PROGETTO INFORMATICA 3M

Ideato da Nicola Tonelli, Diego Amati, Paolo D’Elia

**INDICE**

* Menù
* Creazione personaggio
* Scheda pokémon del giocatore
* Scheda pokémon avversario
* Sistema di combattimento
* Sistema di cura
* Sistema punti esperienza

**Specificazione schede**:

Scheda pokémon del giocatore:

* Statistiche del pokémon.
* Livello del pokémon che parte dal livello 5.
* Il tipo che varia dal pokémon scelto.

Scheda pokémon avversario:

La scheda del Pokémon avversario è quasi uguale cambia solo il livello che viene scelto casualmente da 1 a 10

**Descrizione del gioco:**

Il tema del progetto è basato su un gioco molto famoso pokémon. I primi giochi Pokémon, Pokémon Rosso e Verde furono rilasciati nel 1996 facendo innamorare tantissime persone. Nel programma si vuole ricreare il gioco di pokémon, scegliendo all’inizio il proprio personaggio tra Calem oppure Serena e subito dopo decidere quale pokémon prendere tra i tre starter per incominciare la propria esperienza di gioco. Appena si è scelto il proprio compagno si formerà una scheda con le sue statistiche del tutto casuali e subito dopo ci si potrà cimentare in un combattimento.

**Specifiche aggiuntive:**

**Tabella delle variabili:**

**Nome tipo utilizzo descrizione**

pokemon\_name testo I/O/L nome del tuo pokémon

enemy\_pokemon testo I/O/L nome pokémon avv.

enemy\_pokemon\_list intero I//L variabile utilizzata per far si che un pokémon venga scelto a random fra quelli della lista.

pokemon\_lvl, enemy\_pokemon\_lvl intero I/O/L livello del pokémon

pokemon\_exp, enemy\_pokemon\_exp intero I/O/L exp del pokémon

battle\_exp intero I/O/L exp ottenuti

enemy\_attack intero I//L attacco del nemico

pokemon\_type, enemy\_pokemon\_type testo I/O/L tipo del pokémon

modifier, enemy\_modifier reale I//L variabile utilizzata per capire se un pokémon è superefficace, poco efficace oppure non ha effetto.

power intero I//L potenza della mossa

dmg reale I/O/L danni inflitti/ricevuti

lp1 reale I/O/L variabile usata per il sistema di cura

miss\_perc intero I//L probabilità che un pokémon possa schivare un attacco

lp, elp intero I/O/L punti vita

att, eatt intero I/O/L punti attacco

dif, edif intero I/O/L punti difesa

satt, esatt intero I/O/L punti attacco speciale

sdif, esdif intero I/O/L punti difesa speciale

spe, espe intero I/O/L punti velocità

**Pseudocodifica**

**Fonti:**

Come fonte principale abbiamo usato <https://wiki.pokemoncentral.it>

Abbiamo usato anche diverse librerie come:

* Climage, utilizzato per stampare a schermo delle immagini;
* Random,
* Time, utilizzata per mettere il programma in pausa per tot secondi;
* Colored, utilizzando le funzioni “**fg”** (foreground, per il colore del testo) “**bg**” (background, per colorare lo sfondo e “**attr**” (per interrompere i comandi precedenti);
* Playsound, usata per inserire file audio nel programma;
* Pygame, usata per la colonna sonora con la funzione “mixer” che serve per mettere i file audio in background;