

```

const inquirer = require('inquirer');
const Game = require('./game');
Main:
async function main() {
  const { name } = await inquirer.prompt({
    type: 'input',
    name: 'name',
    message: 'Qual é o nome do seu herói?'
  });

  const game = new Game(name);
  game.start();
}

main();

Classes :
class Character {
  constructor(name, health, strength) {
    this.name = name;
    this.health = health;
    this.strength = strength;
  }
  //Formula de calculo de dano
  attack() {
    return Math.floor(Math.random() * this.strength);
  }

  takeDamage(damage) {
    this.health -= damage;
  }
}

module.exports = Character;

const Character = require('./character');

class Hero extends Character {
  constructor(name) {
    super(name, 100, 50);
    this.coins = 50;
  }
  //BARRA DE ILUSTRAÇÃO DA PARTE DOS STATUS
  status() {
    let informacao= `||Nome: ${this.name}|| ||Vida:
    ${this.health}|| ||Força: ${this.strength}|| ||Dinheiro: R$
    ${this.coins}||`;

    var tamanho = informacao.length;

    var barras = '';

    for (let i = 0; i < tamanho; i++) {
      barras += '=';
    }

    console.log(barras);
  }
}

```

```

        console.log(informacao);
        console.log(barras);
    }

    addCoins(amount) {
        this.coins += amount;
    }

    spendCoins(amount) {
        if (this.coins >= amount) {
            this.coins -= amount;
            return true;
        }
        return false;
    }
}

module.exports = Hero;

const Character = require('./character');

class Villain extends Character {
    constructor(name, health, strength) {
        super(name, health, strength);
    }
}

module.exports = Villain;

Game:

const Hero = require('./hero');
const Villain = require('./villain');
const Shop = require('./shop');
const { intro, phase1, phase2, phase3, trainHero } =
require('./utils');

class Game {
    constructor(heroName) {
        this.hero = new Hero(heroName);
    }

    start() {
        intro(this.hero);
        this.phase1();
    }
}

//FASE 1
phase1() {
    console.log('\nVocê avista um tronco dando sopa ali parado e
    resolve tentar usa-lo para treinar.\n');
    console.log('Dependendo do seu manuseio você conseguirá
    aumentar sua força ou sua saúde.\n\n');
    trainHero(this.hero, () => phase1(this.hero,
    this.nextPhase.bind(this, 1)));
}

//FASE 2

```

```

    phase2() {
      console.log(`\nVocê avista um lago e resolve nadar.\n`);
      console.log('Dependendo da forma que você nadar conseguirá
aumentar sua força ou sua saúde.\n\n');
      trainHero(this.hero, () => phase2(this.hero,
this.nextPhase.bind(this, 2)));
    }
  //FASE 3
  phase3() {
    console.log(`\n ${this.hero.name} avista uma gigantesca
rocha em seu caminho.\n`);
    console.log('Dependendo da forma que você quebrar
conseguirá aumentar sua força ou sua saúde.\n\n');
    trainHero(this.hero, () => {
      const shop = new Shop();
      shop.enter(this.hero, () => phase3(this.hero,
this.endGame.bind(this)));
    });
  }
  //PASSAR DE FASE
  nextPhase(currentPhase) {
    if (currentPhase === 1) {
      this.phase2();
    } else if (currentPhase === 2) {
      this.phase3();
    }
  }
  //FIM DO GAME
  endGame() {
    console.log(`\nVocê salvou a todos nós!\n`);
    console.log('Obrigado por jogar!\n\n');
  }
}

```

```

module.exports = Game;

```

Utilitários:

```

const inquirer = require('inquirer');
const Villain = require('./villain');

```

//INTRODUÇÃO

```

function intro(hero) {
  console.log(`\n\nTEXTOBOTS AVENTURA ROBOTIZADA SEM IGUAL\n
\n`);
  console.log(`Bem-vindo, ${hero.name}! Sua jornada começa
agora.\n\n`);
  console.log(`Você é um robô, que luta para proteger o mundo
de outros robôs que só querem destruir o mundo.\n\n`);
  console.log('Seu objetivo é derrotar os vilões que assolam
esta terra e trazer paz ao mundo.\n\n');
}

```

//PARTE DE TREINAMENTO DE HEROI

```

function trainHero(hero, next) {
  console.log(`\n\nVocê tem a oportunidade de treinar e
melhorar suas habilidades.\n`);
  inquirer.prompt([
    {
      type: 'list',

```

```

        name: 'training',
        message: '\nEscolha um treinamento:\n',
        choices: [
            { name: 'Treinar força (+5 de força)', value:
'strength' },
            { name: 'Treinar defesa (+10 de saúde)', value:
'health' }
        ]
    }
    }).then(answers => {
        if (answers.training === 'strength') {
            hero.strength += 5;
            console.log(`Sua força agora é ${hero.strength}.`);
            console.log('Você sente sua força aumentar enquanto
pratica.\n\n');
        } else if (answers.training === 'health') {
            hero.health += 10;
            console.log(`Sua saúde agora é ${hero.health}.`);
            console.log('Você passa horas treinando sua resistência,
aprendendo a suportar mais dano.\n\n');
        }
        next();
    });
}
//BATALHA DA FASE 1
function phase1(hero, next) {
    console.log('\nFase 1: Malvabot aparece!\n');
    console.log('\n\nVocê entra em uma floresta escura, os
galhos rangem ao vento e a atmosfera é sombria.');
```

console.log('De repente, um Malvabot salta de trás de uma
árvore, brandindo uma adaga enferrujada.\n\n');

```

    const villain = new Villain('Malvabot', 30, 5);
    battle(hero, villain, 1, next);
}
//BATALHA DA FASE 2
function phase2(hero, next) {
    console.log('Fase 2: Um Imperialbot aparece!');
```

console.log('\n\nVocê se encontra em um vale amplo, cercado
por montanhas imponentes.');

```

    console.log('Um Imperialbot gigante surge, sua lataria verde
e braços enormes são assustadores.\n\n');
```

const villain = new Villain('Imperialbot', 50, 10);

```

    battle(hero, villain, 2, next);
}
//BATALHA DA FASE 3
function phase3(hero, next) {
    console.log('\nFase 3: Malvatron aparece!\n');
```

console.log('\n\nVocê chega a uma caverna, o calor intenso e
o cheiro de enxofre preenchem o ar.');

```

    console.log('De dentro da caverna, o líder dos robôs Malignos
emerge, Malvatron o impiedoso se apronta para batalha.\n\n');
```

const villain = new Villain('Malvatron', 100, 20);

```

    battle(hero, villain, 3, next);
}

```

```

//COMANDO BATALHA EM GERAL
//ESTRUTURA DE REPETIÇÃO ATÉ A BATALHA TERMINAR
function battle(hero, villain, phase, next) {
  console.log(`\nUma batalha feroz começa entre ${hero.name} e
  ${villain.name}!`);
  while (hero.health > 0 && villain.health > 0) {
    const heroAttack = hero.attack();
    villain.takeDamage(heroAttack);
    console.log(`${hero.name} atacou ${villain.name} causando
    ${heroAttack} de dano.`);
  }
  //CONDICIONAL PARA CALCULO DE VIDA
  if (villain.health > 0) {
    const villainAttack = villain.attack();
    hero.takeDamage(villainAttack);
    console.log(`${villain.name} atacou ${hero.name}
    causando ${villainAttack} de dano.`);
  }
}
//TELA PÓS LUTA COM RECOMPENSA
if (hero.health > 0) {
  console.log(`\n${hero.name} derrotou ${villain.name}!\n`);
  hero.addCoins(20);
  console.log(`${hero.name} encontrou 20 moedas no corpo de
  ${villain.name}.`);

  hero.status()

  next(phase);
  //EM CASO DE DERROTA
} else {
  console.log(`${hero.name} foi derrotado.`);
  console.log(`A aventura de ${hero.name} termina aqui, mas
  suas lendas viverão para sempre.`);
  next(phase);
}
}

module.exports = { intro, phase1, phase2, phase3, trainHero };
Shop:
const inquirer = require('inquirer');
const items = require('../data/items.json');
//LOJA PARA COMPRAR ITENS
class Shop {
  async enter(hero, callback) {
    console.log(`\nBem-vindo à loja!\n Você tem', hero.coins,
    'moedas.'`);
    const { buy } = await inquirer.prompt({
      type: 'confirm',
      name: 'buy',
      message: '\nDeseja comprar algo?\n'
    });
  }
}
//ESTRUTURA CONDICIONAL NA HORA DA COMPRA SIM OU NÃO
if (buy) {
  const { itemIndex } = await inquirer.prompt({
    type: 'list',
    name: 'itemIndex',
    message: 'Escolha um item:',
  });
}

```

```

        choices: items.map((item, index) => ({ name: `
${item.name} - ${item.price} moedas`, value: index })))
    });

    const item = items[itemIndex];

    if (hero.spendCoins(item.price)) {
        hero.strength += item.strength;
        console.log(`\n\nVocê comprou ${item.name}! Sua força
agora é ${hero.strength}.`);
    } else {
        console.log(`\nMoedas insuficientes.\n`);
    }
}

    callback();
}
}

```

module.exports = Shop;

Pasta Data\items.json

```

[
  { "name": "Espada de Ferro", "price": 30, "strength": 5 },
  { "name": "Escudo de Madeira", "price": 20, "strength":
3 }
]

```

COMO JOGAR:

Primeiro passo digitar: node src/main.js na tela de terminal.

Nas partes de treinamento o jogador poderá navegar entre as opções utilizando as setas para cima ou para baixo e confirmando sua escolha com a tecla enter.

Para usar a loja o jogador deverá usar a tecla y(yes) para entrar na loja ou n(no) para recusar a entrada na loja e logo depois confirmar apertando a tecla enter.

Caso o jogador decida comprar algo na loja o mesmo poderá navegar entre as opções usando a seta para cima ou a seta para baixo e confirmar com a tecla enter.