

BATTAGLIA

Statistiche Pokemon



Ogni Pokemon ha le proprie statistiche personali
da dover tenere a mente principalmente per questo progetto sono:

Attacco -> il numero di attacco da dover moltiplicare con la potenza della
mossa
difesa-> il valore da dover sottrarre dagli attacchi dell'avversario
velocità-> aumenta la probabilità di essere il primo a fare la prima mossa

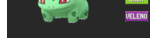
Tabella efficacia mosse contro tipi

[illegible]

Ogni pokemon ha i suoi tipi, in base a quello può potenziare aumentare i danni verso gli avversari, da tenere conto che è l'abilità che aumenta i danni esempio, prendiamo per esempio bulbasaur

Tipo erba e Veleno

si troverà ad avere
del genere ->



il x0 sta a significare in tabella che quel tipo di attacco non ha alcun effetto verso il pokemon che viene attaccato, esempio se un pokemon cerca di fare un attacco di tipo Normale contro un pokemon di tipo Spettro, quel attacco va a vuoto

- 1/2 -> mossa efficace
- null -> nessun moltiplicatore
- 2x-> super efficace
- 0x-> nessun effetto

Statistica Velocità

mettiamo caso che abbiamo due pokemon, uno con velocità 3 e uno con velocità 4

(i valori sono bassi di proposito, la velocità può arrivare anche a 150)

Per decidere chi attacca per prima bisogna fare dei calcoli, semplificandoli il piu possibile cerchiamo di renderla una percentuale e quindi una probabilità

facciamo la somma delle velocità, in questo caso è 7
possiamo inventarci una formula

poi facciamo, $3/7 \times 100 = 43\%$ di probabilità di attaccare per

e facciamo $4/7 \times 1'00 = 57\%$ di probabilità di attaccare per primo

poi qui fare un programma per scegliere chi far attaccare per primo in base alle probabilità

Punti Esperienza

Nel gioco esiste la crescita di esperienza irregolare, significa che ogni tot livelli(50,68,98) il costo di esperienza necessaria al prossimo livello aumenta irregolarmente rendendo la salita piu difficile

noi adotteremo un metodo piu semplice ovvero per ogni livello servirà quasi lo stesso numero di esperienza, aumentando il costo ogni 10 livelli

LIVELLO 1-10 costo 1000exp a livello

LIVELLO 1-20 costo 1500exp a livello

e così fino al 100

QUANDO UN POKEMON AUMENTA DI LIVELLO AUMENTANO LE STATS

