

Relatório de Jogo - Sistema de Armas (Lança e Machado + uso de def)

1. Identificação do Projeto

Data de Criação: 31/05/2025

Autores: Equipe de Documentação

Linguagem: Python

2. Resumo do Jogo

O jogo é uma aventura no estilo medieval, em que o jogador controla um personagem capaz de utilizar armas como lança, Machado e entre outras armas para enfrentar inimigos. Cada arma possui características próprias, como dano, alcance, velocidade e durabilidade.

O principal objetivo é sobreviver aos ataques dos inimigos, derrotando-os utilizando as armas disponíveis.

Público-alvo: Estudantes, jovens e jogadores fãs de RPG, aventura e jogos de sobrevivência.

Inspirações: Jogos de RPG clássicos.

3. Mecânicas do Jogo

- **Movimento do personagem:** O personagem pode se movimentar livremente no mapa.
- **Colisões:** Não foram implementadas colisões físicas avançadas, mas há interações básicas, como ataque aos inimigos.
- **Pontuação:** Não possui pontuação tradicional, o objetivo é sobreviver e derrotar inimigos.
- **Fases/Níveis:**
Mundo aberto simples, sem fases.
- **Dificuldades:** Aumenta conforme o tempo de jogo, com mais inimigos surgindo.
- **Itens e poderes:** Lança: Ataque de estocada com bom alcance e média velocidade.
- **Machado:** Golpe pesado, com mais dano, mas ataque mais lento

Relatório de Jogo - Sistema de Armas (Lança e Machado + uso de def)

4. Blocos de Código / Lógica do Jogo

Bloco de Código 1: Criação da Lança Comum

```
# LANÇA

def LancaComum():
    lança = Arma("lança", 6, 5)
    lança.EscolherRaridade("comum")
    lança.NívelComParametroJogador()
    lança.DanoDaArma()
    lança.AtributoAdicionalAleatorio()
    lança.ClasseDaArma()
    return lança
```

Este bloco é responsável pela funcionalidade de uma arma do tipo lança, classificada como comum, ou seja, uma versão básica. Quando este bloco é acionado, ele gera uma lança com atributos simples, como um dano menor e características padrões. Essa arma é voltada para jogadores em início de jornada, oferecendo uma introdução às mecânicas do sistema de armas. Não possui muitos bônus, sendo uma arma mais fácil de ser obtida.

Bloco de Código 2: Criação da Lança Rara

```
def LancaRara():
    lança = Arma("lança", 6, 5)
    lança.EscolherRaridade("rara")
    lança.NívelComParametroJogador()
    lança.DanoDaArma()
    lança.AtributoAdicionalAleatorio()
    lança.ClasseDaArma()
    return lança
```

Este bloco gera uma lança rara, uma versão aprimorada da lança comum. Ela já apresenta atributos mais elevados, como aumento no dano e possibilidade de possuir um ou mais atributos especiais. Esse bloco simula uma melhora na qualidade da arma, tornando-a mais eficiente durante os combates e mais interessante para jogadores que estão progredindo no jogo.

Bloco de Código 3: Criação da Lança Épica

```
def LancaÉpica():
    lança = Arma("lança", 6, 5)
    lança.EscolherRaridade("épica")
    lança.NívelComParametroJogador()
    lança.DanoDaArma()
    lança.AtributoAdicionalAleatorio()
    lança.ClasseDaArma()
    return lança
```

Aqui é criada uma lança épica, um equipamento significativamente mais poderoso do que as versões anterior. Este bloco não só aumenta o dano da arma, como também adiciona mais atributos extras aleatórios, tornando-a uma escolha de alto desempenho. Esta lança é mais difícil de ser encontrada, mas oferece grande vantagem ao jogador.

Bloco de Código 4: Criação da Lança Lendária

```
def LancaLendaria():
    lança = Arma("lança", 6, 5)
    lança.EscolherRaridade("lendaria")
    lança.NívelComParametroJogador()
    lança.DanoDaArma()
    lança.AtributoAdicionalAleatorio()
    lança.ClasseDaArma()
    return lança
```

Este bloco representa a criação da lança lendária, a melhor e mais forte lança disponível no jogo. Ela possui o maior dano, os melhores atributos adicionais e pode conter bônus raros. Este tipo de arma é extremamente poderoso e proporciona uma enorme vantagem nas fases mais difíceis, sendo muito valorizada dentro do jogo.

Bloco de Código 5: Criação do Machado Comum

```
# MACHADOS

def MachadoComum():
    machado = Arma("machado", 8, 5)
    machado.EscolherRaridade("comum")
    machado.NívelComParametroJogador()
    machado.DanoDaArma()
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()
    machado.ClasseDaArma()
    return machado
```

Este bloco gera um machado comum, uma arma simples e básica, com menor dano e poucos ou nenhum atributo especial. É indicada para fases iniciais, onde o desafio ainda é baixo. Funciona como uma opção acessível e introdutória dentro da classe machado.

Bloco de Código 6: Criação do Machado Rara

```
def MachadoRara():
    machado = Arma("machado", 8, 5)
    machado.EscolherRaridade("rara")
    machado.NívelComParametroJogador()
    machado.DanoDaArma()
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()
    machado.ClasseDaArma()
    return machado
```

O machado raro, criado por este bloco, é uma evolução do machado comum. Ele oferece um aumento significativo no dano e na eficiência, além da chance de possuir atributos

adicionais. Esse bloco simula uma progressão dentro do sistema, oferecendo uma ferramenta mais poderosa para jogadores intermediários.

Bloco de Código 7: Criação do Machado Épica

```
def MachadoEpica():
    machado = Arma("machado", 8, 5)
    machado.EscolherRaridade("épica")
    machado.NívelComParametroJogador()
    machado.DanoDaArma()
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()
    machado.ClasseDaArma()
    return machado
```

Este bloco permite gerar um machado épico, uma arma de alto desempenho dentro do jogo. Ela é mais poderosa que as anteriores, possui atributos significativamente melhores, como maior dano, velocidade ou bônus extras, oferecendo mais poder ao jogador em situações de maior dificuldade.

Bloco de Código 8: Criação do Machado Lendária

```
def MachadoLendaria():
    machado = Arma("machado", 8, 5)
    machado.EscolherRaridade("lendaria")
    machado.NívelComParametroJogador()
    machado.DanoDaArma()
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()
    machado.ClasseDaArma()
    return machado
```

Aqui é criada a versão mais poderosa da classe machado: o machado lendário. Este bloco entrega uma arma extremamente forte, com o maior dano possível, os melhores bônus e os atributos mais elevados. É uma arma rara, de alto valor dentro do jogo, ideal para enfrentar chefões ou desafios finais.

Bloco de Código 9: Criação do Machado Duplo Comum

```
# MACHADO DUPL0
def MachadoDuploComum():
    machado = Arma("machado duplo", 10, 5)
    machado.EscolherRaridade("comum")
    machado.NívelComParametroJogador()
    machado.DanoDaArma()
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()
    machado.ClasseDaArma()
    return machado
```

Este bloco gera um machado duplo comum, uma arma com duas lâminas, porém na sua versão mais básica. Apesar de possuir um formato mais agressivo, os atributos são simples,

com dano moderado e sem bônus especiais. Funciona como uma introdução ao modelo de machado duplo.

Bloco de Código 10: Criação do Machado Duplo Rara

```
def MachadoDuploRara():  
    machado = Arma("machado duplo", 10, 5)  
    machado.EscolherRaridade("rara")  
    machado.NívelComParametroJogador()  
    machado.DanoDaArma()  
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()  
    machado.ClasseDaArma()  
    return machado
```

Neste bloco, o sistema gera um machado duplo raro, que já apresenta atributos mais altos do que o comum, além de alguma chance de possuir bônus extras. É uma arma mais eficiente, permitindo ao jogador causar mais dano e ter melhor desempenho nas fases intermediárias.

Bloco de Código 11: Criação do Machado Duplo Épica

```
def MachadoDuploÉpica():  
    machado = Arma("machado duplo", 10, 5)  
    machado.EscolherRaridade("épica")  
    machado.NívelComParametroJogador()  
    machado.DanoDaArma()  
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()  
    machado.ClasseDaArma()  
    return machado
```

Este bloco cria um machado duplo épico, uma versão muito mais poderosa, com alto dano e múltiplos atributos bônus. Ele é indicado para jogadores que já estão em fases mais avançadas, lidando com inimigos mais fortes, oferecendo uma vantagem clara nas batalhas.

Bloco de Código 12: Criação do Machado Duplo Lendário

```
def MachadoDuploLendaria():  
    machado = Arma("machado duplo", 10, 5)  
    machado.EscolherRaridade("lendaria")  
    machado.NívelComParametroJogador()  
    machado.DanoDaArma()  
    machado.AtributoAdicionalAleatorio()  
    machado.ClasseDaArma()  
    return machado
```

Aqui é desenvolvido o machado duplo lendário, a arma mais poderosa e rara dentro dessa categoria. Seus atributos são extremamente altos, tanto em dano quanto nos bônus adicionais, sendo praticamente indispensável nas batalhas mais desafiadoras. Seu uso garante ao jogador uma enorme vantagem estratégica.