 vida\_monstro -= dano\_player  
 print(f"O monstro te perseguiu, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print("-=" \* 30)  
 elif ação\_player == "Descansar" and personagem == "guerreiro":  
 print(f"Você descansou e está com {estamina + descansar} de estamina")  
 estamina += descansar  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 print("+" \* 60)  
 elif ação\_player == "Descansar" and personagem == "mago":  
 print(f"Você descansou e está com {mana + descansar} de mana")  
 mana += descansar  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 print("+" \* 60)  
 elif ação\_player == "Curar" and personagem == "guerreiro":  
 print(f"Você se curou e está com {vida\_player + 3} de vida e está com {estamina - 2} de estamina")  
 vida\_player += 3  
 estamina -= 2  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 print("+" \* 60)  
 elif ação\_player == "Curar" and personagem == "mago":  
 print(f"Você se curou e está com {vida\_player + 3} de vida e está com {mana - 2} de mana")  
 vida\_player += 3  
 mana -= 2  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 print("+" \* 60)  
 elif ação\_player == "Defender" and personagem == "mago":  
 print(f"Você se defendeu do monstro e está com {mana - 2} de mana ")  
 mana -= 2  
 elif ação\_player == "Defender" and personagem == "guerreiro":  
 print(f"Você se defendeu do monstro e está com {estamina - 2} de mana ")  
 estamina -= 2  
 continue  
 #Caso a mana/estamina acabe  
 if personagem == "mago" and mana <= 0:  
 falta = input("Você está sem mana. Selecione 'Descansar' para recuperar:")  
 if falta == "Descansar":  
 print(f"Você descansou e está com {mana + descansar} de mana")  
 mana += descansar  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print("+" \* 60)  
 if personagem == "guerreiro" and estamina <= 0:  
 falta1 = input("Você está sem estamina. Selecione 'Descansar' para recuperar:")  
 if falta1 == "Descansar":  
 print(f"Você descansou e está com {estamina + descansar} de mana")  
 estamina += descansar  
 print(f"O monstro correu atrás de você, agora você está com {vida\_player - dano\_monstro} de vida")  
 vida\_player -= dano\_monstro  
 print("+" \* 60)  
 #Fazendo a parada para continuar o jogo:  
 if vida\_monstro <= 0:  
 sair = input("Você pode sair do jogo agora, mas se quer continuar, você recuperará toda sua vida e será mais poderoso, assim como os monstros. Deseja continuar? Escreva 'Sim' ou 'Não':")  
 if sair == "Não":  
 certeza = input("Esse jogo é um caminho sem volta. As suas conquistas não serão salvas. Tem certeza que deseja sair dessa ilha? Digite 'Sim' ou 'Não':")  
 if certeza == "Sim":  
 "Ainda bem, seu fraco. Até um outro dia!"  
 break  
 elif certeza == "Não":  
 print("Ainda bem, gracinha!")  
 print("-=" \* 30)  
 continue  
 elif sair == "Sim":  
 print("Vamos ao jogo!")  
 print("-=" \* 30)  
 vida\_monstro = 20  
 vida\_monstro += 10  
 dano\_monstro += 3  
 dano\_player += 5  
 vida\_player += 5  
 if personagem == "guerreiro":  
 estamina = estamina  
 estamina += 1  
 if personagem == "mago":  
 mana = mana  
 mana += 1  
 continue  
 #Momento de enfrentar o boss  
 if vida\_player >= 60:  
 vida\_monstro = 140  
 dano\_monstro = 20  
 print("A ajuda está chegando, mas parece que algo terrível está por perto. Chegou a hora de enfrentar o boss! Vamos lá!!!")  
 continue  
 if vida\_player <= 0:  
 input("Você é arremessado violentamente para longe! Você vê apenas o sol raiando nas águas da ilha. Suas últimas palavras são:")  
 break  
  
# REGRAS:  
#escolher mago ou guerreiro (OK)  
#se escolher guerreiro vai ter uma barra de estamina de 5 a 15 (OK)  
#se escolher mago vai ter uma barra de mana de 5 a 10 (que equivale a estamina) (OK)  
#monstro começa com 20 de vida e toda vez que você mata um monstro você tem a opção de sair do jogo, porém se você quiser continuar o jogo você recupera toda sua vida e o próximo monstro terá mais 10 de vida, e mais 3 de ataque do que o anterior e você terá mais 5 de ataque e mais 5 de vida (PESADO)  
#O jogador tem 4 opções: Atacar ( 1 a 5 de dano, e gasta 2 de estamina), defender (mesma mecânica do ultimo, e gasta 2 de estamina), curar (mesma mecânica) ou descansar (recupera de 1 a 7 de estamina) (PESADO)  
#o monstro escolhe aleatoriamente entre atacar dando 2 de dano ou se defender no qual ele se comporta igual ao jogador (OK), exceto que ele recebe só um terço do dano (AH PQP ME MAMA)  
#O dano do mago tem a chance de 1 em 10 de ter um efeito magico de gelo no qual o gelo congela o monstro por um turno (PESADO DEMAIS)  
#A cada 10 monstros vai ter 1 chefão (Fácil)  
#O chefão tem bem mais vida e mais dano (Fácil)  
#por turno o jogador recupera 1 de estamina (Fácil)