

```

from random import randint

class Player():
    def __init__(self,nome,vida,poderAtaque,poderDefesa = 0):
        self.nome = nome
        self.poderAtaque = poderAtaque
        self.vida = vida
        self.poderDefesa = poderDefesa

    def recebeDano(self,danoAreceber):
        if(danoAreceber > self.poderDefesa):
            self.vida -= (danoAreceber - self.poderDefesa)
            if(self.vida < 0):
                self.vida = 0
            self.imprimeCondicaoAtual()
        else:
            print(self.nome, "defendeu o ataque e nao levou dano.")

    def realizaAtaque(self):
        self.sauda()
        return self.poderAtaque

    def sauda(self):
        print(self.nome, ": agora eh meu turno, e vcs vao ver!")

    def imprimeCondicaoAtual(self):
        if(self.isAlive()):
            print(self.nome, ": Argh, recebi dano. Vida atual: ",
self.vida)
        else:
            print(self.nome, ": e morreu")

    def isAlive(self):
        return (self.vida > 0)

class Enemy():
    def __init__(self,nome,vida,poderAtaque,poderMagia = 0):
        self.nome = nome
        self.poderAtaque = poderAtaque
        self.vida = vida
        self.poderMagia = poderMagia

    def recebeDano(self,danoAreceber):
        self.vida -= danoAreceber
        if(self.vida < 0):
            self.vida = 0
        self.imprimeCondicaoAtual()

    def realizaAtaque(self,isMagic):
        self.sauda()
        if(isMagic):
            return (self.poderAtaque + self.poderMagia)
        else:
            return self.poderAtaque

    def sauda(self):
        print(self.nome, ": agora eh meu turno, e vcs vao ver!")

    def imprimeCondicaoAtual(self):

```

```

        if(self.isAlive()):
            print(self.nome, ": Argh, recebi dano. Vida atual: ",
self.vida)
        else:
            print(self.nome, ": e morreu")

    def isAlive(self):
        return (self.vida > 0)

class Dungeon():
    def __init__(self,player,listaInimigos):
        self.player = player
        self.listaInimigos = listaInimigos
        self.turno = 1
        self.probabilidadeDeAtaqueMagico = 75

    def start(self):
        while(self.player.isAlive() and len(self.listaInimigos) > 0):
            print("-----Turno", self.turno, "-----
----")
            print("-----Acoes dazinimiga-----
")
            for i in self.listaInimigos:

self.player.recebeDano(i.realizaAtaque(self.isMagic()))

            if(self.player.isAlive()):
                print("-----Acoes do player-----
--")
                for i in self.listaInimigos:
                    i.recebeDano(self.player.realizaAtaque())

                self.updateEnemiesList()
                self.turno += 1

            if(self.player.isAlive()):
                print("Player Won!")
            else:
                print("Nao deu")

    def updateEnemiesList(self):
        for i in self.listaInimigos:
            if(i.isAlive() == False):
                self.listaInimigos.remove(i)

    def isMagic(self):
        prob = randint(0,100)
        if(prob < self.probabilidadeDeAtaqueMagico):
            return True
        else:
            return False

jon = Player("Jon", 100, 20, 10)
minion = Enemy("Minion", 20, 10)
general = Enemy("General", 30, 10, 10)
nightKing = Enemy("Night King", 60, 20,10)

dungeon = Dungeon(jon, [minion,general,nightKing])
dungeon.start()

```