



Projeto: Batalha Pokémon



**Um MAGIKARP
selvagem apareceu.**



**METAPOD!!! Eu
escolho você.**

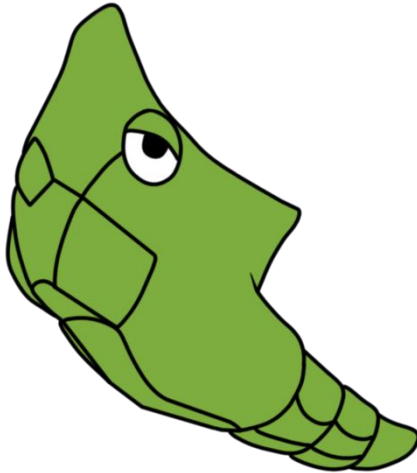
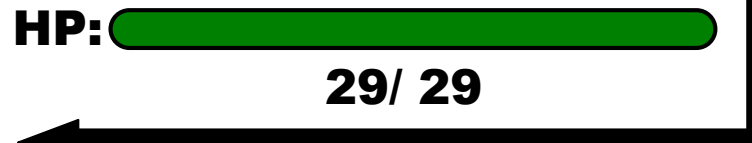
**Isso é sério
Ash???**



A batalha épica.

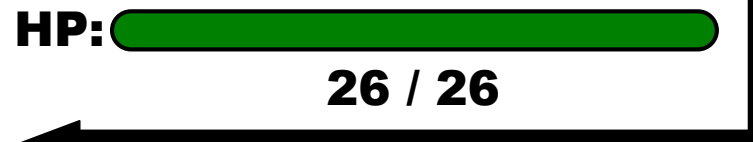
MAGIKARP

:L9



METAPOD

:L7



As batalhas Pokémon provavelmente marcaram a infância de vocês, seja assistindo ao anime ou passando horas e horas na frente do inseparável GameBoy. Para matar a saudade você foi desafiado a criar um programa em C responsável por simular uma batalha Pokémon.

Elaborar um programa em Linguagem C, capaz de simular uma batalha Pokémon. O programa deve apresentar as seguintes características:

- Copiar o arquivo “**pokemon.h**” na pasta do projeto e incluí-lo no programa. Esse arquivo possui:

```
typedef struct {  
    char Nome[20];  
    int HP, AT, DF, SP;  
} Pokemon;
```

```
void GerarTimes(Pokemon p1[6], Pokemon p2[6]);
```

Criar em seu programa as seguintes rotinas:

```
void Atacar (Pokemon *p1, Pokemon *p2);
```

Em **Atacar**, o Pokémon **p1** ataca o Pokémon **p2** com um único golpe:

- o dano será calculado pela diferença entre o ataque do Pokémon agressor e a defesa do outro Pokémon;
- se a defesa de **p2** foi inferior ao ataque de **p1**, o HP de **p2** será decrescido do dano. Caso contrário, desconta-se 1 ponto de vida de **p2**;
- caso o HP seja negativo, substituir por zero.

Crie em seu programa as seguintes rotinas:

```
int Batalha(Pokemon *p1, Pokemon *p2);
```

A **Batalha** deve retornar qual dos Pokémons venceu (1 ou 2):

- os ataques são intercalados entre os dois jogadores, entretanto o Pokémon mais rápido (maior SP) deverá iniciar a contenda;
- na **Batalha** os Pokémons devem-se **Atacar** até que o HP de um deles seja zero;
- a cada ataque o *status* dos Pokémons deverá ser atualizado, utilizando **ExibirTimes**.

Crie em seu programa as seguintes rotinas:

```
void ExibirTimes(Pokemon p1[6], Pokemon p2[6]);
```

Em **ExibirTimes** deve-se exibir todos os atributos (Nome, HP, AT, DF e SP) dos seis Pokémons de cada time.

No seu programa principal as batalhas devem ser gerenciadas:

- lembre-se de criar dois vetores para armazenar 6 Pokémons de cada jogador;
- Enquanto houver algum Pokémon no time, participar de novas batalhas;
 - após a **Batalha**, o Pokémon que venceu participará da próxima. O time que perdeu enviará o próximo da fila
- No final, apresentar qual dos times foi o vencedor.