

```
pythonxu={"ataque":30,"defesa":20,"vida":100} #N:0
fegamel={"ataque":40,"defesa":40,"vida":70} #N:1
deusvult={"ataque":50,"defesa":20,"vida":80} #N:2 # Os 5 primeiros são pokemons de valores "mais fracos"
bubbassalto={"ataque":55,"defesa":20,"vida":75} #N:3
charmandela={"ataque":35,"defesa":45,"vida":70} #N:4
feche={"ataque":40,"defesa":30,"vida":110} #N:5
celera={"ataque":50,"defesa":50,"vida":80} #N:6
alohomora={"ataque":60,"defesa":30,"vida":90} #N:7 # 5 pokemons intermediários
cartertorta={"ataque":65,"defesa":30,"vida":85} #N:8
zubate={"ataque":45,"defesa":55,"vida":80} #N:9
robertoise={"ataque":50,"defesa":40,"vida":120} #N:10
karcana={"ataque":60,"defesa":60,"vida":90} #N:11
agaraga={"ataque":70,"defesa":40,"vida":100} #N:12 # Os mais fortes
viguvigu={"ataque":75,"defesa":40,"vida":95} #N:13
fairinhow={"ataque":55,"defesa":65,"vida":90} #N:14
```

```
insperdex=[["pythonxu",50,20,100,"N:0"],["fegamel",40,40,70,"N:1"],["deusvult",55,10,50,"N:2"],["bubbassalto",55,20,80,"N:3"],
["charmandela",35,45,70,"N:4"],
["feche",40,30,110,"N:5"],["celera",50,50,80,"N:6"],["alohomora",60,30,90,"N:7"],["cartertorta",65,30,90,"N:8"],["zubate",45,5
5,80,"N:9"],["robertoise",50,40,120,"N:10"],
["karcana",60,60,90,"N:11"],["agaraga",70,40,100,"N:12"],["viguvigu",75,40,95,"N:13"],["fairinhow",55,65,90,"N:14"]]
insperdx= []*20
XP=0
LV=0
```

```
import time
import random
import pickle
```

```
command="NADA"
pauseplay="JOGAR"
```

```
def batalha(mon,ini,insperdx,insperdex):
    print("Um Inspermon selvagem apareceu!")
    time.sleep(1.5)
    print("Seu Inspermon: {},ataque:{},defesa:{},vida:{}".format(insperdex[mon][0],insperdex[mon][1],insperdex[mon][2],ins
perdex[mon][3]))
    time.sleep(1)
    print("""inspermon selvagem: {},
          ataque: {},
          defesa: {},
          vida: {}""".format(insperdex[ini][0],insperdex[ini][1],insperdex[ini][2],insperdex[ini][3]))

    vidaini=insperdex[ini][3]
    vidajog=insperdex[mon][3]

    while vidajog>0 and vidaini>0:

        if vidajog>0 and vidaini>0:
```

```
q= str(input("O que vocÃª quer fazer: 'lutar' ou 'fugir'?")).upper()

if q=="LUTAR":
    print("VocÃª atacou!")
    w=random.randint(0,19)

    if w==10:
        #ataque crÃ-tico!
        print("Ataque C R Ã\215 T I C O!!!")

        if ((insperdex[mon][1]*1.5)-(insperdex[ini][2]))<0:
            print("O Inspermon inimigo conseguiu se defender!")

        else:
            vidaini=(vidaini)-((insperdex[mon][1]*1.5)-(insperdex[ini][2]))
            print("A vida do seu inimigo agora Ã de {}".format(vidaini))

    else:
        #ataque normal

        if ((insperdex[mon][1])-(insperdex[ini][2]))<=0:
            print ("O inspermon inimigo se defendeu do ataque!")

        else:
            vidaini=vidaini-((insperdex[mon][1])-(insperdex[ini][2]))
            print("A vida do seu inimigo agora Ã de: {}".format(vidaini))

    if vidaini>0:
        print ("Seu oponente ataca!")
        time.sleep(1)
        if (insperdex[ini][1]-insperdÃx[mon][2])<=0:
            print("O seu Inspermon se defendeu do ataque inimigo!")
        else:
            vidajog=vidajog-(insperdex[ini][1]-insperdÃx[mon][2])
            print("A vida de seu Inspermon agora Ã de: {}".format(vidajog))

    if vidaini<=0:
        print ("VocÃª venceu!!!")
        if not(insperdex[ini] in insperdÃx):
            insperdÃx[ini]=(insperdex[ini])
            print("ParabÃns!!! VocÃª capturou um novo Inspermon!!!")
            command="NADA"

    if vidajog<=0:
        print("VocÃª perdeu...")
        command="DERROTA"

if q=="FUGIR":
    print("VocÃª fugiu!")
    command="FUGA"
```

```
        break

    return (command)

def loopjogo(command,mon,insperdÃ©x,insperdex,XP,LV,batalha):

    if command=="DORMIR":
        print ("MENU")
        pauseplay=str(input("Escreva 'jogar' para retomar o jogo ou 'salvar' para salvar sua sessÃ£o de jogo e sair: "
)).upper()

    if command=="NADA":
        pass

    if command=="FUGA":
        pass

    while command!="DORMIR" and command!="DERROTA":

        command=str(input("Agora,o que voce quer fazer?: ")).upper()

        for h in range (3):
            print("...")
            time.sleep(1)

        if command=="PASSEAR":

            if LV<5:
                ini=random.randint(0,5)
                command=batalha(mon,ini,insperdÃ©x,insperdex)

            if LV>=5 and LV<10:
                ini=random.randint(0,9)
                command=batalha(mon,ini,insperdÃ©x,insperdex)

            if LV>=10 and LV<15:
                ini=random.randint(0,14)
                command=batalha(mon,ini,insperdÃ©x,insperdex)

            if command=="NADA":
                XP=XP+1
                print("Seu Inspermon ganhou experiÃªncia!")

            if XP==10:
                for h in range (3):
                    print("...")
                    time.sleep(1)
                for i in range(1,3):
```

```

        insperdÃ©x[mon][i]=insperdÃ©x[mon][i]+5
    print("Seu Inspermon evoluiu!")
    print(insperdÃ©x[mon])
    XP=1
    LV=LV+1

    if command=="INSPERDÃ©\211X":
        for h in range(len(insperdÃ©x)):
            print(insperdÃ©x[h])

    if command=="TROCAR":
        for h in range(len(insperdÃ©x)):
            print(insperdÃ©x[h])
        print("Escolha um Inspermon de seu InsperdÃ©x")
        y=mon
        x=input("Diga o nÃºmero do Inspermon que vocÃª gostaria de utilizar em suas batalhas: ")
        mon=x
        if not (x in insperdÃ©x):
            mon=y

    else:
        for h in range(3):
            print("...")
            time.sleep(1)
        print("Lembre-se: quando vocÃª ver a opÃ§Ã£o 'O que vocÃª quer fazer?', VocÃª poderÃ¡ escolher entre:")

)

    print("-----Passear (para achar inspermons)")
    print("-----Dormir (para retornar a sua casa e pausar o jogo - vocÃª poderÃ¡ salvÃ¡-lo no menu)")
    print("-----InsperdÃ©x (para ver os innspersmons que vocÃª encontrou e venceu)")
    print("-----Trocar (para substituir o inspermon que vocÃª utilizara na prÃ³xima batalha)")

print("VocÃª estÃ¡ em casa!\n AtÃ© a prÃ³xima!\n")

if command=="DORMIR":
    pauseplay="PAUSE"

if command=="DERROTA":
    pauseplay="DERROTA"

return (pauseplay)

for h in range(30):
    print(" ")

print
    (" "
    '               .  +                            '        ,      ; ,             ,     , .   

```



```

`0000 0000. 000. 00000000 ` 00000000, 00000000 `000000000# 000000 +0000 00000000 , 0000 .000
`000 00000 000. 000 00 ` 000; 000 `000 #00# 00000 00000 000 000 ,0000,.000
`000 00000,000. #00000 00 ``000, 00000000 `000000000: 000:0 0+000 000 000 ` ,00000.000
`000 000 `00000. ,00000 ` 00000000 00000000 `00000000# 000 `0:0,000 000 000 ` ,000#0' 000
`000 000 `#0000. 000' 000000. 000 `000 000# 000 000 `000 000 000 ,000 00000
`000 000 ``0000. ` 00, 000' 000 ` 000 `000 :000 ` 000 000 000 000 000 ,000 #0000
`000 000 ` #000. 00000000 ` 000 ` 00000000. `000 000# 000 +00 000 00000000. ,000 0000
`000 000 ` 000. 00000 ` 000 ` 00000000. `000 '000 000 :0' 000 00000 ` ,000 '000

""")

```

```
time.sleep(5)
```

```
for h in range(20):
```

```
    print(" ")
```

```
print("Selecione uma forma de jogo: ")
```

```
print("Carregar (para carregar seu jogo salvo)")
```

```
print("Novo jogo (para come sar um jogo novo)")
```

```
jogo=str(input("Como voc a gostaria de prosseguir?: ")).upper()
```

```
if jogo=="NOVO JOGO":
```

```
    print ("Ol !")
```

```
    time.sleep(2)
```

```
    print("Bem vindo   Inspermon!")
```

```
    time.sleep(2)
```

```
    print ("Vamos come sar!")
```

```
    time.sleep(2)
```

```
    print("Voc a vai precisar de um Insperd x...")
```

```
    time.sleep(2)
```

```
    print("Agora,   hora de escolher o seu primeiro Inspermon para come sar a sua aventura!")
```

```
    time.sleep(4)
```

```
    insp= str(input("Escolha um Inspermon: pythonxu, fegamel, deusvult: ")).upper()
```

```
    if insp=="PYTHONXU":
```

```
        insperd x[0]=(insperdex[0])
```

```
        mon=0
```

```
    if insp=="FEGAMEL":
```

```
        insperd x[1]=(insperdex[1])
```

```
        mon=1
```

```
    if insp=="DEUSVULT":
```

```

        insperdÃ©x[2]=(insperdex[2])
        mon=2

    time.sleep(1.5)
    print("VocÃª escolheu {}".format(insperdex[mon][0]))
    command="nada"

if jogo=="CARREGAR":
    save1 = open('insperdÃ©x.pkl', 'rb')
    insperdÃ©x=pickle.load(save1)
    save1.close()
    save2 = open('XP.pkl', 'rb')
    XP= pickle.load(save2)
    save2.close()
    save3 = open('LV.pkl', 'rb')
    LV= pickle.load(save3)
    save3.close()
    print("Bem vindo de volta!")
    for h in range(len(insperdÃ©x)):
        print(insperdÃ©x[h])
    print("Escolha um Inspermon de seu InsperdÃ©x")

    x=int (input("Diga o nÃºmero do Inspermon que vocÃª gostaria de utilizar em suas batalhas: "))
    mon=x
    if not (x in insperdÃ©x):
        insperdÃ©x[0]=insperdex[0]
        mon=0

    time.sleep(2.5)
    print("Lembre-se: quando vocÃª vir a opÃ§Ã£o 'O que vocÃª quer fazer?', VocÃª poderÃ¡ escolher entre:")
    print("-----Passear (para achar inspermons)")
    print("-----Dormir (para retornar a sua casa e pausar o jogo) (leva ao 'MENU' e a opÃ§Ã£o 'SAVE')")
    print("-----InsperdÃ©x (para ver os innspermons que vocÃª encontrou e venceu)")
    print("-----Trocar (para substituir o inspermon que vocÃª utilizara na prÃ³xima batalha)")

    time.sleep(2)
    for h in range(5):
        print("")

while True:
    #Loop fechado em que o jogo funciona

    if pauseplay=="JOGAR":
        command="NADA"
        pauseplay=loopjogo(command,mon,insperdÃ©x,insperdex,XP,LV,batalha)

    if pauseplay=="PAUSE":
        print ("MENU")
        pauseplay=str(input("Escreva 'jogar' para retomar o jogo ou 'salvar' para salvar sua sessÃ£o de jogo e sair: "))
    ).upper()

```

```
        if pauseplay=="JOGAR":
            print("Resumindo o jogo...")
            time.sleep(2)
            print("")

    if pauseplay=="SALVAR":
        arquivo1 = open('insperdã@x.pkl', 'wb')
        pickle.dump(insperdã@x, arquivo1)
        arquivo1.close()
        arquivo2 = open('XP.pkl', 'wb')
        pickle.dump(XP, arquivo2)
        arquivo2.close()
        arquivo3 = open('LV.pkl', 'wb')
        pickle.dump(LV, arquivo3)
        arquivo3.close()
        time.sleep(1.5)
        print ("Jogo salvo! ATã\211 A PRã\223XIMA!")
        break

    if pauseplay=="DERROTA":
        print("FIM DE JOGO")
        break
```