

Relatório

O nosso trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo de RPG utilizando a linguagem de programação Python. O jogo foi construído a partir de conceitos como funções, laços de repetição, listas, dicionários, estruturas condicionais e manipulação de escolhas do jogador, aplicados em uma narrativa de fantasia interativa.

Iniciamos o projeto elaborando a história e os personagens, definindo as classes e raças. Para cada uma delas criamos funções específicas, o que permitiu uma organização melhor e facilitou o acesso às informações. Além disso, garantimos que essas funções interagissem diretamente com o usuário, tornando o jogo mais dinâmico. Assim, o jogador pode escolher o nome, a classe e a raça do personagem ou, se preferir, sortear a raça com probabilidades.

A partir daí, seguimos com o desenvolvimento da narrativa, implementando estruturas condicionais e laços de repetição. Dessa forma, cada movimento e cada escolha do jogador resultam em consequências diferentes, aumentando a interatividade. Também adicionamos elementos como itens, ataque e vida, que podem ser conquistados ao longo da aventura de acordo com as decisões tomadas.

Durante o processo, enfrentamos alguns desafios, principalmente na chamada de funções e na integração das diferentes partes do código. Em vários momentos surgiram erros que não sabíamos resolver. Para superar essas dificuldades, tivemos que assistir a várias videoaulas sobre dicionários e laços de repetição do Curso em Vídeo, além de realizar ajustes no código até que funcionasse corretamente.

O jogo inicia com uma breve apresentação e a criação do personagem. O jogador deve escolher um nome, definir uma classe (Mago, Arqueiro ou Clérigo) e selecionar ou sortear uma raça (Humano, Elfo, Demônio ou Anjo). Após essa etapa, a narrativa se desenrola em um cenário de floresta, onde o personagem desperta sem memória e encontra um elfo desmaiado, dando início à aventura.