



Documentação

Este é um jogo de aventura simples em Python onde o jogador enfrenta um dragão em busca de tesouros. Abaixo está a documentação detalhada do código:

Configuração de Som:

O mixer do Pygame é inicializado para lidar com a reprodução de sons.

Vários sons são carregados a partir de arquivos de áudio (ataque, dano, derrota, vitória etc.).

O volume do som de boas-vindas é definido para 20%.

Classe Jogador:

A classe define as características e ações do jogador.

Método `__init__`:

Inicializa o jogador com um nome, vida e ataque padrão.

Método `esta_vivo`:

Verifica se o jogador está vivo com base em sua vida atual.

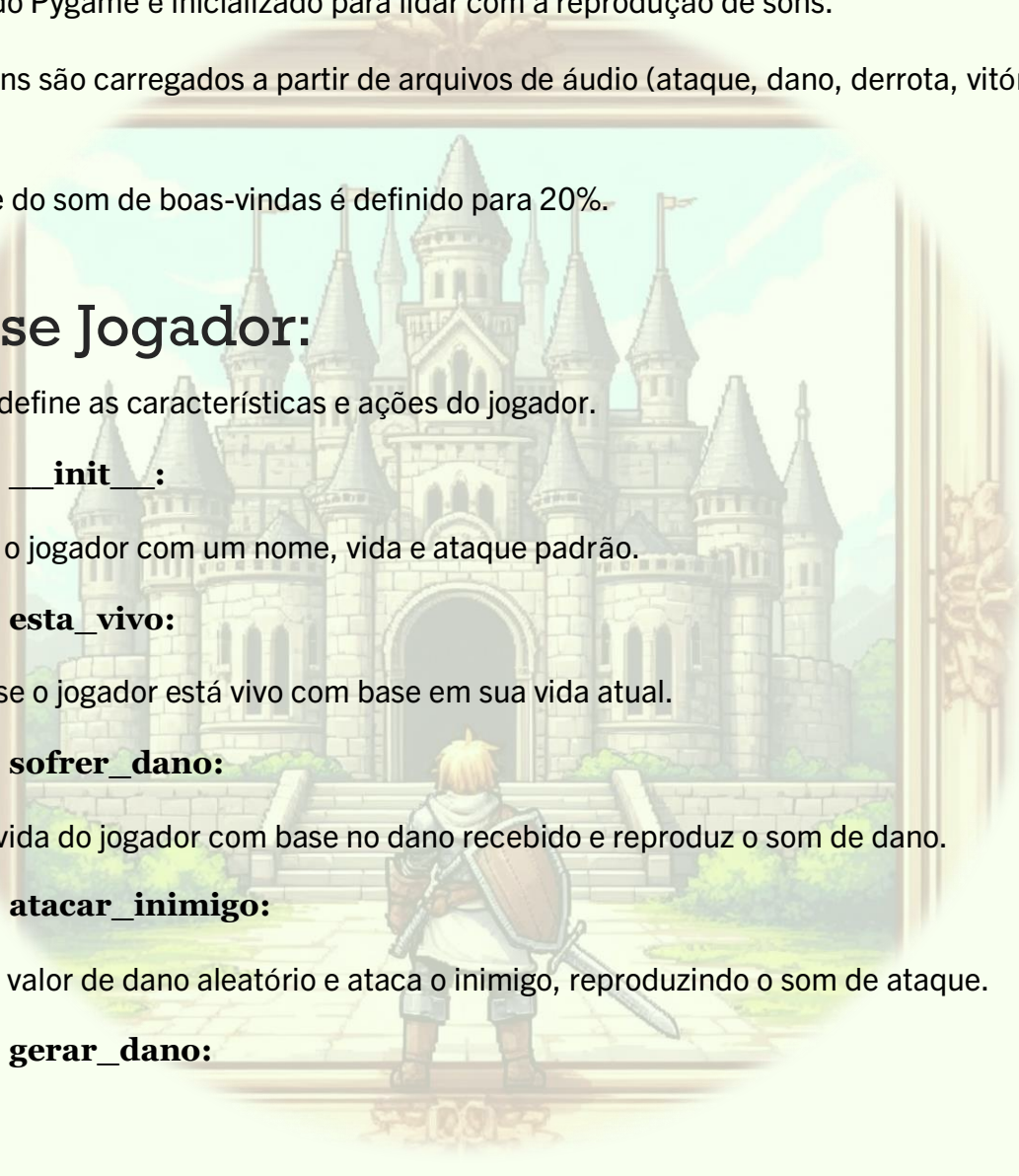
Método `sofrer_dano`:

Reduz a vida do jogador com base no dano recebido e reproduz o som de dano.

Método `atacar_inimigo`:

Gera um valor de dano aleatório e ataca o inimigo, reproduzindo o som de ataque.

Método `gerar_dano`:



Gera um valor de dano aleatório com base no ataque do jogador.

Classe Dragão:

A classe define as características e ações do dragão.

Método __init__:

Inicializa o dragão com um nome, vida e ataque padrão.

Método esta_vivo:

Verifica se o dragão está vivo com base em sua vida atual.

Método sofrer_dano:

Reduz a vida do dragão com base no dano recebido e reproduz o som de dano.

Método atacar_jogador:

Gera um valor de dano aleatório e ataca o jogador, reproduzindo o som de ataque.

Método gerar_dano:

Gera um valor de dano aleatório com base no ataque do dragão.

Função lutar_com_dragao(jogador, dragao):

Controla o combate entre o jogador e o dragão.

Os jogadores alternam entre atacar e sofrer dano até que um deles seja derrotado.

O jogador pode escolher entre atacar o dragão ou tentar se esquivar de seu ataque.

Se o jogador vencer, uma mensagem de vitória é exibida; caso contrário, uma mensagem de derrota é exibida.

Função jogo():

Representa o loop principal do jogo.

O jogador é solicitado a inserir seu nome.

Um jogador e um dragão são criados.

Uma mensagem de boas-vindas e uma breve introdução à história são exibidas.

O jogador é apresentado a duas opções: entrar no castelo ou atravessar a ponte.

Dependendo da escolha do jogador, diferentes eventos ocorrem:

Se o jogador entrar no castelo, ele terá que lutar contra o dragão.

Se o jogador atravessar a ponte, uma animação de queda é exibida e o jogador perde o jogo.

Uma escolha inválida resulta em uma mensagem de erro.

O som de boas-vindas é reproduzido em loop infinito enquanto o jogo está em execução.

Criador: Rosonatt, Bruno, Nathalia, Igor Wagner e Tawane