

[4 - Struct/Funções] Pokedex

Disciplina: SCC0222 - Laboratório de Introdução à Ciência da Computação I

Prazo de Entrega: 20/12/2020 23:55:55

Aberto

Está acabando o semestre, e você não vê a hora de dar um fim aos estudos e voltar à sua jornada para se tornar um mestre Pokémon!

Mas antes, o professor Carvalho acaba de te passar uma missão para ajudá-lo!

Você deverá criar a estrutura de uma Pokedéx para ajudá-lo a estudar os Pokémon!

Cada Pokémon terá:

- Nome (máximo de 50 caracteres)
- Tipo primário(máximo de 20 caracteres)
- Tipo secundário(máximo de 20 caracteres)
- Uma lista de atributos (ou status)
- Uma lista de 4 ataques possíveis

É claro que como um bom treinador você sabe que será mais fácil que os atributos e os ataques do Pokémon estejam em estruturas próprias, sendo que os atributos contém 6 inteiros:

- HP
- Ataque
- Defesa
- Ataque Especial
- Defesa Especial
- Velocidade

E cada ataque possui os seguintes atributos:

- Nome (Máximo de 20 caracteres)
- Poder base (inteiro)
- Acurácia (float)
- Classe (char: 'p' para físico, 's' para especial)

Você não sabe quantos Pokémon irá cadastrar, portanto, use alocação dinâmica ou determine um tamanho MAX. E lembre-se de adicioná-los em sequência!

Seu programa deverá, primeiramente, ler comandos (inteiro), até o comando 0 ser digitado. Serão 4 possíveis comandos:

1 - Cadastrar um novo Pokémon (sem seus ataques):

Você deverá ler, na ordem:

- Nome do Pokémon
- Tipo primário
- Tipo secundário
- HP
- Ataque
- Defesa
- Ataque especial
- Defesa especial
- Velocidade

2 - Adicionar um ataque à lista de 1 Pokémon específico. Você deverá ler:

- Índice do Pokémon no vetor
- Índice do ataque no vetor de ataques do Pokémon (de 0 a 3)
- Nome do ataque
- Poder base do ataque
- Acurácia do ataque
- Classe do ataque

3 - Imprimir os dados de um Pokémon adicionado:

Você deverá ler, na ordem:

Índice do Pokémon no vetor de Pokémon atual.

Imprima os dados do Pokémon na seguinte ordem e formatação:

```
"Nome do Pokemon: %s\n"
"Tipo primario: %s\n"
"Tipo secundario: %s\n"
"Status:\n"
"\tHP: %d\n"
"\tAtaque: %d\n"
"\tDefesa: %d\n"
"\tAtaque Especial: %d\n"
"\tDefesa Especial: %d\n"
"\tVelocidade: %d\n\n"
```

4 - Imprimir os dados de um ataque específico de dado Pokémon:

Você deverá ler:

- Índice do Pokémon no vetor atual de Pokémon
- Índice do ataque no vetor de ataques do Pokémon (0 a 3)

Você então deverá imprimir na seguinte ordem e formatação:

Novo Envio



Você pode submeter um arquivo até

20/12/2020 23:55:55

 Selecionar Arquivo

Ao realizar esta submissão você garante que é o autor do(s) arquivos enviados ou detêm autorização para envio de partes da sua submissão pertencentes a terceiros. Além disso, autoriza o sistema run.codes a realizar a correção automática e a verificação de eventuais plágios. Também afirma que não está violando os Termos de Uso

```
"Nome do Ataque: %s\n"
"Poder base: %d\n"
"Acuracia: %f\n"
"Classe: %c\n\n"
```

Pode ficar tranquilo, nenhum índice ou dado informado serão inválidos!

**Nenhum nome terá espaço!*

Exemplos de entrada

```
1
Charizard
Fire
Flying
78
130
111
130
85
100
3
0
0
```

Exemplo de Saída

```
Nome do Pokemon: Charizard
Tipo primario: Fire
Tipo secundario: Flying
Status:
    HP: 78
    Ataque: 130
    Defesa: 111
    Ataque Especial: 130
    Defesa Especial: 85
    Velocidade: 100
```

Exemplo de entrada

```
1
Charizard
Fire
Flying
78
130
111
130
85
100
2
0
0
Flamethrower
90
1.0
s
4
0
0
0
```

Exemplo de Saída

```
Nome do Ataque: Flamethrower
Poder base: 90
Acuracia: 1.000000
Classe: s
```

Esconder Descrição

Este exercício aceita os seguintes tipos de arquivos:

c