

Desafio – Mini RPG de Times em JavaScript

Objetivo

Criar um mini jogo de RPG simples usando apenas:

- **Classes e objetos** (instanciação).
- **Propriedades e métodos.**
- **Operações básicas de lógica.**

Regras do Jogo

- Existem **duas equipes** (Time A e Time B).
- Cada equipe escolhe **3 personagens**.
- Cada personagem pode ser uma das seguintes **classes**:
 - Guerreiro
 - Mago
 - Bárbaro
 - Arqueiro
 - Assassino
 - Clérigo



Detalhes das Classes

Cada personagem tem **atributos**:

- **vitalidade** (define vida)
- **força** (define dano físico)
- **inteligencia** (define dano mágico)
- **destreza** (define chance de crítico ou esquiva)

Cada personagem tem **2 habilidades** (2 métodos):

- **Ataque físico**: baseado na força.
- **Ataque especial**: baseado na inteligência, destreza, ou algum efeito da classe.



✂ Superioridade de Classes

- Cada classe é **forte** contra uma e **fraca** contra outra.
- **Ataque de classe superior** = +20% de dano.
- **Ataque de classe inferior** = -20% de dano.

Exemplo:

Guerreiro > Bárbaro > Arqueiro > Mago > Assassino > Clérigo > Guerreiro...

(Depois vamos desenhar essa relação certinho.)



Como o jogo funciona

1. Criamos os 3 personagens de cada time (instâncias).
2. Um personagem ataca o outro usando **métodos**.
3. Aplicamos o bônus/malus dependendo da **classe**.
4. Um personagem perde vida.
5. Se a vida de um personagem chegar a **0**, ele é eliminado.
6. O time que eliminar todos do time adversário **vence**.



Mapa de Superioridade

- Guerreiro > Bárbaro > Arqueiro > Mago > Assassino > Clérigo > Guerreiro

1. Guerreiro > Bárbaro

- **Guerreiro** é forte contra **Bárbaro** (dano aumentado em +20%).
- **Bárbaro** é fraco contra **Guerreiro** (dano reduzido em -20%).

2. Bárbaro > Arqueiro

- **Bárbaro** é forte contra **Arqueiro** (dano aumentado em +20%).
- **Arqueiro** é fraco contra **Bárbaro** (dano reduzido em -20%).

3. Arqueiro > Mago

- **Arqueiro** é forte contra **Mago** (dano aumentado em +20%).
- **Mago** é fraco contra **Arqueiro** (dano reduzido em -20%).



4. Mago > Assassino

- **Mago** é forte contra **Assassino** (dano aumentado em +20%).
- **Assassino** é fraco contra **Mago** (dano reduzido em -20%).

5. Assassino > Clérigo

- **Assassino** é forte contra **Clérigo** (dano aumentado em +20%).
- **Clérigo** é fraco contra **Assassino** (dano reduzido em -20%).

6. Clérigo > Guerreiro

- **Clérigo** é forte contra **Guerreiro** (dano aumentado em +20%).
- **Guerreiro** é fraco contra **Clérigo** (dano reduzido em -20%).



Porcentagens de Dano

- +20% de dano para quem tiver vantagem de classe.
- -20% de dano para quem estiver em desvantagem de classe.

Por exemplo:

- Um Guerreiro atacando um Bárbaro vai causar 20% a mais de dano.
- Um Arqueiro atacando um Mago vai causar 20% a mais de dano.
- E assim por diante...