

```
import random
insperdex=[]
```



```
def batalha(inspermon_casa,inspermon_visitante):
    while inspermon_casa["vida"] > 0 and inspermon_visitante["vida"] > 0:

        if inspermon_casa["vida"] <= 0:
            acabou_jogo = print("Seu inspermon morreu na batalha...")
            return acabou_jogo

        if inspermon_visitante["vida"] <=0:
            ganhou = print("Você ganhou a batalha!!!")
            print("Voce capturou este inspermon!!!")
            insperdex.append(inspermon_visitante)
            return insperdex.append(inspermon_visitante)

    batalha_passeio = input("{0}, você deseja atacar ou fugir de {1}? ".format(escolha_inspermon,inspermon_visita
nte["nome"]))

    if batalha_passeio == "atacar":
        print("{0}, prepare o {1} para o ataque contra o inspermon {2}".format(escolha_inspermon,inspermon_ca
sa["nome"],inspermon_visitante["nome"]))
        ataque = inspermon_casa["ataque"] - inspermon_visitante["defesa"]
        vida_inspermon_visitante = inspermon_visitante["vida"] - ataque
        inspermon_visitante["vida"] = vida_inspermon_visitante
        print("O novo valor de vida de seu oponente {0} é {1}".format(inspermon_visitante["nome"],inspermon_v
isitante["vida"]))

        if inspermon_visitante["vida"] <=0:
            ganhou = print("Você ganhou a batalha")
            return ganhou

        volta_ataque = print("{0} prepare-se para receber o contra-ataque do {1}!!!".format(escolha_inspermon,
inspermon_visitante["nome"]))
        contra_ataque = inspermon_visitante["ataque"] - inspermon_casa["defesa"]
        vida_inspermon_casa = inspermon_casa["vida"] - contra_ataque
        inspermon_casa["vida"] = vida_inspermon_casa
        print("{0} o novo valor de vida de seu inspermon {1} é {2}".format(escolha_inspermon,inspermon_casa[
"nome"],inspermon_casa["vida"]))

        if inspermon_casa["vida"] <= 0:
            acabou_jogo = print("Se fudeu")
            return acabou_jogo

        z = input("Você deseja fugir ou atacar? ")
        if z == "fugir":
            break
        if z == "atacar":
            continue

    if batalha_passeio == "fugir":
        fugiu_atacado = random.choice(lista_fugiu_atacado)
```

```

        if fugiu_atacado in lista_fugiu_atacado[0]:
            fugiu = print(lista_fugiu_atacado[0])
            return fugiu

        if fugiu_atacado in lista_fugiu_atacado[1]:
            print("{0}, você não conseguiu fugir e o inspermon {1} te viu".format(escolha_inespermon, inspermon_visitante["nome"]))

            print("Prepare-se para ser atacado")
            print("Critical Hit!!!")
            ataque_fugiu = inspermon_visitante["ataque"] - inspermon_casa["defesa"]
            vida_inespermon_casa_fugiu = inspermon_casa["vida"] - ataque_fugiu
            inspermon_casa["vida"] = vida_inespermon_casa_fugiu
            print(inspermon_casa["vida"])

Inspermon = print("Bem vindo ao jogo...")

#Inspermons iniciais
inspermon_quatamander = {"nome": "QuataMander", "ataque": 50, "vida": 180, "defesa": 18}
inspermon_torichu = {"nome": "Torichu", "ataque": 70, "vida": 90, "defesa": 30}
inspermon_danissaur = {"nome": "Danissaur", "ataque": 80, "vida": 120, "defesa": 10}

#Inspermons selvagens
inspermon_drymartini = {"nome": "DryMartini", "ataque": 45, "vida": 180, "defesa": 18}
inspermon_mew = {"nome": "Mew", "ataque": 70, "vida": 200, "defesa": 12}
inspermon_papanjo = {"nome": "Papanjo", "ataque": 80, "vida": 120, "defesa": 10}

escolha_inespermon = input("Qual o seu nome de aventureiro? ")

lista_nomes_inespermon = ["QuataMander", "Torichu", "Danissaur"]

inspermon_escolha = input("Qual inspermon você deseja escolher para o jogo? {0}, {1} ou {2}: ".format(lista_nomes_inespermon[0],
                                                                                                     lista_nomes_inespermon[1],
                                                                                                     lista_nomes_inespermon[2]))

insperdex.append(inspermon_escolha)
print(insperdex)
if inspermon_escolha in lista_nomes_inespermon[0]:
    inspermon_casa = inspermon_quatamander
if inspermon_escolha in lista_nomes_inespermon[1]:
    inspermon_casa = inspermon_torichu
if inspermon_escolha in lista_nomes_inespermon[2]:
    inspermon_casa = inspermon_danissaur

lista_encontrou = ["Você encontrou o inspermon DryMartini", "Você encontrou o inspermon Mew",
                  "Você encontrou o inspermon Papanjo", "Você não encontrou um inspermon",

```



```
"Você não encontrou um inspermon"]
```

```
lista_fugiu_atacado = ["Você conseguiu fugir com sucesso!", "Sua tentativa de fugir fracassou!"]
```

```
while True:
```

```
    passear_dormir = input("{0}, você deseja passear, dormir ou ver insperdão: ".format(escolha_inspermon))
```

```
    if passear_dormir == "passear":
```

```
        batalha_passeio = random.choice(lista_encontrou)
```

```
        if batalha_passeio in lista_encontrou[0]:
```

```
            inspermon_visitante = inspermon_drymartini
```

```
            batalha = batalha(inspermon_casa, inspermon_visitante)
```

```
        if batalha_passeio in lista_encontrou[1]:
```

```
            inspermon_visitante = inspermon_mew
```

```
            batalha = batalha(inspermon_casa, inspermon_visitante)
```

```
        if batalha_passeio in lista_encontrou[2]:
```

```
            inspermon_visitante = inspermon_papanjo
```

```
            batalha = batalha(inspermon_casa, inspermon_visitante)
```

```
        if batalha_passeio in lista_encontrou[3] or lista_encontrou[4]:
```

```
            continue
```

```
    if passear_dormir == "dormir":
```

```
        print("Bons sonhos")
```

```
        break
```