



Disciplina	Raciocínio Algorítmico
Curso	BES
Atividade	Desafio pokémon (parte 1)
Professor:	Guilherme Schnirmann
Data:	03/04/2024

Projeto: Jogo Pokémon Simplificado em Python

Entrega:

Poste esse projeto no GitHub e deixe claro no commit que essa é a versão inicial (ou parte 1). Continuaremos esse projeto com mais partes e o versionamento de cada commit será levado em consideração na avaliação. Envie o link do repositório do projeto no AVA.

Descrição do Projeto:

Neste projeto, você vai desenvolver um jogo Pokémon simplificado em Python. O objetivo é criar um programa cíclico onde os jogadores podem explorar diferentes ambientes, como uma caverna ou um matagal, encontrar Pokémon aleatórios e tentar capturá-los. O programa também deve permitir aos jogadores listar os Pokémon que já capturaram em sua Pokédex.

Requisitos:

- Conhecimento básico de Python.
- Capacidade de utilizar estruturas de repetição, condicionais, listas e manipulação de strings em Python.

Funcionalidades Principais:

1. Introdução do Professor Carvalho:

- Antes de iniciar a jornada, o jogo deve apresentar uma introdução do Professor Carvalho.
- O jogador deverá informar seu nome, que será utilizado na introdução.

2. Exploração de Ambientes:

- O jogador deve poder escolher entre entrar na caverna ou no mato.
- Cada ambiente terá a chance de encontrar um Pokémon aleatório.

3. **Encontro com Pokémon:**

- Ao entrar na caverna ou no mato, o jogador encontrará um Pokémon aleatório.
- O programa deve informar qual Pokémon foi encontrado.

4. **Listagem da Pokédex:**

- O jogador poderá listar os Pokémon que já capturou em sua Pokédex.

5. **Pokémons por Ambiente:**

- Deve haver uma lista de Pokémon possíveis de encontrar no mato e outra lista diferente de Pokémon possíveis de encontrar na caverna (crie essas listas conforme sua criatividade/pesquisa).

6. **Captura de Pokémon:**

- O jogador terá a opção de tentar capturar o Pokémon encontrado.
- Caso escolha capturar o pokémon, haverá uma probabilidade de captura, ou seja, não é garantido que o pokémon seja capturado. Na floresta a probabilidade de captura será de 50%; na caverna a probabilidade será de 35%. Caso o pokémon não seja capturado, uma mensagem deve ser informada e o aventureiro poderá optar por tentar novamente, entretanto, na jornada total (até o programa ser encerrado) o jogador só terá 3 chances de tentativas extras de captura (esse número só será reiniciado ao reiniciar o jogo).
- Se o Pokémon já estiver na Pokédex do jogador, ele será informado e não haverá processo de captura.
- Se o Pokémon não estiver na Pokédex, ele será adicionado.

7. **Finalização do Jogo:**

- O programa deve permitir ao jogador sair do jogo quando desejar.

Observações:

- O objetivo deste projeto é fornecer uma introdução prática aos conceitos básicos de Python, como estruturas de repetição, condicionais, listas e manipulação de strings, através da criação de um jogo Pokémon simplificado.
- Este projeto pode ser expandido e aprimorado conforme sua criatividade e habilidades em programação.

Exemplo de execução:

```
Olá, sou o Professor Carvalho, um pesquisador Pokémon.  
Antes de começarmos nossa jornada, qual é o seu nome? Guilherme  
Ótimo, então você é Guilherme! Prepare-se para embarcar em uma aventura emocionante no mundo dos Pokémon!  
  
0 que você deseja fazer?  
1. Entrar na caverna  
2. Entrar no mato  
3. Listar Pokémon da Pokédex  
4. Sair  
Escolha uma opção: █
```

```
0 que você deseja fazer?  
1. Entrar na caverna  
2. Entrar no mato  
3. Listar Pokémon da Pokédex  
4. Sair  
Escolha uma opção: 1  
Você entrou na caverna e encontrou um Geodude!  
Deseja tentar capturar este Pokémon? (s/n): s  
Você capturou um Geodude!  
  
0 que você deseja fazer?  
1. Entrar na caverna  
2. Entrar no mato  
3. Listar Pokémon da Pokédex  
4. Sair  
Escolha uma opção: 2  
Você entrou no mato e encontrou um Weedle!  
Deseja tentar capturar este Pokémon? (s/n): n
```

```
O que você deseja fazer?  
1. Entrar na caverna  
2. Entrar no mato  
3. Listar Pokémon da Pokédex  
4. Sair  
Escolha uma opção: 3  
Pokémon na sua Pokédex:  
- Geodude
```

```
O que você deseja fazer?  
1. Entrar na caverna  
2. Entrar no mato  
3. Listar Pokémon da Pokédex  
4. Sair  
Escolha uma opção: 4  
Até logo!
```