★ Home (/) » SCC0222 (/offerings/view/1601) » [6 - Struct] Pokedex

[6 - Struct] Pokedex

Disciplina: SCC0222 - Laboratório de Introdução à Ciência da Computação I

Prazo de Entrega: 30/07/2021 23:55:55 Fechado

Está acabando o semestre, e você não ve a hora de dar um fim aos estudos e voltar à sua jornada para se tornar um

mestre Pokémon!

Mas antes, o professor Carvalho acaba de te passar uma missão para ajudá-lo!

Você deverá criar a estrutura de uma Pokedéx para ajudá-lo a estudar os Pokémon!

Cada Pokémon terá:

Nome (máximo de 50 caracteres)

Tipo primário(máximo de 20 caracteres)

Tipo secundário(máximo de 20 caracteres)

Uma lista de atributos (ou status)

Uma lista de 4 ataques possíveis

É claro que como um bom treinador você sabe que será mais fácil que os atributos e os ataques do Pokémon estejam em estruturas próprias, sendo que os atributos contém 6 inteiros:

ΗP

Ataque

Defesa

Ataque Especial

Defesa Especial

Velocidade

E cada ataque possui os seguintes atributos:

Nome (Máximo de 20 caracteres)

Poder base (inteiro)

Acurácia (float)

Classe (char: 'p' para físico, 's' para especial)

Você não sabe quantos Pokémon irá cadastrar, portanto, use alocação dinâmica ou determine um tamanho MAX. E lembre-se de adicioná-los em sequência!

Seu programa deverá, primeiramente, ler comandos (inteiro), até o comando 0 ser digitado.

Serão 4 possíveis comandos:

1 - Cadastrar um novo Pokémon (sem seus ataques):

Você deverá ler, na ordem:

Nome do Pokémon

Tipo primário

Tipo secundário

ΗP

Ataque

Defesa

Ataque especial

Defesa especial

Velocidade

2 - Adicionar um ataque à lista de 1 Pokémon específico. Você deverá ler:

Índice do Pokémon no vetor

Índice do ataque no vetor de ataques do Pokémon (de 0 a 3)

Nome do ataque

Poder base do ataque

Acurácia do ataque

Classe do ataque

3 - Imprimir os dados de um Pokémon adicionado:

Você deverá ler, na ordem:

Índice do Pokémon no vetor de Pokémon atual.

Imprima os dados do Pokémon na seguinte ordem e formatação:

"Nome do Pokemon: %s\n"

"Tipo primario: %s\n"

"Tipo secundario: %s\n"

"Status:\n"

"\tHP: %d\n"

"\tAtaque: %d\n"

"\tDefesa: %d\n"

"\tAtaque Especial: %d\n"
"\tDefesa Especial: %d\n"

"\tVelocidade: %d\n\n"

4 - Imprimir os dados de um ataque específico de dado Pokémon:

Você deverá ler:

Índice do Pokémon no vetor atual de Pokémon

Índice do ataque no vetor de ataques do Pokémon (0 a 3)

Você então deverá imprimir na seguinte ordem e formatação:

"Nome do Ataque: %s\n"

"Poder base: %d\n"

"Acuracia: %f\n"

"Classe: %c\n\n"

Pode ficar tranquilo, nenhum índice ou dado informado serão inválidos!

*Nenhum nome terá espaço!

Exemplos de entrada

1 Charizard

Fire

Flying

78

130

111

130

85

100

3

0

0

Exemplo de Saída

Nome do Pokemon: Charizard
Tipo primario: Fire
Tipo secundario: Flying
Status:
HP: 78
Ataque: 130
Defesa: 111
Ataque Especial: 130
Defesa Especial: 85
Velocidade: 100

Exemplo de entrada

```
Charizard
Fire
Flying
78
130
111
130
85
100
2
0
Flamethrower
90
1.0
s
4
0
0
0
```

Exemplo de Saída

Nome do Ataque: Flamethrower
Poder base: 90
Acuracia: 1.000000
Classe: s

Esconder Descrição

Este exercício aceita os seguintes tipos de arquivos:

С

▲ Baixar Casos de Teste (/Exercises/downloadCases/20829)

Novo Envio

O exercício está fechado

30/07/2021 23:55:55

♣ Fechado

Meu Último Envio

▲ Download (/Commits/download/1451885)

status

Finalizado

compilado

Sim

casos corretos

6/6

pontuação

10.00

Caso	Status	Tempo de CPU	Tam. de Memória Utilizado	Mensagem
Caso 1	Correto	0.0011 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 2	Correto	0.0012 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 3	Correto	0.0012 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 4	Correto	0.0012 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 5	Correto	0.0012 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 6	Correto	0.0015 s	-1 Kb	Resposta Correta

Detalhes dos Casos de Teste Selecione um caso de teste...

