

README Robot.py

Executed and created in Python 3.9

Natanael I Manurung 19624283

1. Eksekusi kode di Python versi 3 keatas

Pastikan bahwa environment python yang dijalankan memiliki modul math dan random

2. Pilih robot yang ingin digunakan dan dilawan

```
----- GAME ROBOT -----
Choose your robot!
1. Tiger-Bot
2. Elephant-Bot
3. Eagle-Bot
4. Help
Which one: 1
Against: 2
-----
```

Masukkan angka 1 sampai 3 untuk memilih robot yang ingin digunakan. Masukkan 4 untuk melihat deskripsi dasar setiap robot dan pertolongan ketika bingung menjalankan gamenya

3. Pilih gerakan yang ingin dilakukan

```
-----
Tiger-Bot
||||| 100/100
Elephant-Bot
||||| 200/200
1. HEAL          3. PROPELLED LUNGE
2. ELECTRIC CLAW 4. RAWRRR
Select your move: 2
Tiger-Bot used ELECTRIC CLAW towards Elephant-Bot and it dealt 28 HP!
```

<- Darah player

<- Darah lawan

<- List gerakan yang dapat dilakukan

<- Prompt gerakan

Masukkan angka 1-4 untuk memilih aksi yang ingin dilakukan, setiap robot memiliki 4 aksi:

- Healing (Penambahan darah)
- Normal attack (Serangan biasa)
- Heavy attack (Serangan keras dengan akurasi yang rendah)
- +Attribute (Penambahan atribut khas setiap robot)

Tekan enter setelah prompt untuk melanjutkan game

4. Tunggu giliran lawan

```
-----
Tiger-Bot
||||| 100/100
Elephant-Bot
|||||----- 172/200
Elephant-Bot used RECHARGE on itself and recovered 35 HP!
```

<- Prompt gerakan lawan

Lawan akan memilih secara random gerakan yang dilakukannya
Tekan enter setelah prompt untuk melanjutkan game

5. Main sampai satu robot mati

```
Tiger-Bot
|||||----- 16/100
Elephant-Bot
|||||--- 186/200
Elephant-Bot used SEISMIC BLAST towards Tiger-Bot and it dealt 18 HP!

Your          Tiger-Bot is defeated!
The opponent's Elephant-Bot wins!

-----
Play Again? (y/n) |
```

Satu robot dikatakan kalah ketika HP nya mencapai 0, di kasus di atas HP Tiger-Bot sebelum serangan Elephant-Bot adalah 16 dan diserang yang mengurangi HP sebanyak 18, sehingga Tiger-Bot kalah dikarenakan Hpnya mencapai 0
Untuk memainkan ulang, masukkan y.