

```
from time import sleep
from random import choice, randint
from os import system, name
import copy

global_timer = 0
cont = 1
Inspdex = []

system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
# Modelo: 'Nome': [Ataque, Defesa, Vida]
dex = {'Narf': [200, 3, 600], 'Jomander': [500, 3, 400],
       'Squirtle': [300, 5, 400], 'Bulbassauo': [400, 5, 500],
       'Pikachu': [500, 4, 400], 'Hage-Monstro': [500, 5, 700],
       'Hitmon-Jorge': [550, 2.5, 400], 'Toranxu': [350, 1.5, 600],
       'Alex': [350, 1.5, 600], 'Gokuma': [350, 1.5, 600],
       'Batatrampo': [350, 1.5, 600]}

dex2 = copy.deepcopy(dex)

mons = dex.keys()

starters = {'Squirtle': [300, 5, 400], 'Jomander': [500, 3, 400],
            'Bulbassauo': [400, 3, 500], 'Pikachu': [500, 4, 400]}

starter = ''
while starter not in starters.keys():
    starter = input('Escolha um dos trÃs InspÃrmons iniciais:
    Squirtle {}
    Jomander {}
    Bulbassauo {} \n''.format(starters['Squirtle'],
                                starters['Jomander'],
                                starters['Bulbassauo']))

    starter=starter.title()
    if starter == 'Pikachu':
        system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
        print('VocÃ descobriu o Inspemon secreto! \nSeus atributos sÃo: {}'.format(starters[starter]))
        sleep(4)

    elif starter == 'Squirtle' or \
         starter == 'Jomander' or \
         starter == 'Bulbassauo':
        system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
        print('VocÃ escolheu o {}
        ataque: {}
        defesa: {}
        Vida: {} \n \n \n {}'.format(starter, starters[starter][0],
                                       starters[starter][1], starters[starter][2]))
        sleep(3)
```

```

else:
    print('Infelizmente, {} não é uma escolha válida... Tente novamente.'.format(starter))
    sleep(3)
    system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
escolha_stats = starters[starter]

def batalha(game_poke, oponente):
    """
    Função que executa uma batalha entre seu pokémon e um pokémon randomico
    Args:
        - game_poke: Seu pokémon
        - oponente: Pokémon do oponente
    Vars:
        - Hp: Vida
        - atk: Ataque
        - defe: Defesa
        - seu: Seu pokemon
        - adv: Pokémon adversário
    """
    system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
    print('##### BATALHA {} #####'.format(global_timer))
    print('##### {} Vs. {} #####'.format(game_poke, oponente))
    atk = 0
    defe = 1
    hp = 2
    dex2 = dex
    seu = copy.deepcopy(starters[game_poke])
    adv = copy.deepcopy(dex2[opponente])

    while True:
        print('Rodada {}'.format(cont))
        print('\n\n\tVida {}: {}'.format(game_poke, seu[hp]))
        print('\n\n\tVida {}: {}'.format(opponente, adv[hp]))

        if adv[hp] <= 0:
            return '{} venceu a batalha! \n\nO seu {} foi levado ao Inferno e recuperou suas forças!'.format(
                game_poke, game_poke)

        elif adv[hp] > 0:
            choi=input("Atacar ou fugir? \n\n")
            choi=choi.title()
            if choi == "Atacar":
                f = randint(1,100)
                if f > 90:
                    adv[hp] = adv[hp] - 1.5*(seu[atk] / adv[defe])
                    seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
                    print("Acerto crítico! 1.5x dano")
                elif f < 20:

```

```

        adv[hp] = adv[hp] - 0*(seu[atk] / adv[defe])
        seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
        print("{} errou o ataque...".format(game_poke))
    else:
        adv[hp] = adv[hp] - (seu[atk] / adv[defe])
        seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
    if seu[hp] <= 0:
        system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
        return '{} perdeu a batalha! \n\nGAME OVER'.format(game_poke)
        break

    elif choi == "Fugir":
        run=randint(0,9)
        if run==0:
            print("Você não conseguiu fugir! o adversário começa atacando")
        if run!=0:
            print("Você fugiu!")
            break
    else:
        print("Essa não é uma escolha disponível... Tente novamente")
        sleep(3)

```

```

def fuga_mal_sucedida(game_poke, oponente):
    """
    Função para quando a fuga não foi bem sucedida.
    Args:
        - game_poke: Seu pokémon
        - oponente: Pokémon do oponente
    Vars:
        - Hp: Vida
        - atk: Ataque
        - defe: Defesa
        - seu: Seu pokemon
        - adv: Pokémon adversário
    """
    system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
    print('##### BATALHA {} #####'.format(global_timer))
    print('##### {} Vs. {} #####'.format(game_poke, oponente))
    atk = 0
    defe = 1
    hp = 2
    dex2 = dex
    seu = copy.deepcopy(starters[game_poke])
    adv = copy.deepcopy(dex2[opponente])

    while True:

        seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])

```

```

print('Rodada {}'.format(cont))
print('\n\n\tVida {}: {}'.format(game_poke, seu[hp]))
print('\n\n\tVida {}: {}'.format(ponente, adv[hp]))

if adv[hp] <= 0:
    return '{} venceu a batalha! \n\nO seu {} foi levado ao Inspermon e recuperou suas forÇas!'.format(
game_poke, game_poke)

elif adv[hp] > 0:
    choi=input("Atacar ou fugir? \n\n")
    choi=choi.title()

    if choi == "Atacar":
        f = randint(1,100)
        if f > 90:
            adv[hp] = adv[hp] - 1.5*(seu[atk] / adv[defe])
            seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
            print("Acerto crÃtico! 1.5x dano")
        elif f < 5:
            adv[hp] = adv[hp] - 0*(seu[atk] / adv[defe])
            seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
            print("{} errou o ataque...".format(game_poke))
        else:
            adv[hp] = adv[hp] - (seu[atk] / adv[defe])
            seu[hp] = seu[hp] - (adv[atk] / seu[defe])
            if seu[hp] <= 0:
                system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
                return '{} perdeu a batalha! \n\nGAME OVER'.format(game_poke)
                break

    elif choi == "Fugir":
        run=randint(0,9)
        if run==0:
            print("VocÃ nÃo conseguiu fugir! O Inspermon inimigo atacou!")
        if run!=0:
            print("VocÃ fugiu!")
            break

    else:
        print("Essa nÃo Ã uma escolha disponÃvel... Tente novamente")
        sleep(3)

def insperdex(Oponente):
    """
    FunÃÃo para acessar a insperdÃx
    Args:
        - oponente: PokÃmon do oponente
    """

```

```
Inspdex.append(Oponente)
Insperdex = list(set(Inspdex))
print(Insperdex)
```

```
while starters[starter][2] > 0:
```

```
system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
i = input('VocÃ quer ir batalhar, dormir ou acessar sua InspÃrdex?\n \n\n')
if "per" in i:
    i = i.replace("per", "pÃr")
i = i.title()
escolha_stats = dex[starter]
starter_stats = escolha_stats
```

```

if i == "InspÃ"rdex":
    insperdex(char)
    while True:
        g = input('Aperte enter para retornar ao menu\n\n')
        if not g:
            break

```

```
char = choice(list(mons))
oponente = dex[char]
```

```
if i == 'Dormir':
    print('Nos vemos na próxima!')
    break
```

```
elif i == 'Batalhar':
    global_timer +=1
    print('Procurando por um oponente...')
    sleep(randint(1, 5))
    system('cls' if name == 'nt' else 'clear')
    print('A wild {} {} aparece!'.format(char, oponente))
```

```
while escolha_stats[2] > 0 and oponente[2] > 0:
    n = input('Atacar ou fugir? \n \n')
    n=n.title()
    if n == 'Fugir':
        ran=randint(0,100)
        if ran>80:
            print("Você não conseguiu fugir! O Insupermon inimigo atacou!")
            sleep(3)
            print(fuga_mal_sucedida(starter, char))
            sleep(300)
            break
        elif ran<=80:
```

```
        print('Você fugiu')
        sleep(3)
        break
    if n == 'Atacar':
        cont+=1
        print(batalha(starter, char))
        sleep(3)
        break

else:
    print('Essa não é uma escolha disponível... Tente novamente')
    sleep(3)
```