

```
import random
import sys
sys.path.append('./data')
from default import insmon
from default import insperdex
import save
if save.insperdex: insperdex=save.insperdex

def insale(x):
    if x>8532 and x<9000: return -1,-1
    y=random.choice(list(insmon.keys()))
    return insmon[y],y

def batalha(seu,cata,cfug,bb,gg):
    exp=seu['exp']
    opt,mon=insale(random.randint(0,10000))
    if mon==-1:return "Voce procurou mas nao encontrou ninguem",insperdex,exp+0
    insperdex[mon]=opt
    vidop,vid=opt['vida'],seu['vida']
    if gg:print("\n"*3)
    if gg:print("Voce encontrou {0}".format(mon))
    if opt['poder'] and gg:print("poder: {0} \nvida: {1} \ndefesa: {2}".format(opt['poder'],opt['vida'],opt['defesa']))
    if gg:print("\n"*3)
    if gg:w=input("Tentar fugir?(S/N)".lower())
    else:w='n'
    if w=='s':
        if(random.randint(0,100)<cfug):
            return 'voce conseguiu fugir',insperdex,exp+1
        else:
            print('voce nao conseguiu fugir')
    while vid>0 and vidop>0:
        if bb==0:
            if(random.randint(0,100)<cata) and ((seu['poder'])-opt['defesa'])>0:
                vidop-=((seu['poder'])-opt['defesa'])
                #print("Voce atacou, vida oponente:{}".format(vidop))
            elif (opt['poder']-seu['defesa'])>0:
                vid-=(opt['poder']-seu['defesa'])
                #print("Voce foi atacado, vida:{}".format(vid))
            else: return 'Voce perdeu',insperdex,100
        else:
            if(random.randint(0,100)<cata):
                vidop-=(seu['poder']/opt['defesa'])*1
                #print("Voce atacou, vida oponente:{}".format(vidop))
            else:
                vid-=(opt['poder']/seu['defesa'])*1
                #print("Voce foi atacado, vida:{}".format(vid))

    if vid<=0 and vidop<=0: return 'Empate',insperdex,exp+0
```

```
if vid<=0:
    if (exp-opt['exp'])<100:
        return 'Voce perdeu',insperdex,exp-opt['exp']
    else:
        return 'Voce perdeu',insperdex,101
elif vidop<=0: return 'Voce ganhou',insperdex,exp+opt['exp']
```