

Registro de batalhas de RP

O projeto visa implementar um sistema de registro de batalhas de jogadores de RPG utilizando a linguagem Python e os conceitos aprendidos na matéria de Desenvolvimento de Sistemas Orientados a Objetos.

Existem diversos formatos de jogos de RPG e de sistemas de batalhas, no nosso projeto levamos em conta que a batalha possui dois jogadores e cada um dos jogadores possui uma equipe de personagens. Os jogadores possuem um nome, histórico de batalhas, vitórias e uma equipe de personagens(*Party*).

As *parties* são criadas dentro do escopo dos jogadores. Logo só existem enquanto o jogador existir e também são acessadas somente através dele. Cada *party* também possuem um máximo de 4 personagens e um nome próprio.

O personagens cadastrados independem dos jogadores, podendo ser acessados por qualquer um destes, e estar em diferentes *parties* ao mesmo tempo. Todo personagem vem das classes Mago, Guerreiro ou Healer.

As batalhas são compostas por dois jogadores e 2 *parties*, uma de cada jogador. Além disso, também constam qual jogador foi o vencedor. Para registrar uma batalha é necessário criar seus atributos antecipadamente: 2 jogadores e 2 *parties*, e indicar qual o jogador vencedor. Cada batalha registrada ficará no histórico de ambos os jogadores.

O sistema permitirá a criação de jogadores, *parties*, personagens e batalhas, sendo também possível a remoção dos mesmos por parte do usuário. Será possível listar todas as batalhas, personagens, jogadores cadastrados, e suas respectivas *parties*.