



 **Art por:**
@nelnium

Batalha de monstros.

Programação Orientada a Objetos.

Por: Miguel e Thiago

Tipos/elementos dos monstros



Grass (Grama)

Forte contra: água

Fraco contra: fogo

Equivalente: normal e grama



Water (água)

Forte contra: fogo

Fraco contra: grama

Equivalente: normal e água



Fire (Fogo)

Forte contra: grama

Fraco contra: água

Equivalente: normal e fogo



Normal

Equivalente: normal,
água, grama e fogo

Criação do monstro

Na criação do monstro é levado em conta:

- Nome
- Tipo do monstro
- Vida máxima
- Dano do ataque
- Defesa
- Velocidade

The image shows a monster card for 'Felnoir'. The card is orange with a central illustration of a black, flame-like creature. Surrounding the illustration are various stats and abilities, each with a red arrow pointing to it from a label. The stats include: Name (Felnoir), Type (Fire), HP (32), Defense (2DF), Speed (7SPD), and Damage (10dmg for Flame-thrower, 7dmg for Punch). The card also features a Weakness (Water) and an Advantage (Leaf).

Nome → **Felnoir**

Tipo → **Fire**

Vida → **32HP**

Defesa → **2DF**

Velocidade → **7SPD**

Dano → **Flame-thrower 10dmg**
Punch 7dmg

Weakness (Water) **Advantage** (Leaf)

Grupo/equipe

**Miguel R. M.
Lopes**

Ra: 21413780



Contribuições:

Elaboração e criação da apresentação no powerpoint junto ao desenvolvimento do código no github (parte de desenvolvimento da escolha dos monstros, mais checagem/analise e teste do código e auxilio a demais criações.

**Thiago G.
Morango**

Ra: 21444515



Contribuições:

Principais ideias na criação do código, junto a organização e desenvolvimento do próprio; elaboração na criação dos monstros e entre as batalhas, além do suporte e auxilio na criação do powerpoint.

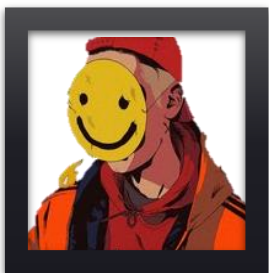


link

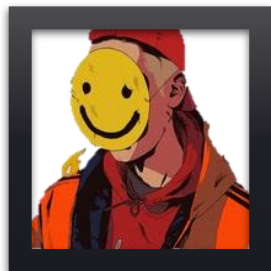
Organização da equipe no projeto e no GitHub



Criação dos monstros



Escolha dos monstros



Duelo final

Dificuldades e soluções

Dificuldades:

- Como esconder as escolhas de um player para o outro.
- Salvar os atributos dos monstros.
- Instanciar os monstros.

Soluções:

A solução mais simples foi limpar a tela do console, mas como tem diversas formas de fazer isso foi um desafio.

A solução: utiliza o array lista.

Instanciamos 1 por vez porem se fosse um código que exigisse mais monstros teríamos que buscar outro método.

Rodando o
jogo

