

Primeiro, começamos a fazer as funções principais. A função **criar_personagem()** cria um personagem novo, **criar_item()** cria os itens, **peso_inventario()** calcular quanto peso o personagem está carregando, **adicionar_item()** e **remover_item()** servem para colocar ou tirar itens do inventário, **exibir_inventario()** mostra o que o personagem tem, **usar_pocao()** recupera HP usando poções, e **combate()** simula uma luta entre dois personagens, escolhendo aleatoriamente quem ataca e quanto dano cada um causa. Depois disso, criamos um menu para o usuário escolher o que quer fazer, tipo criar personagem, mexer no inventário, usar poção ou lutar.

Para aprender como fazer isso, a gente pesquisou na documentação do Python, em tutoriais na internet e também olhamos bastantes os slides, nós percebemos que precisamos estudar mais ainda, pois usamos bastante ajuda.

A gente encontrou alguns problemas no caminho. Primeiro, no começo dava para colocar qualquer quantidade de itens no inventário sem se preocupar com o peso, mas resolvemos fazer uma verificação antes de adicionar. Também podia dar erro se o personagem não tivesse poção e a gente tentasse usar, então colocamos uma checagem para isso. Outra coisa é que no combate a escolha de quem ataca é aleatória, então podia parecer injusto, mas decidimos deixar assim e focar em outras partes do . Por último, decidimos fazer um menu interativo, mas algumas opções do menu davam erro toda hora, foi uma das piores coisas de fazer.

No final, conseguimos criar personagens, adicionar e remover itens, usar poções e fazer combates. O código funciona bem e dá para adicionar mais coisas em um trabalho futuro, foi trabalhoso mas nós dois conseguimos.