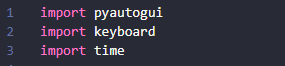
**CRIANDO BOT DE PESCA (OT POKEMON)**

**Importar os módulos:**

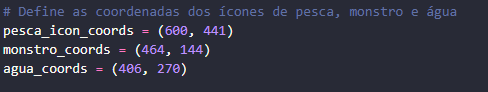


**Pyautogui –** para controlar movimentos e cliques do mouse

**Keyboard –** para controlar teclas do teclado

**Time –** para adicionar tempo entre as ações

**Definir função de variáveis:**



Pesca\_icon\_coords = (600, 441) – representa onde está a vara de pesca

Monstro\_coords = (464, 144) – representa onde irá aparecer o monstro na tela

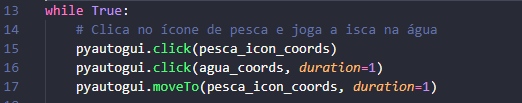
Agua\_coords = (406, 270) – representa onde está a aguá

**Definir cor do ícone de pesca:**



Pesca\_mordida\_cor = (65, 163, 48) – define o rgb do ícone de pesca (verde)

**Adicionar loop:**



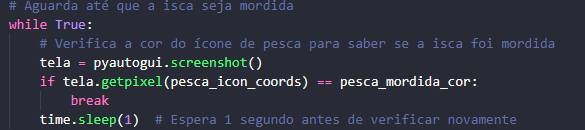
While True: (representa o loop)

Pyautogui.click(pesca\_icon\_coords) – irá clicar nas coordenadas da variável

Pyautogui.click(agua\_coords) – irá clicar nas coordenas da variável

Pyautogui.moveTO(pesca\_icon\_coords) – irá mover o mouse até a posição da varíavel

**Loop de clicar no ícone verde:**



While True: (representa o loop)

tela = pyautogui.screenshot() – define tela como uma variável para função

if tela.getpixel(pesca\_icon\_coords) == pesca\_mordida\_cor: - se for a coordenada (pesca\_icon\_coords) for igual a cor de (pesca\_mordida\_cor) ele vai para próxima função

break – se a função acima funcionar ele interrompe o loop e vai pra próxima função, se não ele continua em loop

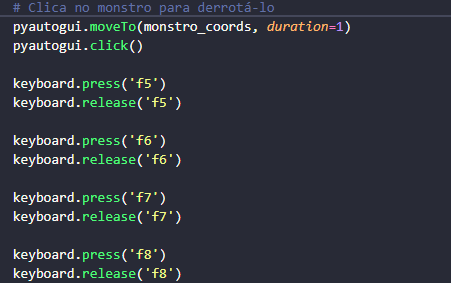
time.sleep(1) – verifica de 1 em 1 segundo se a cor está verde

**Pegando o peixe:**



Pyautogui.click(pesca\_icon\_coords) – clica na coordenada da variável

**Derrotando o monstro:**



Pyautogui.moveTO(monstro\_coords) – move até a coordenada da variável

Pyautogui.click() – clica quando chegar na coordenada

Keyboard.press(‘tecla’) – pressiona na tecla que você informou dentro

Keyboard.release(‘tecla’) – solta a tecla que você informou dentro

**Retorna ao ícone de pesca e começa novamente:**



Pyautogui.moveTo(pesca\_icon\_coords) – retorna até a coordenada da variável e código começa desde o começo