# Regras do jogo

Você joga sendo um Flirt (Paquerador), começando com seu charme em 1 e tendo de chegar até o 10, Se ficar com 0 de charme você perde o jogo

Você recebe um Gift (Presente) e uma Clothe(Roupa) iniciais

Você só pode ter um item de Clothe e um ou dois presentes, dependendo da quantidade de espaço que eles ocupam em sua mão

Caso ganhe um item novo, você pode trocá-lo pelo seu item atual ou vendê-lo

Cada rodada você entra em um encontro , que pode ter uma Lady ou apenas um item

* Se tiver uma Lady no encontro, você precisa conquistá-la e pode receber um ou dois itens, dependendo da Lady
* Senão houver nenhuma Lady, você pode comprar um item na loja

Seu ataque é a soma de seu charme mais os bônus dos itens que tiver

Se a Lady tiver um nível de defesa mais forte que seu charme, você pode tentar fugir rolando um dado

* Se tirar 5 ou 6 você escapa do encontro ileso
* Senão você perde um nível de charme

Após o jogo terminar, seu progresso é salvo

Entrar com dados pré-definidos de Ladys, presentes e roupas

Execução do Jogo

\*

\* Jogo Carrega as Ladys , Presentes e Roupas pré-definidas (via txt) [ ]

\* Jogo Apresenta o Menu Inicial

\* Jogo Cria um novo Jogador

\* Jogo Define um presente e uma roupa para o Jogador

\* Player Digita o nome do Flirt

\* Player Escolhe o Estilo

\* Jogo Mostra um menu com a ficha do Jogador e a Loja

\* (Na Loja) Jogador compra itens e retorna para o Menu do Jogo

\* Jogo Seleciona uma Lady aleatória da lista de Ladys

\* Jogador escolhe se quer ir ao encontro ou fugir

\* (Fuga) Jogo Rola o dado, se cair 5 ou 6 escapa, senão fim de jogo

\* (Encontro) Jogo compara o charme com a defesa

\* (Vitória) Jogador recebe um novo Item, recompensa e sobre de charme

\* (Derrota) Jogador perde um nível de charme

\* (caso Charme 10) Vitória e Fim de Jogo

\* (caso charme 0) Derrota e Fim de Jogo

\* (Fim de jogo) Jogo salva a gameplay num arquivo txt

\*/

**Diagrama de Classes**

