

```
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
import random
import pickle
import time
from funcoes_e_classes import *
from inspermons import *
```

```
#criando o dicionário que virará sua Insperdex
Insperdex = {}
```

```
#criando uma base de dados com os atributos dos inspermons
```

```
bd = {"Techmon": Techmon, "Mechamon": Mechamon, "Weirdomon": Weirdomon, "Strangemon": Strangemon, "Pythonbat": Pythonbat, "Javabat": Javabat, "Poliswag": Poliswag, "Insperswag": Insperswag, "Charmano": Charmano, "Charbrother": Charbrother}
```

```
#definindo as regras para o jogo
```

```
print("AVISO: Para responder a uma pergunta, digite o conteúdo dos parênteses nas perguntas")
time.sleep(2)
```

```
save_esperado = ["Novo Jogo", "Carregar"]
```

```
while True:
```

```
    #carregando jogo salvo
```

```
    save = input("Você quer começar um (novo jogo) ou (carregar) um jogo salvo? ")
```

```
    save = padroniza(save)
```

```
    if save == "Novo Jogo":
```

```
        x = 0
```

```
        print("Iniciando um novo jogo")
```

```
        time.sleep(2)
```

```
        break
```

```
    if save == "Carregar":
```

```
        savedgame = input ("Qual jogo você quer carregar? ")
```

```
        Insperdex = LoadGame(savedgame)[0]
```

```
        inspermon_inicial = LoadGame(savedgame)[1][0]
```

```
        experiencia = int(LoadGame(savedgame)[2][0])
```

```
        x = 1
```

```
        time.sleep(1)
```

```
        print ("Carregando seu jogo")
```

```
        time.sleep(2)
```

```
        print("...")
```

```
        time.sleep(1)
```

```
        break
```

```
    if save not in save_esperado:
```

```
        print("Desculpa, não entendemos o que você disse")
```

```
        time.sleep(2)
```

```
if x == 0:
```

```
    #apresentando o mundo de inspermun
```

```
    print ("Bem vindo ao mundo de Inspermon! Aqui existem vários inspermons, mas tome cuidado, nem todos são dóceis...")
```

```
)
```

```
time.sleep(1)
nome_do_jogador = input("Parab ns por iniciar sua aventura, qual   o seu nome treinador inspermon? ")
nome_do_jogador = padroniza(nome_do_jogador)
time.sleep(1)

#ecolhendo seu inspermon inicial
while True:
    inspermon_inicial = input("Ol ! Os inspermon iniciais dispon veis hoje s o (Techmon), (Weirdomon), (Pyt
honbat), (Poliswag) ou (Charmano), qual deles voc  escolher ? ".format(nome_do_jogador))
    inspermon_inicial = padroniza(inspermon_inicial)
    if inspermon_inicial in bd.keys():
        print("Parab ns {0}, {1}   um inspermon muito especial, tenha bastante carinho com ele e ele crescer
  forte!".format(nome_do_jogador, inspermon_inicial))
        Insperdex[inspermon_inicial] = {"Ataque": bd[inspermon_inicial].a, "Defesa": bd[inspermon_inicial].d,
"Pontos de vida": bd[inspermon_inicial].pv}
        break
    else:
        print ("Este inspermon n o est  dispon vel como inspermon incial hoje, escolha um da lista!")

#iniciando a aventura
experiencia = 0

iniciosperado = ["Passear", "Dormir", "Insperdex", "Salvar"]
a   esperada = ["Batalhar", "Fugir"]
while True:
    inicio = input("Treinador inspermon, o que voc  deseja fazer agora, (passear), (dormir), ver sua (insperdex) ou (salv
ar) a sua aventura? ")
    inicio = padroniza(inicio)
    if inicio not in inicioesperado:
        print ("N o entendemos o que voc  disse, voc  poderia responder de novo?")
    if inicio == "Salvar":
        save = input("Com qual nome voc  deseja salvar sua aventura? Note: quando for carreg -la ter  que digitar o
nome dela ")
        padroniza(save)
        SaveGame(Insperdex, experiencia, inspermon_inicial, save)
        print ("Seu jogo foi salvo")
        time.sleep(2)
    if inicio == "Insperdex":
        print ("Sua insperdex atual   a seguinte: {0}".format(Insperdex))
        pass
    if inicio == "Dormir":
        print ("Bom descanso treinador!")
        break
    if inicio == "Passear":
        print ("...")
        time.sleep(2)
        #definindo qual inspermon aparecer 
        inspermon_aparece = random.choice(list(bd.keys()))
```

```

while True:
    if inspermon_aparece in bd.keys():
        print("Um {0} selvagem apareceu, seus atributos são: ataque :{1}, defesa :{2} e pontos de vida :{3}, enquanto os de seu inspermon são ataque :{4}, defesa :{5}, pontos de vida :{6}".format(inspermon_aparece, bd[inspermon_aparece].a, bd[inspermon_aparece].d, bd[inspermon_aparece].pv, bd[inspermon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
        time.sleep(1)
        if inspermon_aparece not in Insperdex.keys():
            print("{0} é um inspermon nunca antes visto por você, e por isso foi adicionado a sua Insperdex!".format(inspermon_aparece))
            Insperdex[inspermon_aparece] = {"Ataque": bd[inspermon_aparece].a, "Defesa": bd[inspermon_aparece].d, "Pontos de vida": bd[inspermon_aparece].pv}
            a_sua_escolha = input("Qual será sua escolha treinador, (batalhar) ou tentar (fugir)? ")
            a_sua_escolha = padroniza(a_sua_escolha)
            if a_sua_escolha == "Fugir":
                #adicionando probabilidade de fuga no início da batalha
                probD = random.randint(0, 5)
                if probD in range(0, 3):
                    print("Fugiu com sucesso!")
                    break
            else:
                print("infelizmente você não conseguiu fugir e terá de batalhar!")
                a_sua_escolha = "Batalhar"
            if a_sua_escolha == "Batalhar":
                print("Iniciando batalha, boa sorte, dê o seu máximo treinador!")
                experiencia = batalha(inspermon_inicial, inspermon_aparece, bd, experiencia)
                break
            if a_sua_escolha not in a_sua_escolhasesperada:
                print(a_sua_escolha)
                print("Não entendemos o que você disse")
        #evoluindo seu inspermon
        if experiencia > 50:
            if inspermon_inicial == "Techmon":
                print("Parabéns! seu {0} evoluiu para {1}!".format(inspermon_inicial, "Mechamon"))
                inspermon_inicial = "Mechamon"
                time.sleep(2)
                print("Seus atributos agora são: ataque:{0}, defesa: {1} e pontos de vida:{2}".format(bd[inspermon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
            if inspermon_inicial == "Weirdomon":
                print("Parabéns! seu {0} evoluiu para {1}".format(inspermon_inicial, "Strangemon"))
                inspermon_inicial = "Strangemon"
                time.sleep(2)
                print("Seus atributos agora são: ataque:{0}, defesa: {1} e pontos de vida:{2}".format(bd[inspermon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
            if inspermon_inicial == "Pythonbat":
                print("Parabéns! seu {0} evoluiu para {1}".format(inspermon_inicial, "Javabat"))
                inspermon_inicial = "Javabat"
                time.sleep(2)
                print("Seus atributos agora são: ataque:{0}, defesa: {1} e pontos de vida:{2}".format(bd[inspermon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))

```

```
permon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
    if inspermon_inicial == "Poliswag":
        print ("Parab ns! seu {0} evoluiu para {1}".format(inspermon_inicial, "Insperswag"))
        inspermon_inicial = "Insperswag"
        time.sleep(2)
        print ("Seus atributos agora s o: ataque:{0}, defesa: {1} e pontos de vida:{2}".format(bd[ins
permon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
    if inspermon_inicial == "Charmano":
        print ("Parab ns! seu {0} evoluiu para {1}".format(inspermon_inicial, "Charbrother"))
        inspermon_inicial = "Charbrother"
        time.sleep(2)
        print ("Seus atributos agora s o: ataque:{0}, defesa: {1} e pontos de vida:{2}".format(bd[ins
permon_inicial].a, bd[inspermon_inicial].d, bd[inspermon_inicial].pv))
```