



Olá, bem vindos ao nosso projeto de orientação a objetos I. O projeto consiste em criar um jogo RPG baseado no anime “Pokemon”. Abaixo segue as instruções para a realização do trabalho.

Iniciando...

Conforme aprendido em sala de aula sobre os conceitos do paradigma de orientação a objetos e sobre programação estrutural. Este jogo tem como objetivo concretizar e por em exercício prático os conhecimentos adquiridos. Sendo assim, vamos ao jogo! =]

- Faça uma aplicação JAVA que execute um programa capaz de iniciar um jogo de pokemon no estilo RPG (Role Play Game) no qual o jogador poderá assim que **iniciado o jogo definir o seu nome**. O jogo consiste em um critério de batalhas na qual o jogador deverá enfrentar NPC’S para passar de fase e subir de level ao final dos desafios se bem sucedido o jogador vence o jogo! Das regras básicas!
 - Regras Básicas e gameplay!
 - O jogador deverá **assim que iniciado o jogo definir o seu nome**. Cada jogador terá **3 pokémons de início e 1000 de HP(Vida)**. Considere estes 3 pokémons sendo os pokémons iniciais do anime como por exemplo (charmander,squirtle e bulbasaur).
 - O jogador **poderá escolher entre 1 dos 3 pokémons iniciais** para começar sua jornada pokémon!

- **Cada pokémon inicial deve conter 3 ataques** e o jogador deverá digitar um valor correspondente para usar o ataque. Exemplo: Pokemon Charmander: Ataques (1) - FireBall , (2) - FlameThrower, (3) - FireBlast
- Cada ataque deverá ter **um dano básico** exemplo:
 - (1) - 300
 - (2) - 400
 - (3) - 500
- O valor do dano é de sua escolha, mas lembre-se que você deve sempre pensar em balancear a gameplay de modo que não fique muito fácil ou muito difícil as batalhas. Para lhe auxiliar no balanceamento você pode criar **danos aleatórios**(Random - Java) baseado em um valor inicial e um valor final. Exemplo: **dano mínimo 1 é igual a 300 e o dano máximo igual a 400.**
- *Todo jogador deverá **começar com o level 1 e 1000 de Hp**, contudo **para cada NPC vencido ele upa um level e ganhará vida**, lembre-se de balancear a quantidade de vida, isto fica a seu critério!.*
- Pedra de Evolução
 - **Ao derrotar um NPC, o jogador receberá um level e uma pedra de evolução podendo evoluir seu pokemon caso deseje.** Perceba que se o pokémon **evolui seus atributos e características** sofrem alterações também!
- Revives!
 - Como regra geral o jogador **poderá usar apenas 1 revive para curar seu pokémon** durante a batalha. Quando utilizado um **revive 75% da vida perdida do pokémon** será restaurada.
- Como regra geral, o jogo deverá conter **3 NPC's** no qual o jogador irá batalhar.
 - **Cada NPC é composto por**
 - **Nome do NPC**
 - **Descrição do NPC e frases de efeito**
 - **Especialidade de Pokemons (Agua,Raio,Fogo..etc)**
 - **Vida inicial**
 - **Pokemon que o NPC escolhe aleatoriamente para batalhar.**
 - **Assim como o jogador, cada NPC terá 3 pokémons, podendo escolher apenas 1 para a batalha. Essa escolha deve ser feita de maneira aleatória de modo que o jogador não consiga escolher.**
- GamePlay
 - Bem, é hora de batalhar. Mas primeiro vamos a algumas considerações sobre o estado de batalha do jogo!
 - 1) O jogador com **seu pokémon escolhido, escolhe qual NPC enfrentar.**

- 2) **O NPC escolhe um pokémon de maneira aleatória para a batalha.**
 - 3) **O jogador sempre inicia o primeiro ataque,** atacando a vida do pokémon adversário.
 - 4) **Efetuada o ataque do jogador é a vez do NPC** atacar, rebaixando a vida do pokémon do jogador.
 - 5) **Uma vez que a vida de um dos pokémons seja menor igual a 0. O ataque disparado irá retirar dano da vida do jogador ou do NPC.** Exemplo
 - Charmander 500 de vida (poke aliado)
 - Hypno 800 de vida (poke adversário)
 - Hypno ataca utilizando seu hipnose e retira 800 de dano, o charmander morre e parte dos 300 de dano restante é retirado da vida do jogador
 - **Caso o jogador fique com a vida menor igual a zero, o jogo é finalizado e o jogador perde!**
 - **Caso o NPC fique com a vida menor igual a zero, o jogador vence e recebe um level e também uma pedra de Evolução para o seu pokémon!**
 - **Caso o pokémon do jogador fique com vida ≤ 0 , ele poderá apenas uma vez utilizar 1 revive** restaurando a vida do pokémon. Se o pokémon morrer novamente, não será possível restaurar o pokémon e todos os ataques do NPC serão diretamente na vida do jogador.
 - **O jogo deve ficar em Looping até que as regras de batalha sejam cumpridas de modo que o jogo finaliza quando o jogador perde ou vence o jogo!**
- **Considerações finais.**
 - Sinta-se livre para criar novas formas de batalha, contudo não fuja muito desse escopo inicial.
 - Assim como todo bom jogo é necessário contextualizar o jogador sobre os eventos do jogo e sobre falas e ações de NPC 's.
 - Utilize entradas como Scanner.In e saída de informações como System.out para informar o player sempre que possível.
 - Use sua criatividade para definir nomes de ataques, frases de efeito, mensagens informativas, etc.
 - Utilize os conceitos de OO para modelar esse jogo e ponha prática conceitos de programação.
 - **BÔNUS:**
 - Crie uma estrutura de histórico de jogadores que venceram e perderam no seu jogo!
 - Implemente códigos para salvar em arquivos e definir os *players_winners.txt* e os *players_loses.txt*
 - Boa sorte!!!!