

UC 1 - Desenvolver sistemas de informação

Atividade Final

Utilizando as técnicas e conhecimentos adquiridos ao longo da unidade você deverá desenvolver uma versão simplificada do jogo Pokemon.

Seguem os requisitos dessa aplicação:

Obrigatórios:

1. Modelar Classe Pokemon
2. Modelar pelo menos 3 subclasses de Pokemon com base no seu tipo
3. Modelar Classe Treinador. Essa classe deve conter como atributo uma lista de Pokemons.
4. Modelar subclasses de Treinador: Jogador e Inimigo
5. Criar método de batalha onde dois pokemons, lutam e é determinado o vencedor. Os turnos da batalha e seu resultado devem ser impressos no terminal. O pokemon do jogador deve ser escolhido pelo próprio com base na sua lista de pokemons, o pokemon do Inimigo deve ser escolhido aleatoriamente (usar a biblioteca random)
6. Criar método para capturar um novo pokemon.
7. Criar método para listar pokemons do Jogador
8. Permitir que o jogador escolha o pokemon que deseja usar para a batalha
9. Incluir uso de pelo menos 1 função fora das classes
10. Incluir uso de pelo menos 1 laço de repetição (for ou while) em qualquer lugar do código
11. Incluir uso de pelo menos 1 estrutura condicional simples (if) ou composta (if-elif-else)

Opcionais:

12. Criar um menu para o jogador. Ex: "1. Capturar Pokemon, 2. Exibir Pokemons, 3. Buscar Batalha"
13. Envolver tudo em um loop em que o programa é executado até o jogador escolher a opção de sair. Ex: "Quando no menu, se o jogador inserir o número 0, encerrar o jogo"
14. Separar o código em arquivos diferentes. Arquivos de classe e arquivos de execução.

15. Comentar o código. Opcional porém ideal.

Considerações:

É permitido o uso de qualquer ferramenta que considerar adequada.

Desde que os requisitos obrigatórios sejam atendidos, qualquer funcionalidade adicional é considerado como um extra.

É permitido consultar os colegas, compartilhar código e pedir ajuda ao professor.

Ainda não há data de entrega definida. Entrega mínima 09/01/2023

A entrega será feita pelo gitHub como nas atividades anteriores.

Neste drive há uma implementação similar à pedida a esse trabalho, iniciando no vídeo da Aula 3

<https://drive.google.com/drive/folders/1mKx77EFYnQHRoHT61--Gt6m-ncB1Z3z5>