

## Projeto de POO - Arthur Seus e Marcelo Rezende

O projeto se trata de uma versão muito simplificada de um jogo Pokemon. Tendo a funcionalidade de visualizar os Pokémons disponíveis e utilizá-los para batalhar 1 contra 1. Uma vez no menu principal, o usuário pode escolher entre 1 (visualizar a pokédex, uma lista com os pokemons), 2 (batalha) e 3 (sair).

Todos pokémon tem como padrão o level 1 e ao visualizá-los na pokedex o usuário pode mudar seu level para ver as mudanças em seus status. A batalha funciona como uma batalha pokémon, reduzida é claro, temos 4 opções de ataques, cada ataque tem um tipo assim como cada pokémon (água, fogo, pedra, etc).

Cada tipo tem suas fraquezas e resistências, então por exemplo, fogo é fraco contra água, então um Charizard (fogo) perderá o dobro de vida de uma ataque do Blastoise (água), contanto que o ataque seja do tipo água. Ataques de tipos que o outro pokémon tem resistência causam 1/3 do seu dano original. Para ataques que não são nem fraqueza nem ponto forte, o pokémon perderá menos vida quanto mais alto seu status de defesa for.

Existem ataques que causam efeitos retardantes no inimigo como paralisia que impede o inimigo de atacar por 2 rodadas, mas tem 50% de acerto. Queimar que causa dano a mais por 3 rodadas. Psicose que faz o pokémon dar dano em si próprio também.

Existem ataques que curam o usuário em uma porcentagem do dano também.

É possível adicionar novos pokémons dos tipos já existentes e também usar ataques já existentes neles.

Pode-se criar novos tipos criando uma classe que estenda Pokémon seguindo as mesmas regras de criação dos outros tipos.

Pode-se criar novos ataques adicionando seu nome, chance de acerto e dano no método "damage". Caso queira que ele tenha algum dos efeitos existentes basta adicioná-lo na classe "StatusEffects" na lista respectiva.

Para criar novos efeitos deve-se alterar mais coisas. Adicionar uma lista com o nome do efeito na classe "StatusEffects", mudar o método "damage" caso seja um ataque novo, criar o método do novo efeito em Pokémon e adicioná-lo no método de quem ele afeta, atacante ou defensor.