

Nome: Augusto Takeo Souza Abe

Para o projeto foi desenvolvido um jogo simplificado de batalha entre pokemons. O sistema permite que em cada partida sejam cadastrados dois pokemons, deverá escolher um nome, o tipo do pokemon e onde será o efeito do especial (vida, ataque ou anular o especial). Após realizar o cadastro poderá apertar um botão para iniciar a batalha. Na batalha poderá apertar dois botões um de ataque e outro o especial, os botões só irão aparecer para quem puder atacar, o jogo funciona em turnos quando em um turno tem esperar o próximo para poder atacar. Quando a vida de um dos podemons zerar será declarado como vencedor quem ainda tem pontos de vida. Na estrutura do programa tem uma pasta para guardar os enums, outra para exeções e outra para o model. Nas pasta de enums tem dois tipos, o TipoPokemon que diz qual a natureza do pokemon (agua, fogo, etc) e um enum Efeito que indica aonde será o efeito do especial. Na pasta de exeções foram criadas duas exeções VidaNegativaException e AtaqueNegativoException. Na pasta de modelo tem uma classe abstrata Pokemon que tem o status atual do pokemon (ataque, vida, especial, nome) e também define o comportamento na hora de receber um ataque ou um especial, cada pokemon é forte contra outro pokemon então o método de receber ataque e especial levam isso conta na hora de atribuir os dados, esses métodos também fazem tratamento para que a vida e ataque nunca sejam negativos. Ainda no modelo temos as implementações da classe Pokemon que basicamente define os atributos gerais dos pokemons de acordo com a natureza, no caso existem sete tipos de pokemons: água, fogo, folha, terra, inseto, fantasma e eletrico.