

Relatório

Trimestre II

Tema: RPG

Dupla: Endrio R. & Gabriel.H

SOBRE:

A ideia para esse projeto de RPG é de contar uma história básica na qual o jogador poderia escolher seu nome/classe enfrentar um inimigo e depois enfrentar um boss que é hit-kill pois no futuro pretendo continuar esse projeto por diversão adicionando outras mecânicas como possibilidade e diálogos, mais lutas contra chefes outras classes/armas/ataques etc.

No combate um inimigo aleatório é selecionado por um random, o jogador pode escolher se ele que atacar, ver o inventario ou fugir.

A cada turno o jogador recupera mana.

Se o jogador ganha a batalha ele ganha 25 de xp

E no início se ele ganha 100 de xp ele sobe de nível e ele só sobe para o próximo se ele ganhar 200 de xp e assim vai indo

ORDEM CRONOLOGICA DOS ACONTECIMENTOS:

Bem começamos pelo sistema de classes (if/elif/else)
depois o sistema de ganhar nivel (if)
apos isso o sistema de inimigos (falo mais sobre depois)
sistema de batalhas (falo mais depois)

Inventario (falo mais depois)

E por fim a narrativa que foi bem de boa

DESENVOLVIMENTO:

O sistema de inimigos foi criado com uma lista de inimigos pre-definidos e depois um numero aleatorio é gerado pelo import random que vai ddefinir qual inimigo sera enfrentado.

O sistema de batalhas foi basicamente pegar o inimigo sorteado, seus atributos

E fazer um while cujo as condições de parada foram se a vida do inimigo for menor que 0 ou igual OU se a vida do jogador for igual menor ou igual a 0. depois foi encher de if, elif e else e uma função chamada try e except que basicamente vai testar de um jeito e se por algum acaso não funcionar vai pular para o except.

O BENDITO INVENTARIO:

FOI UMA GRANDE SAGA a quantidade de tempo que eu fiquei tentando fazer a parte de capacidade maxima de itens MEU AMIGO.

Mas explicando como foi feito onventario originalmente é uma lista vazia e dependendo da classe escolhida certos itens da classe vão ser adicionadas na lista usando .append()

SE USAMOS I.A:

Sim usamos I.A apenas para verificação de código

PROBLEMAS ENFRENTADOS

O computador do Gabriel

A dificuldade com as listas

E a questão do inventario