

```
import json
import random
import pickle
import os.path
```



```
# Recebe um pokemÃ³n e imprime seus dados
def mostra_ipmon(ipmon,a):
    print("Nome = {}".format(ipmon[a]["nome"]))
    print("Atk = {}, {} damage".format(ipmon[a]["Atk"][0],ipmon[a]["Atk"][1]))
    print("Spc_Atk = {}, {} damage".format(ipmon[a]["Spc_Atk"][0],ipmon[a]["Spc_Atk"][1]))
    print("Defense = {}".format(ipmon[a]["def"]))
    print("Health Points = {}\n".format(ipmon[a]["hp"]))

# Devolve um nÃºmero aleatÃ³rio entre 1 a 10
def sorte():
    luck = random.randint(0,10)
    return luck

# FunÃ§Ã£o de batalha
# Recebe todos os pokemÃ³ns e seus dados e simula uma batalha
def batalha(inspermons, outros, SuasInfo, Insperdex, xp):
    adversario = str(random.choice(outros))
    VidaAdversarioInicial = inspermons[adversario]["hp"]
    print("Um inimigo quer batalhar...\n")
    InfoAdversario = mostra_ipmon(inspermons,adversario)
    Vontade = input("Digite N se deseja fugir da batalha, ou pressione Enter para continuar")
    if Vontade == "N" or Vontade == "n":
        print("\nVocÃª fugiu da batalha")
        return "fuga"
    else:
        Inimigo = inspermons[adversario]
        x = 0
        while Inimigo["hp"] > 0 and SuasInfo["hp"] > 0:
            if x%2 == 0:
                print("-----\n Placar:\n      Hp do seu pokÃ©mon: {}\n      Hp do inimigo:
                {} \n-----\n".format(SuasInfo["hp"], Inimigo["hp"]))
                TipodeAtk = input("Escolha o ataque que deseja usar: \n 1.{ } \n 2.{ } \n".format(SuasInfo["Atk"]
                ][0],SuasInfo["Spc_Atk"][0]))
                luck = sorte()
                if TipodeAtk == "1":
                    if luck < 2:
                        Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"]
                        print ("Seu ataque nÃ£o atingiu o adversÃ¡rio!")
                        x += 1
```

```

    if luck > 1 and luck < 8:
        Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"] - (SuasInfo["Atk"][1]*(xp/100)-Inimigo["def"])
        print("\n{} usou {}. Foi efetivo!\n".format(SuasInfo["nome"],SuasInfo["Atk"][0]
    )))

        x += 1
    if luck > 7:
        Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"] - (SuasInfo["Atk"][1]*(xp/100)+5-Inimigo["def"])
        print("\n{} usou {}. Foi super efetivo!\n".format(SuasInfo["nome"],SuasInfo["A
tk"][0]))

        x += 1
    if Inimigo["hp"] <= 0:
        print("\nVocê ganhou a batalha!\n")
        xp = xp + 4
        print ("Você adquiriu o xp! Se você quiser saber mais sobre xp vá para o Po
kÃ©Center!")

        if inspermons[adversario] not in Insperdex:
            Insperdex.append(inspermons[adversario])
            print("Esse pokÃ©mon foi adicionado na sua pokÃ©dex.")
            inspermons[adversario]["hp"] = VidaAdversarioInicial
            break

    if TipodeAtk == "2":
        if luck < 2:
            Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"]
            print ("Seu ataque nÃ£o atingiu o adversÃ¡rio!")
            x += 1
        if luck > 1 and luck < 8:
            Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"] - (SuasInfo["Atk"][1]*(xp/100)-Inimigo["def"])
            print("\n{} usou {}. Foi efetivo!\n".format(SuasInfo["nome"],SuasInfo["Spc_Atk
"] [0]))

            x += 1
        if luck > 7:
            Inimigo["hp"] = Inimigo["hp"] - ((SuasInfo["Atk"][1]*(xp/100)+5)-Inimigo["def"

            print("\n{} usou {}. Foi super efetivo!\n".format(SuasInfo["nome"],SuasInfo["S
pc_Atk"] [0]))

            x += 1

        if Inimigo["hp"] <= 0:
            print("\nVocê ganhou a batalha!\n")
            xp = xp + 4
            print ("Você adquiriu xp! Se você quiser saber mais sobre xp vá para o Pok
Ã©Center!")

            if inspermons[adversario] not in Insperdex:
                Insperdex.append(inspermons[adversario])
                print("Esse pokÃ©mon foi adicionado na sua pokÃ©dex.")
                inspermons[adversario]["hp"] = VidaAdversarioInicial
                break

```

```

else:
    luck_inimigo = sorte()
    if luck_inimigo < 1:
        SuasInfo["hp"] = SuasInfo["hp"]
        print ("O ataque do adversário não atingiu você!")
        x += 1
    if luck_inimigo >= 1 and luck < 8:
        SuasInfo["hp"] = SuasInfo["hp"] - (Inimigo["Atk"][1]-SuasInfo["def"])
        print("\n{} usou {}. Foi efetivo!\n".format(Inimigo["nome"],Inimigo["Atk"][0]))
        x += 1
    if luck_inimigo > 7:
        SuasInfo["hp"] = SuasInfo["hp"] - (Inimigo["Atk"][1]+5-SuasInfo["def"])
        print("\n{} usou {}. Foi super efetivo!\n".format(Inimigo["nome"],Inimigo["Atk"][0]))
        x += 1
    if SuasInfo["hp"] <= 0:
        print("\nVocê perdeu a batalha! Seu Pokémon desmaiou, reviva ele no Pokémon Center")
        SuasInfo["hp"] = 0
        break

# Carrega o arquivo .json
with open('Insper.json') as arquivo:
    inspermons = json.load(arquivo)

# Rotina que salva o jogo
dados = os.path.isfile('salvadosauto.dat')
if dados == True:
    continuar=input("Deseja continuar o jogo salvo? \n          S/N \n")
    if continuar=="S" or continuar=="s":
        with open('salvadosauto.dat', 'rb') as salvo:
            Insperdex, SuasInfo, xp = pickle.load(salvo)
    else:
        os.remove('salvadosauto.dat')
        Inicio = input("-----\n * Qual você escolhe para começar? *\n-----
        ----- \n 1.Bulbasaur \n 2.Charmander \n 3.Squirtle \n Digite o número: ")
        SuasInfo = inspermons[Inicio]
        print("\nAs suas informações do seu Pokémon são:")
        mostra_ipmon(inspermons, Inicio)
        Insperdex = [SuasInfo]
        outros = list(range(1,11))
        xp = 100
else:
    Inicio = input("-----\n * Qual você escolhe para começar? *\n-----
    ----- \n 1.Bulbasaur \n 2.Charmander \n 3.Squirtle \n Digite o número: ")
    SuasInfo = inspermons[Inicio]
    print("\nAs suas informações do seu Pokémon são:")
    mostra_ipmon(inspermons, Inicio)
    Insperdex = [SuasInfo]
    outros = list(range(1,11))

```

```

xp = 100
VidaInicial = SuasInfo["hp"]
outros = list(range(1,11))

# Loop principal do jogo
while True:
    Menu = input("1.Agir \n2.Ver PokÃ©dex \n3.Administrar pokÃ©mons \n4.Status do PokÃ©mon Principal \n Digite o nÃºmero
: ")
    if Menu == "2":
        for a in range(len(Insperdex)):
            print("{}:".format(a+1))
            mostra_ipmon(Insperdex, a)
    if Menu == "3":
        print("PokÃ©mons disponÃ­veis:")
        for i in range(len(Insperdex)):
            print("{}:".format(i+1))
            mostra_ipmon(Insperdex,i)
        SeuPokemon = input("Selecione o PokÃ©mon Principal:")
        SuasInfo = Insperdex[int(SeuPokemon)-1]
    if Menu == "4":
        mostra_ipmon(Insperdex, int(SeuPokemon)-1)
    if Menu == "1":
        Fazer = input("\nO que vocÃª quer fazer? \n 1.Passear \n 2.Dormir \n 3.Ir para um PokÃ©Center\n 4.Voltar \n Di
gite o nÃºmero: ")
        print("\n")
        if Fazer == "2":
            print("AtÃ© a prÃ³xima!")
            break
        if Fazer=="4":
            continue
        elif Fazer == "3":
            print("Bem Vindo ao PokÃ©Center! Aqui vocÃª pode reviver seus pokÃ©mons e descobrir mais sobre eles!")
            Desejo = input("Nurse Joy: Oi! Deseja reviver seu pokÃ©mon? S/N ")
            if Desejo == "S" or Desejo == "s":
                SuasInfo["hp"] = VidaInicial
                print("\nA vida do seu pokÃ©mon foi restaurada!")
                Desejo2 = input("Nurse Joy: VocÃª deseja entender como funciona a evoluÃ§Ã£o de seus pokÃ©mons
?")
                if Desejo2 == "S" or Desejo2 == "s":
                    print("\n Nurse Joy: A cada batalha que vocÃª ganha seu pokÃ©mon adquire mais xp, o qu
e faz com que seu ataque fique cada vez mais forte! Espero ter ajudado, e atÃ© a prÃ³xima!")
                    if Desejo2 == "N" or Desejo2 == "n":
                        print("\nAtÃ© a prÃ³xima!")
                if Desejo == "N" or Desejo == "n":
                    print("\nVolte sempre!")

```

```

elif Fazer == "1" and SuasInfo["hp"] > 0:

```

```
        v = batalha(inspermons, outros, SuasInfo, Insperdex, xp)
        if v == "fuga":
            continue
    else:
        print("VocÃª nÃ£o pode batalhar com seu PokÃ©mon desmaiado!")
print("\n*****\n")

with open('salvadosauto.dat', 'wb') as salvo:
    pickle.dump([Insperdex, SuasInfo, xp], salvo, protocol=2)
```