



# Módulo 3

BLUE – Mod 3 – Aula 4  
Codelabs

*Prof. Wellinton Perazzoli*

[thefutureisblue.me](http://thefutureisblue.me)

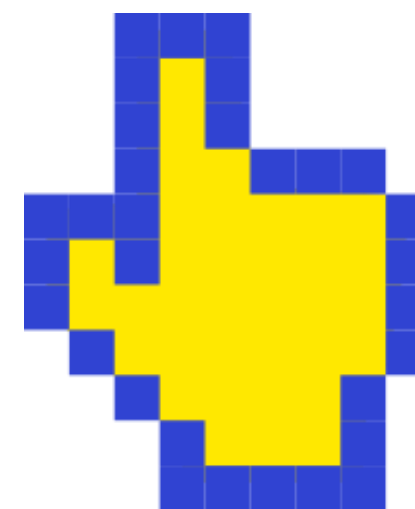


# Jogo RPG – Parte 1

Crie um jogo com objetivo de ser um herói lutando contra monstros. Ao ser iniciado, será solicitado o nome do jogador (herói) e ele será criado com os seguintes atributos:

- Nome definido pelo usuário
- Experiência = 0
- Nível = 1
- Vida = 10
- AtaqueBase = número aleatório entre 1 e 10 (Utilizar o objeto Random())

Essas informações devem aparecer na tela assim que o herói for criado.



# Jogo RPG – Parte 2

O jogador poderá escolher batalhar contra três monstros, todos devem possuir nome, vida, experiencia e ataque. A experiencia de um monstro deve ser igual a vida mais o ataque do mesmo monstro.

1. **Orc:** A vida deve ser 2 vezes o level do herói e o ataque deve ser o level do herói.
2. **Troll:** A vida deve ser 5 vezes o nível do herói e o ataque deve ser duas vezes o nível do herói.
3. **Goblin:** A vida deve ser 10 vezes o nível do herói e o ataque deve ser 4 vezes o nível do herói.



# Jogo RPG – Parte 3

Ao escolher um monstro para batalhar, deve permitir que o jogador **enfrente** ou **fuja** do monstro.

A batalha deve continuar até que o jogador ou o monstro seja derrotado, ou até que o jogador decida fugir.

Caso o jogador morra em batalha, a aplicação deve ser finalizada.

Caso o jogador derrote o monstro, o jogador deve receber a experiencia que foi concedida pelo monstro.

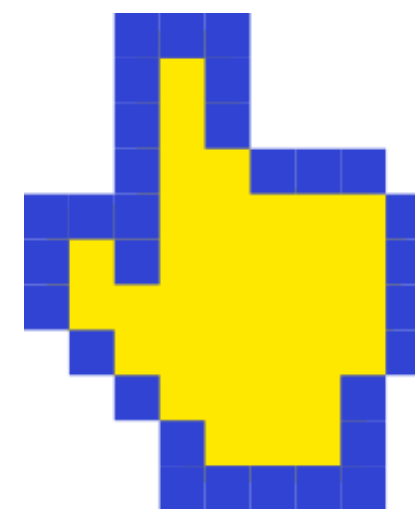


# Jogo RPG – Parte 4

O nível do jogador deve subir a cada 10 de experiencia que ele receba.

Ao subir de nível, o jogador deve:

1. Ter sua vida configurada como  $\text{nível} * 10$
2. Ter seu ataque configurado como  $\text{ataque base} + \text{nível}$
3. Apresentar uma mensagem que o herói do jogador subiu de nível





Por hoje é só!  
Obrigado! =)