

```
# BEM VINDO AO INSPERMON
```

```
# O objetivo do jogo Ã© capturar todos os Inspermons de campo, alÃ©m dos especiais.
```

```
#FunÃ§Ã£o que mostra as trÃªs opÃ§Ãµes de primeiro Inspermon.
```

```
def primeiroinspermon(insperdex,insperdex_re):
```

```
    print(' ')
```

```
    print('ESCOLHA DO PRIMEIRO INSPERMON')
```

```
    print(' ')
```

```
    mostrainspermoninicial('Xarmander')
```

```
    print(' ')
```

```
    mostrainspermoninicial('Bubussauro')
```

```
    print(' ')
```

```
    mostrainspermoninicial('Squirtlow')
```

```
    print(' ')
```

```
    while True:
```

```
        primeiroinspermon = input('Escolha o seu primeiro Inspermon (Digite a Letra)\n(a)Xarmander\n(b)Bubussauro\n(c)Squirtlow\n:')
```

```
        if primeiroinspermon == 'a' or primeiroinspermon == 'A':
```

```
            insperdex['Xarmander'] = insperdex0['Xarmander'][:]
```

```
            insperdex_re['Xarmander'] = insperdex0['Xarmander'][:]
```

```
            return
```

```
        if primeiroinspermon == 'b' or primeiroinspermon == 'B':
```

```
            insperdex['Bubussauro'] = insperdex0['Bubussauro'][:]
```

```
            insperdex_re['Bubussauro'] = insperdex0['Bubussauro'][:]
```

```
            return
```

```
        if primeiroinspermon == 'c' or primeiroinspermon == 'C':
```

```
            insperdex['Squirtlow'] = insperdex0['Squirtlow'][:]
```

```
            insperdex_re['Squirtlow'] = insperdex0['Squirtlow'][:]
```

```
            return
```

```
#FunÃ§Ã£o que mostra o Inspermon inicial escolhido pela pessoa.
```

```
def mostrainspermoninicial(nome):
```

```
    print('Inspermon:{}'.format(nome))
```

```
    print('Vida:{}'.format(insperdex0[nome][0]))
```

```
    print('Poder:{}'.format(insperdex0[nome][1]))
```

```
    print('Defesa:{}'.format(insperdex0[nome][2]))
```

```
    print('Elemento:{}'.format(elementos[insperdex0[nome][3]]))
```

```
#Mostra os Inspermons no Insperdex
```

```
def mostrainspermon(nome,insperdex,exp,inspermon):
```

```
    print('Inspermon:{}'.format(nome))
```

```
    print('Vida:{}'.format(insperdex[nome][0]))
```

```
    print('Poder:{}'.format(insperdex[nome][1]))
```

```
    print('Defesa:{}'.format(insperdex[nome][2]))
```

```
    print('Elemento:{}'.format(elementos[insperdex[nome][3]]))
```

```
    print('Possui {} xp, faltam {} xp para evoluÃ§Ã£o'.format(exp[inspermon.index(nome)]%100,100 - exp[inspermon.index(nome)]%100))
```

```

#Mostra os Inspermons selvagens
def mostrainspermon_am(r,ambiente,inspermon_am):
    print('Inspermon:{}'.format(inspermon_am[r]))
    print('Vida:{}'.format(ambiente[inspermon_am[r]][0]))
    print('Poder:{}'.format(ambiente[inspermon_am[r]][1]))
    print('Defesa:{}'.format(ambiente[inspermon_am[r]][2]))
    print('Elemento:{}'.format(elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]]))

import random

insperdex0 = {'Xarmander':[200, 22, 12, 0], 'Bubussauro':[200, 21, 13, 3], 'Squirtlow':[200, 20, 14, 4]}
#Cada Inspermon tem um determinado elemento
elementos = ['Fogo','Ar','Raio','Terra','Ã\201gua']
#Os elementos interagem entre si. Todos os elementos tem vantagem contra algum outro, da seguinte forma:
#Fogo > Ar
#Ar > Raio
#Raio > Terra
#Terra > Ã\201gua
#Ã\201gua > Fogo
ciclo = [['Fogo','Ar'],['Ar','Raio'],['Raio','Terra'],['Terra','Ã\201gua'],['Ã\201gua','Fogo']]

#A funÃ§Ão abaixo mostra o menu do jogo.
def jogo():
    while True:
        print('BEM VINDO AO INSPERMON')
        print('Seu objetivo Ã© capturar o mÃ¡ximo de Inspermons possÃ-veis! SÃo 56 espÃcies diferentes!')
        insperdex = {}
        insperdex_re = {}
        pedra = [2]
        jogar = input('Aperte ENTER para comeÃar!')
        primeiroinspermon(insperdex,insperdex_re)
        exp = [0]*56
        while True:
            a = random.randint(176.0,212.0)
            b = random.randint(16.0,23.0)
            c = random.randint(9.0,16.0)
            ambiente = {'Xarmander':[a, b, c, 0], 'Ninetailes':[a, b, c, 0], 'Growlethe':[a, b, c, 0], 'Arcaine':[a, b, c, 0], 'Ponyt':[a, b, c, 0], 'Magma':[a, b, c, 0], 'Molton':[a, b, c, 0], 'Cyndakil':[a, b, c, 0], 'Slug':[a, b, c, 0], 'Magcarg':[a, b, c, 0], 'Maglay':[a, b, c, 0], 'Pidju':[a, b, c, 1], 'Fearrow':[a, b, c, 1], 'Zubatman':[a, b, c, 1], 'Farpatch':[a, b, c, 1], 'Cypher':[a, b, c, 1], 'Dragonose':[a, b, c, 1], 'Aerodactilo':[a, b, c, 1], 'Lediano':[a, b, c, 1], 'Acrobat':[a, b, c, 1], 'Xatow':[a, b, c, 1], 'Raichow':[a, b, c, 1], 'Picaxu':[a, b, c, 2], 'Zeraia':[a, b, c, 2], 'Magcamp':[a, b, c, 2], 'Vol tain':[a, b, c, 2], 'Prototian':[a, b, c, 2], 'Joulilian':[a, b, c, 2], 'Latent':[a, b, c, 2], 'Flafy':[a, b, c, 2], 'Aedunit':[a, b, c, 2], 'Raike':[a, b, c, 2], 'Plusty':[a, b, c, 2], 'Mirion':[a, b, c, 3], 'Bubussauro':[a, b, c, 3], 'Katerpi':[a, b, c, 3], 'Bidrill':[a, b, c, 3], 'Tatata':[a, b, c, 3], 'Sandshell':[a, b, c, 3], 'Widol':[a, b, c, 3], 'Kakunol':[a, b, c, 3], 'Vivolplume':[a, b, c, 3], 'Dugtri':[a, b, c, 3], 'Geodudol':[a, b, c, 3], 'Dodul':[a, b, c, 4], 'Giromon':[a, b, c, 4], 'Squirtlow':[a, b, c, 4], 'Poliswag':[a, b, c, 4], 'Poliwilly':[a, b, c, 4], 'Tentacul':[a, b, c, 4], 'Slowbrow':[a, b, c, 4], 'Shelter':[a, b, c, 4], 'Cloybster':[a, b, c, 4], 'Krabay':[a, b, c, 4], 'Kingle':[a, b, c, 4]}
            ambiente_re = {'Xarmander':[a, b, c, 0], 'Ninetailes':[a, b, c, 0], 'Growlethe':[a, b, c, 0], 'Arcaine':[a, b, c, 0], 'Ponyt':[a, b, c, 0], 'Magma':[a, b, c, 0], 'Molton':[a, b, c, 0], 'Cyndakil':[a, b, c, 0], 'Slug':[a, b, c, 0], 'Magca

```

```

rg':[a, b, c, 0] , 'Maglay':[a, b, c, 0] , 'Pidju':[a, b, c, 1] , 'Fearrow':[a, b, c, 1] , 'Zubatman':[a, b, c, 1] , 'Farpatch':[a,
  b, c, 1] , 'Cypher':[a, b, c, 1] , 'Dragonose':[a, b, c, 1] , 'Aerodactilo':[a, b, c, 1] , 'Lediano':[a, b, c, 1] , 'Acrobat':[a,
b, c, 1] , 'Xatow':[a, b, c, 1] , 'Raichow':[a, b, c, 1] , 'Picaxu':[a, b, c, 2] , 'Zeraia':[a, b, c, 2] , 'Magcamp':[a, b, c, 2] , '
Voltain':[a, b, c, 2] , 'Prototian':[a, b, c, 2] , 'Jouliau':[a, b, c, 2] , 'Latent':[a, b, c, 2] , 'Flafy':[a, b, c, 2] , 'Aedunit
':[a, b, c, 2] , 'Raike':[a, b, c, 2] , 'Plusty':[a, b, c, 2] , 'Mirion':[a, b, c, 3] , 'Bubussauro':[a, b, c, 3] , 'Katerpi':[a, b
, c, 3] , 'Bidrill':[a, b, c, 3] , 'Tatata':[a, b, c, 3] , 'Sandshell':[a, b, c, 3] , 'Widol':[a, b, c, 3] , 'Kakunol':[a, b, c, 3]
, 'Vivolplume':[a, b, c, 3] , 'Dugtri':[a, b, c, 3] , 'Geodudol':[a, b, c, 3] , 'Dodul':[a, b, c, 4] , 'Giromon':[a, b, c, 4] , 'Sq
uirtlow':[a, b, c, 4] , 'Poliswag':[a, b, c, 4] , 'Poliwilly':[a, b, c, 4] , 'Tentacul':[a, b, c, 4] , 'Slowbrow':[a, b, c, 4] , 'S
helter':[a, b, c, 4] , 'Cloybster':[a, b, c, 4] , 'Krabay':[a, b, c, 4] , 'Kingle':[a, b, c, 4]}

inspermon = []
inspermon_am = []
dados_am = []
chaves = insperdex.keys()
for i in chaves:
    inspermon.append(i)
chaves = ambiente.keys()
for i in chaves:
    inspermon_am.append(i)
valores = ambiente.values()
for d in valores:
    dados_am.append(d)
valores = ambiente.values()
opcao = input('O que deseja fazer? (Digite a letra)\n(a) Passear\n(b) Recuperar Inspermons (Ã© necessÃ¡rio possui
r Pedras Preciosas para tal)\n(c) Acessar Insperdex\n(d) Dormir\n(e) RecomeÃ§ar\n:')
if opcao == 'a':
    lugares(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, insperdex, insperdex_re, pedra, exp)
if opcao == 'b':
    #Pedras Preciosas servem para curar os Inspermons. SÃ£o adquiridas em combate.
    if pedra[0] == 1:
        print('VocÃª possui 1 Pedra Preciosa')
    elif pedra[0] != 1:
        print('VocÃª possui {} Pedras Preciosas'.format(pedra[0]))
F1 = []
F2 = []
Ar1 = []
Ar2 = []
R1 = []
R2 = []
T1 = []
T2 = []
Ag1 = []
Ag2 = []
for x in insperdex:
    if insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
        F1.append(x)
    elif insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
        F2.append(x)
    elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
        Ar1.append(x)

```

```

elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
    Ar2.append(x)
elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
    R1.append(x)
elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
    R2.append(x)
elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
    T1.append(x)
elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
    T2.append(x)
elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
    Ag1.append(x)
elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
    Ag2.append(x)
if len(insperdex) == 1:
    print(' ')
    print('Você possui 1 Inspermon')
    if pedra[0] >= 1:
        while True:
            print('Seu Insperdex: (Dica: os Inspermons da esquerda estão totalmente saudáveis. Os da direita estão feridos)\nFogo:{},{}\nAr:{},{}\nRaio:{},{}\nTerra:{},{}\nÁgua:{},{}'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))
            print(' ')
            recuperar = input('Deseja recuperar os seus Inspermons? (tal ação custará; Pedras Preciosas)')
            (Digite a Letra)\n(a) Sim\n(b) Não\n:')
            if recuperar == 'a':
                print(' ')
                print('Seus Inspermons foram recuperados com sucesso!')
                pedra[0] = pedra[0] - 1
                for x in insperdex:
                    insperdex[x] = insperdex_re[x][:]
                break
            if recuperar == 'b':
                break
        else:
            print('Você não possui Pedras Preciosas suficientes')
    elif len(insperdex) > 1:
        print('Você possui {} Inspermons'.format(len(insperdex)))
        if len(insperdex) == 2:
            print(' ')
            print('Custo de recuperação: 1 Pedra')
            print(' ')
        elif len(insperdex) > 3:
            print('Custo de recuperação: {} Pedras'.format(len(insperdex)//2))
        if pedra[0] >= len(insperdex)//2:
            while True:
                print('Seu Insperdex: (Dica: os Inspermons da esquerda estão totalmente saudáveis. Os da direita estão feridos)\nFogo:{},{}\nAr:{},{}\nRaio:{},{}\nTerra:{},{}\nÁgua:{},{}'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))
                print(' ')

```

```

recuperar = input('Deseja recuperar os seus Inspermons? (Digite a Letra)\n(a) Sim\n(b) NÃo\n:')
if recuperar == 'a':
    print(' ')
    print('Seus Inspermons foram recuperados com sucesso!')
    print(' ')
    pedra[0] = pedra[0] - (len(insperdex)//2)
    for x in insperdex:
        insperdex[x] = insperdex_re[x][:]
    break
if recuperar == 'b':
    break

else:
    print(' ')
    print('VocÃa nÃo possui Pedras Preciosas suficientes')
    print(' ')
if opcao == 'c':
    F1 = []
    F2 = []
    Ar1 = []
    Ar2 = []
    R1 = []
    R2 = []
    T1 = []
    T2 = []
    Ag1 = []
    Ag2 = []
    for x in insperdex:
        if insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            F1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            F2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            Ar1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            Ar2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            R1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            R2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            T1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            T2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            Ag1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            Ag2.append(x)
    while True:
        print('Seu Insperdex: (Dica: os Inspermons da esquerda estÃo totalmente saudÃveis. Os da direita est

```

```

Ão feridos)\nFogo:{},{ }\nAr:{},{ }\nRaio:{},{ }\nTerra:{},{ }\nÃ201gua:{},{ }'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))
    atributos = input('Deseja ver os atributos de um Inspermon do Insperdex?    (Digite a Letra)\n(a)Sim\n(b)NÃo\n:')

    if atributos == 'a':
        while True:
            print('Seu Insperdex: (Dica: os Inspermons da esquerda estÃo totalmente saudÃveis. Os da direita estÃo feridos):\nFogo:{},{ }\nAr:{},{ }\nRaio:{},{ }\nTerra:{},{ }\nÃ201gua:{},{ }'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))

            nome = input('Digite o nome do Inspermon\n:')
            if nome in inspermon:
                mostrainspermon(nome,insperdex,exp,inspermon)
                break

        if atributos == 'b':
            break

if opcao == 'd':
    print('Ok, atÃ© mais tarde')
    return

if opcao == 'e':
    print(' ')
    print('OK, REINICIANDO')
    print(' ')
    print(' ')
    print(' ')
    print(' ')
    break

if insperdex == {}:
    #VocÃa perde o jogo ao perder todos os Inspermons
    print('VOCÃ212 PERDEU')
    return

#Inspermons especiais sÃo adquiridos conforme o jogador captura Inspermons. SÃo eles: Ghostbul, Supertooth, Thundercrick e MegaBlast
if len(insperdex) == 10:
    print(' ')
    print('Novo Inspermon adquirido! Ghostbul foi adicionado ao Insperdex')
    insperdex['Ghostbul'] = [225,25,16,1]
    insperdex_re['Ghostbul'] = [225,25,16,1]
if len(insperdex) == 25:
    print(' ')
    print('Novo Inspermon adquirido! Supertooth foi adicionado ao Insperdex')
    insperdex['Supertooth'] = [250,15,15,3]
    insperdex_re['Supertooth'] = [250,15,15,3]
if len(insperdex) == 40:
    print(' ')
    print('Novo Inspermon adquirido! Thundercrick foi adicionado ao Insperdex')
    insperdex['Thundercrick'] = [215,35,15,3]
    insperdex_re['Thundercrick'] = [215,35,15,3]
if len(insperdex) == 56:
    print(' ')
    print('VOCÃ212 GANHOU!!')

```

```
print('Novo Inspermon adquirido! MegaBlast foi adicionado ao Insperdex ')
insperdex['MegaBlast'] = [10000,50,16,0]
insperdex_re['MegaBlast'] = [10000,50,16,0]
print(' ')
ganhou = input('O que deseja fazer? (Digite a Letra)\n(a)Continuar\n(b)RecomeÃsar\n:')
if ganhou == 'a':
    continue
if ganhou == 'b':
    break
if jogar == 'b':
    print('Ok, atÃ© mais tarde!')
    return

#FunÃ§Ã£o que direciona o jogador para o local escolhido. Cada local contÃ©m Inspermons de determinados elementos.
def lugares(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,insperdex,insperdex_re,pedra,exp):
    escolha = input('Para onde deseja ir? (Digite a letra)\n(a)Ir para a Floresta dos Elementos (Elementos: Terra, Ã\201gua,
    Fogo, Ar e Raio) \n(b)Ir para o Deserto dos Ventos Cortantes (Elementos: Fogo e Ar)\n(c)Ir para a Praia Rochosa (Elementos: T
erra e Ã\201gua)\n(d)Ir para as Montanhas Trovoantes (Elementos: Raio e Terra)\n(e)Ir para as PlanÃcies Tempestuosas (Element
os: Ar e Raio)\n:')
    if escolha == 'a' or escolha == 'A':
        while True:
            r = random.randint(0,len(inspermon_am)-1)
            if elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]] in ['Terra', 'Ã\201gua', 'Fogo', 'Ar', 'Raio']:
                l = lutar(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,r,insperdex,insperdex_re,pedra,exp)
                return
    if escolha == 'b' or escolha == 'B':
        while True:
            r = random.randint(0,len(inspermon_am)-1)
            if elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]] in ['Fogo', 'Ar']:
                l = lutar(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,r,insperdex,insperdex_re,pedra,exp)
                return
    if escolha == 'c' or escolha == 'C':
        while True:
            r = random.randint(0,len(inspermon_am)-1)
            if elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]] in ['Terra', 'Ã\201gua']:
                l = lutar(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,r,insperdex,insperdex_re,pedra,exp)
                return
    if escolha == 'd' or escolha == 'D':
        while True:
            r = random.randint(0,len(inspermon_am)-1)
            if elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]] in ['Raio', 'Terra']:
                l = lutar(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,r,insperdex,insperdex_re,pedra,exp)
                return
    if escolha == 'e' or escolha == 'E':
        while True:
            r = random.randint(0,len(inspermon_am)-1)
            if elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]] in ['Ar', 'Raio']:
                l = lutar(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,r,insperdex,insperdex_re,pedra,exp)
                return
```

```

#Função do menu de luta. É possível escolher o Inspermon para lutar, acessar os atributos no Insperdex ou fugir.
#As chances de fuga bem sucedida são de 60%.
def lutar(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, r, insperdex, insperdex_re, pedra, exp):
    print(' ')
    print(' ')
    print('VOCÊ ENCONTROU UM INSPERMON SELVAGEM!')
    F1 = []
    F2 = []
    Ar1 = []
    Ar2 = []
    R1 = []
    R2 = []
    T1 = []
    T2 = []
    Ag1 = []
    Ag2 = []
    for x in insperdex:
        if insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            F1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 0 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            F2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            Ar1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 1 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            Ar2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            R1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 2 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            R2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            T1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 3 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            T2.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] == insperdex_re[x][0]:
            Ag1.append(x)
        elif insperdex[x][3] == 4 and insperdex[x][0] != insperdex_re[x][0]:
            Ag2.append(x)
    while True:
        print(' ')
        mostrainspermon_am(r, ambiente, inspermon_am)
        print(' ')
        print('Seu Insperdex: (Dica: os Inspermons da esquerda estão totalmente saudáveis. Os da direita estão feridos)\nFogos: {},{}\nAr: {},{}\nRaio: {},{}\nTerra: {},{}\nÁgua: {},{}'.format(F1, F2, Ar1, Ar2, R1, R2, T1, T2, Ag1, Ag2))
        print(' ')
        atributos = input('Deseja acessar os atributos de seus Inspermons? (Digite a Letra)\n(a) Sim\n(b) Não\n:')
        if atributos == 'a':
            nome = input('Digite o nome do Inspermon\n:')
            if nome in inspermon:

```



```

        mostrainspermon(nome, insperdex, exp, inspermon)
        continue
    if atributos == 'b':
        lutar = input('O que deseja fazer?    (Digite a letra)\n(a)Lutar\n(b)Fugir\n:')
        if lutar == 'a':
            while True:
                print('Seu Insperdex:    (Os da esquerda possuem vida cheia)\nFogo:{},{}\nAr:{},{}\nRaio:{},{}\nTerra:{},{}
\nÃ\201gua:{},{}'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))
                i = input('Escolha seu Inspermon para lutar    (Digite o nome do Inspermon)\n:')
                if i in inspermon:
                    if [elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]],elementos[insperdex[i][3]]] in ciclo:
                        batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0, 0.2, 0, insperdex, in
sperdex_re, pedra, exp)
                        return
                    if [elementos[insperdex[i][3]],elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]]] in ciclo:
                        batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0.2, 0, 0, insperdex, in
sperdex_re, pedra, exp)
                        return
                    else:
                        batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0, 0, 0, insperdex, insp
erdex_re, pedra, exp)
                        return
                if lutar == 'b':
                    fugir = random.randint(1,5)
                    if fugir <= 3:
                        print(' ')
                        print('VocÃ conseguiu fugir!')
                        print(' ')
                        return
                    else:
                        print(' ')
                        print('VocÃ nÃo conseguiu fugir!')
                        print(' ')
                        while True:
                            mostrainspermon_am(r, ambiente, inspermon_am)
                            print('Seu Insperdex: (Vida maior ou igual a 100 a esquerda, vida menor que 100 a direita)\nFogo:{},{}\n
nAr:{},{}\nRaio:{},{}\nTerra:{},{}\nÃ\201gua:{},{}'.format(F1,F2,Ar1,Ar2,R1,R2,T1,T2,Ag1,Ag2))
                            i = input('Escolha seu Inspermon    (Digite o nome do Inspermon)\n:')
                            if i in inspermon:
                                if [elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]],elementos[insperdex[i][3]]] in ciclo:
                                    batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0, 0.2, 1, insperde
x, insperdex_re, pedra, exp)
                                    return
                                if [elementos[insperdex[i][3]],elementos[ambiente[inspermon_am[r]][3]]] in ciclo:
                                    batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0.2, 0, 1, insperde
x, insperdex_re, pedra, exp)
                                    return
                                else:
                                    batalha(ambiente, ambiente_re, inspermon, inspermon_am, dados_am, i, insperdex[i], r, 0, 0, 1, insperdex,

```

```
insperdex_re,pedra,exp)
```

```
    return
```

```
#FunÃo de batalha. Os Critical Hits sÃo aleatÃrios. AlÃm disso, o combate conta com bÃnus elementais.
```

```
#A cada vitÃria, o Inspermon ganhador obtÃm 25 xp.
```

```
def batalha(ambiente,ambiente_re,inspermon,inspermon_am,dados_am,i,x,r,a,b,o,insperdex,insperdex_re,pedra,exp):
```

```
    sj = 0
```

```
    so = 0
```

```
    while True:
```

```
        s = random.randint(1,82)
```

```
        if o != 0:
```

```
            vidajogador = x[0]-(dados_am[r][1]*(1+b)-x[2])
```

```
            if s == 1 :
```

```
                vidajogador = vidajogador - 40
```

```
                print('VocÃa recebeu Critical Hit: 40')
```

```
            elif s > 1 and s <= 3:
```

```
                vidajogador = vidajogador - 30
```

```
                print('VocÃa recebeu Critical Hit: 30')
```

```
            elif s > 3 and s <= 8:
```

```
                vidajogador = vidajogador - 20
```

```
                print('VocÃa recebeu Critical Hit: 20')
```

```
            elif s > 8 and s <= 18:
```

```
                vidajogador = vidajogador - 10
```

```
                print('VocÃa recebeu Critical Hit: 10')
```

```
    x[0] = vidajogador
```

```
    so = so + dados_am[r][1]*b
```

```
    if vidajogador <= 0:
```

```
        if a == 0 and b == 0:
```

```
            print('Resultado:{} / {}'.format(vidajogador,vidaoponente))
```

```
            print('VocÃa perdeu o seu Inspermon!')
```

```
            del insperdex[i]
```

```
            del insperdex_re[i]
```

```
            return
```

```
        if a == 0.2 and b == 0:
```

```
            print('Seu inimigo perdeu {} de vida por dano de elemento'.format(sj))
```

```
            print('Resultado:{} / {}'.format(vidajogador,vidaoponente))
```

```
            print(' ')
```

```
            print('VocÃa perdeu o seu Inspermon!')
```

```
            del insperdex[i]
```

```
            del insperdex_re[i]
```

```
            return
```

```
        if a == 0 and b == 0.2:
```

```
            print('VocÃa perdeu {} de vida por dano de elemento'.format(so))
```

```
            print('Resultado:{} / {}'.format(vidajogador,vidaoponente))
```

```
            print(' ')
```

```
            print('VocÃa perdeu o seu Inspermon!')
```

```
            del insperdex[i]
```

```
            del insperdex_re[i]
```

```
            return
```

```
vidaoponente = dados_am[r][0]-(x[1]*(1+a)-dados_am[r][2])
if s > 64 and s <= 74:
    vidaoponente = vidaoponente - 10
    print('Seu inimigo recebeu Critical Hit: 10')
elif s > 74 and s <= 79:
    vidaoponente = vidaoponente - 20
    print('Seu inimigo recebeu Critical Hit: 20')
elif s > 79 and s <= 81:
    vidaoponente = vidaoponente - 30
    print('Seu inimigo recebeu Critical Hit: 30')
elif s == 82:
    vidaoponente = vidaoponente - 40
    print('Seu inimigo recebeu Critical Hit: 40')
dados_am[r][0] = vidaoponente
sj = sj + x[1]*a
if vidaoponente <= 0:
    if a == 0 and b == 0:
        print(' ')
        print('VocÃa ganhou 25 xp')
        exp[inspermon.index(i)] = exp[inspermon.index(i)] + 25
        if exp[inspermon.index(i)]%100 == 0:
            insperdex_re[i][0] = insperdex_re[i][0]*(1.05)
            insperdex_re[i][1] = insperdex_re[i][1]*(1.03)
            insperdex[i][0] = insperdex_re[i][0]
            insperdex[i][1] = insperdex_re[i][1]
        capturar(i,r,inspermon_am,ambiente_re,insperdex,insperdex_re,pedra)
        return
    if a == 0.2 and b == 0:
        print('Seu inimigo perdeu {} de vida por dano de elemento!'.format(sj))
        print('Resultado:{} / {}'.format(vidajogador,vidaoponente))
        print('VocÃa ganhou 25 xp')
        exp[inspermon.index(i)] = exp[inspermon.index(i)] + 25
        if exp[inspermon.index(i)]%100 == 0:
            print(i)
            insperdex_re[i][0] = insperdex_re[i][0]*(1.05)
            insperdex_re[i][1] = insperdex_re[i][1]*(1.03)
            insperdex[i][0] = insperdex_re[i][0]
            insperdex[i][1] = insperdex_re[i][1]
        capturar(i,r,inspermon_am,ambiente_re,insperdex,insperdex_re,pedra)
        return
    if a == 0 and b == 0.2:
        print('VocÃa perdeu {} de vida por dano de elemento'.format(so))
        print('Resultado:{} / {}'.format(vidajogador,vidaoponente))
        print('VocÃa ganhou 25 xp')
        exp[inspermon.index(i)] = exp[inspermon.index(i)] + 25
        if exp[inspermon.index(i)]%100 == 0:
            insperdex_re[i][0] = insperdex_re[i][0]*(1.05)
            insperdex_re[i][1] = insperdex_re[i][1]*(1.03)
            insperdex[i][0] = insperdex_re[i][0]
```

```
        insperdex[i][1] = insperdex_re[i][1]
        capturar(i,r,inspermon_am,ambiente_re,insperdex,insperdex_re,pedra)
        return
    o = o + 1

#Função para capturar Inspermons (70% de chance de sucesso)
def capturar(i,r,inspermon_am,ambiente_re,insperdex,insperdex_re,pedra):
    c = random.randint(1,10)
    c = 1
    while True:
        capturar = input('Deseja capturar esse Inspermon ou pegar sua Pedra Preciosa? (Digite a letra)\n(a)Capturar\n(b)Pegar Pedra Preciosa\n:')
        if capturar == 'a':
            if c <= 7:
                print(' ')
                print('Você conseguiu capturar o Inspermon')
                print(' ')
                insperdex[inspermon_am[r]] = ambiente_re[inspermon_am[r]][:]
                insperdex_re[inspermon_am[r]] = ambiente_re[inspermon_am[r]][:]
                return
            else:
                print(' ')
                print('Você não conseguiu capturar o Inspermon...')
                print(' ')
                return
        if capturar == 'b':
            print(' ')
            print('Você pegou a Pedra Preciosa')
            print(' ')
            pedra[0] = pedra[0] + 1
            return

jogo()
```