

Registro de batalhas de RPG

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, elas também possuem um máximo de 4 personagens e um nome próprio.

Os personagens podem estar em mais de uma *party* ao mesmo tempo independente do jogador, todo personagem vem das classes Mago, Guerreiro e Healer e possuem algumas características diferentes conforme a classe, as em comum são: nome, HP(Health Points), item e DPS(Damage per Second). O Mago e o Healer possuem mana e o Healer tem também o HPS(Heal per Second).

As batalhas são compostas por dois jogadores e 2 *parties*, uma de cada jogador, além disso também possuem um vencedor que precisa ser um dos dois jogadores. Para se registrar uma batalha é necessário criar antecipadamente os seus atributos, ao menos 2 jogadores e 2 *parties*, 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, *parties* e personagens de cada jogador além do jogador em si.