

DESAFIO BRIDGE

Leonardo Seishi Yamazaki

POKEDEX

O meu código foi feito com criação de 4 novas classes: Trainer, Pokemon, Pokedex e Championship.

Trainer() será responsável por administrar a sua equipe a qual irá batalhar, suas principais funções estão relacionadas a criação de uma equipe.

O programa inicia com duas instancias de treinadores, uma o qual o usuário será responsável por dar o nome e montar sua equipe, o outro será um treinador que sempre criará um time aleatório de pokemons, baseado no tamanho do time criado pelo usuário

Pokemon() representará os pokemons, além de guardar as características de cada um, no seu construtor irá gerar uma raridade aleatória para o mesmo. Possuem hp para ver se estão aptos para batalhar ou não, e o enum PokemonType para verificar as vantagens e desvantagens durante a batalha.

Pokedex() é a classe responsável por armazenar todos os pokemons conhecidos e já cadastrados. Ajudará bastante nas checagens e nas atividades pedidos pelo desafio.

Championship() terá duas instancias de treinadores os quais irão duelar entre si, nessa classe haverá a checagem dos vencedores por rodada e o vencedor final.

Ao executar o código a primeira coisa a se fazer é escolher um nome para seu treinador.

```
Digite o nome de seu treinador pokemon: Leonardo|
```

Para facilitar e não precisar cadastrar vários pokemons, eu deixei essa opção para adicionar inicialmente 21 pokemons pré-setados.

```
Seja bem vindo Leonardo!
```

```
Deseja adicionar pokemons pré-setados a sua pokedex? [0/1] 0-Nao e 1-Sim  
resposta:|
```

Depois dessa parte o usuário terá diversas opções a se escolher.

```
MENU DE OPÇÕES
#-----#
1-Adicionar pokemon
2-Criar time pokemon
3-Gerar time pokemon
4-Absolver time
5-Ver todos pokemons
6-Ver times
7-Pokemon mediano
8-Verificar vantajosos
9-Batalhar
0-Sair
#-----#
Resposta:|
```

1- adicionar pokemon, o usuário terá que adicionar um por um, escolhendo o seu tipo e o nome do pokemon.

```
Resposta:1

Escolha algum tipo pokemon:
1-NORMAL
2-FOGO
3-AGUA
4-ELETRICO
5-GRAMA
6-GELO
7-LUTADOR
tipo:4
Nome do Pokemon:Pichu
Pichu(-2) Foi adicionado a pokedex!
```

2/3 - Ambos são responsáveis pela criação de um time, porém na opção 2, o usuário terá que montar pokemon por pokemon, e na opção 3, será necessário apenas dizer o tamanho de equipe de sua escolha e o programa gerará um time completamente aleatório, lembrando que ambas funções só funcionam com pokemons já adicionados a pokedex e nunca se repete um pokemon em nenhuma equipe.

4- Caso o usuário não goste do time formado, ele poderá absolver o time atual para criar outro futuramente.

5/6 - Se deseja ver a formação dos times e e todos os pokemons

Resposta:6

*Equipe Leonardo:

- Raichu[ELETRICO|-9]
- Moltres[FOGO|-26]
- Gyarados[AGUA|-49]
- Ratata[NORMAL|72]
- Flareon[FOGO|36]

*Equipe Ashe:

- Bulbasaur[GRAMA|22]
- Psyduck[AGUA|-6]
- Vaporeon[AGUA|82]
- Totodile[AGUA|35]
- Mankey[LUTADOR|-84]

7 - Encontrar o pokemon com a raridade mais mediana

```
Resposta:7
```

```
*0 pokemon com a raridade mais neutra é Psyduck: -6
```

8 - Mostrar todos os pokemons conhecidos que possuem vantagem sobre o pokemon escolhido. Para escolher o pokemon o programa irá mostrar uma lista de pokemons e seus respectivos index, basta digitar index do qual se deseja checar.

```
*Pokemons com vantagem sobre Bulbasaur
```

```
-Charmander
```

```
-Flareon
```

```
-Articuno
```

```
-Moltres
```

9- Campeonato Pokemon

-Inicio da Batalha!!

-Equipe Leonardo vs Equipe Ashe

•-----•

RODADA 1- Raichu(Leonardo) x Bulbasaur(Ashe)

RODADA 1- Bulbasaur(Ashe)

RODADA 2- Moltres(Leonardo) x Bulbasaur(Ashe)

RODADA 2- Moltres(Leonardo)

RODADA 3- Moltres(Leonardo) x Psyduck(Ashe)

RODADA 3- Psyduck(Ashe)

RODADA 4- Gyarados(Leonardo) x Psyduck(Ashe)

RODADA 4- Psyduck(Ashe)

RODADA 5- Ratata(Leonardo) x Psyduck(Ashe)

RODADA 5- Ratata(Leonardo)

RODADA 6- Ratata(Leonardo) x Vaporeon(Ashe)

RODADA 6- Vaporeon(Ashe)

RODADA 7- Flareon(Leonardo) x Vaporeon(Ashe)

RODADA 7- Vaporeon(Ashe)

•-----•

VENCEDOR: Ashe!!!!!!

Pokemons restantes: Vaporeon|Totodile|Mankey|