



Desafio: Crie um Jogo de RPG Básico em Python



Objetivo:

Desenvolver um jogo de RPG textual simples no terminal onde o jogador escolhe um personagem, enfrenta inimigos em turnos e toma decisões estratégicas para vencer as batalhas.



Requisitos do Projeto:

1. Escolha de Personagem

- O jogador deve escolher entre classes diferentes (ex: Guerreiro, Mago, Arqueiro).
 - Cada classe possui atributos diferentes:
 - Vida
 - Ataque
 - Defesa
 - Magia (se aplicável)
-

2. Sistema de Combate

- O jogo deve apresentar **inimigos aleatórios** com atributos.
 - O combate ocorre em **turnos**:
 - O jogador escolhe entre atacar, defender ou usar magia (se tiver).
 - O inimigo realiza ações automáticas.
 - O dano causado deve considerar o ataque e a defesa de ambos.
-

3. Status e Feedback

- A cada turno, mostre na tela:
 - Vida atual do jogador e do inimigo
 - Ação escolhida e seu efeito
 - Resultado do turno (quem atacou, quanto de dano foi causado)
-

4. Fim de Jogo

- O jogo termina quando:
 - O jogador derrota todos os inimigos (ex: 3 batalhas seguidas)

- A vida do jogador chega a 0 (game over)

5. Extras (opcional para desafiar mais)

- Criar um menu inicial com “Jogar”, “Instruções” e “Sair”
- Adicionar sistema de nível e experiência
- Implementar poções de cura ou itens mágicos
- Permitir que o jogador fuja de uma batalha (com consequência)
- Adicionar salvamento de progresso em arquivo .txt (modo avançado)



Conceitos Python a serem utilizados:

- Funções (def)
- Condicionais (if, else)
- Laços (while, for)
- Entrada de dados (input)
- Estruturas de dados (listas ou dicionários)
- Organização de código (módulos ou separação por funções)



Exemplo de execução esperada:

Bem-vindo ao RPG Mágico!

Escolha seu personagem:

1 - Guerreiro

2 - Mago

3 - Arqueiro

Você escolheu: Mago

Inimigo encontrado: Goblin

Vida: 30 / Ataque: 5 / Defesa: 2

Sua vez:

1 - Atacar

2 - Usar magia

3 - Defender

Você usou magia e causou 15 de dano!

Inimigo ataca e causa 3 de dano!