

```
#Personagens do jogo
import json
with open('save.json') as arquivo_carrega:
    salvar = json.load(arquivo_carrega)

with open('base_inicial.json') as arquivo_base:
    personagem = json.load(arquivo_base)
```



```
import random
```



```
import os
```

```
clear = lambda: os.system('cls')
```

```
import sys, time
```

```
def timer(text, delay):
```

```
    for c in text:
```

```
        sys.stdout.write(c)
```

```
        sys.stdout.flush()
```

```
        time.sleep(delay)
```

```
    a=""
```

```
    return a
```



```
class Inspermon:
```

```
    def __init__(self, dicionario, inspermon):
```

```
        self.nome=dicionario[inspermon]["nome"]
```

```
        self.at=dicionario[inspermon]["Poder de ataque"]
```

```
        self.df=dicionario[inspermon]["Nivel de defesa"]
```

```
        self.vd=dicionario[inspermon]["Pontos de vida"]
```

```
        self.est=dicionario[inspermon]["Estagio"]
```

```
        self.exp=dicionario[inspermon]["Experiencia"]
```

```
        self.vd_default=dicionario[inspermon]["Pontos de vida"]
```

```
        self.dif=dicionario[inspermon]["Dificuldade"]
```

```
    def capturar(self, adversario):
```

```
        sorteio=randint(1,4)
```

```
        if sorteio==1 or sorteio==2:
```

```
            self.nome=adversario.nome
```

```
            self.at=adversario.at
```

```
            self.df=adversario.df
```

```
            self.vd=adversario.vd
```

```
            self.est=adversario.est
```

```
            self.exp=adversario.exp
```

```
            self.vd_default=adversario.vd_default
```

```
            self.dif=adversario.dif
```

```
            print(timer("\n ParabÃ©ns vocÃª conseguiu capturar {} , agora ele Ã© o seu novo companheiro!".format(seupersonagem
.nome),delay))
```

```
            if sorteio==3 or sorteio==4:
```

```

print(timer("\n Parece que não foi possível capturar {} e ele acabou fugindo".format(adversario.nome),delay))

def reset(self,adversario):
    self.vd=self.vd_default
    adversario.vd=adversario.vd_default

def batalha(self,adversario):
    delay=0.04
    while self.vd>0 and adversario.vd>0:

        lucky_factor=randint(1,3)
        if lucky_factor==1:
            adversario.vd=adversario.vd-(self.at-adversario.df*0.8)
            print("#####")
            print("{} destruiu a defesa de {}".format(self.nome,adversario.nome))
            print("#####")
        if lucky_factor==2:
            adversario.vd=adversario.vd-(self.at*1.2-adversario.df)
            print("#####")
            print("{} teve um ataque mega efetivo".format(self.nome))
            print("#####")
        if lucky_factor==3:
            adversario.vd=adversario.vd-(self.at-adversario.df)
            print("#####")
            print("{} utilizou seu golpe padrão".format(self.nome))
            print("#####")
        if adversario.vd<=0:
            resultado=timer("\n    Parabéns, seu {} venceu a batalha contra o selvagem {} ".format(self.nome,adversario.no
me),delay)

            adversario.Insperdex()
            self.Evoluir(adversario)
            self.reset(adversario)
            break

        lucky_factor=randint(1,3)
        if lucky_factor==1:
            self.vd=self.vd-(adversario.at-self.df*0.8)
            print("#####")
            print("{} destruiu a defesa de {}".format(adversario.nome,self.nome))
            print("#####")
        if lucky_factor==2:
            self.vd=self.vd-(adversario.at*1.2-self.df)
            print("#####")
            print("{} teve um ataque mega efetivo".format(adversario.nome))
            print("#####")
        if lucky_factor==3:

```

```

        self.vd=self.vd-(adversario.at-self.df)
        print("#####")
        print("{} utilizou seu golpe padr o".format(adversario.nome))
        print("#####")
    if self.vd<=0:
        resultado=timer("\n      Poxa vida, {} perdeu a batalha para o selvagem {}. Ele ir  se recuperar em poucos segundos".format(self.nome,adversario.nome),delay)
        self.reset(adversario)
        break

    return resultado

def Insperdex (adversario):
    delay=0.04
    if adversario.nome in insperdex:
        mensagem=""
    if adversario.nome not in insperdex:
        insperdex.append(adversario.nome)
        mensagem=timer("\n\n      {} nunca havia sido visto mas agora foi adicionado a sua Insperdex".format(adversario.nome),delay)

def Evoluir(self,adversario):
    delay=0.8

    if self.exp<40:
        self.exp=self.exp+adversario.dif
        if self.exp>=40 and self.exp<80:
            clear()
            print("Espere um momento",end=" ")
            print(timer(".....",delay))
            clear()
            print("\n\n      Uau , parece que seu {} evoluiu para o estagio 2 ".format(self.nome))
            self.est=2
            self.at=self.at*1.4
            self.df=self.df*1.4
            self.vd=self.vd*1.4
            self.vd_default=self.vd_default*1.4

    elif self.exp>40 and self.exp<80:
        self.exp=self.exp+adversario.dif
        if self.exp>=80 and self.exp<130:
            clear()
            print("Espere um momento",end=" ")
            print(timer(".....",delay))
            clear()
            print("\n\n      Uau , parece que seu {} evoluiu para o estagio 3 ".format(self.nome))
            self.est=3
            self.at=self.at*1.4

```

```

        self.df=self.df*1.4
        self.vd=self.vd*1.4
        self.vd_default=self.vd_default*1.4

    elif self.exp>80 and self.exp<130:
        self.exp=self.exp+adversario.dif
        if self.exp>=130 and self.exp<190:
            clear()
            print("Espere um momento",end=" ")
            print(timer(".....",delay))
            clear()
            print("\n\n    Uau , parece que seu {} evoluiu para o estagio 4 ".format(self.nome))
            self.est=4
            self.at=self.at*1.4
            self.df=self.df*1.4
            self.vd=self.vd*1.4
            self.vd_default=self.vd_default*1.4

        elif self.exp>130 and self.exp<190:
            self.exp=self.exp+adversario.dif
            if self.exp>=190 and self.exp<260:
                clear()
                print("Espere um momento",end=" ")
                print(timer(".....",delay))
                clear()
                print("\n\n    Uau , parece que seu {} evoluiu para o estagio 5 ".format(self.nome))
                self.est=5
                self.at=self.at*1.4
                self.df=self.df*1.4
                self.vd=self.vd*1.4
                self.vd_default=self.vd_default*1.4

from random import randint
clear()
delay=0.06
print (timer("\n\nOlá, seja bem vindo ao Inspermon !\n\n",delay))
iniciar=int(input(timer("    Vocêã pretende continuar jogando(0) ou comeãsar um jogo novo(1)?\n\n",delay)))
if iniciar==1:
    insperdex=[]
    print (timer("Os personagens disponã-veis sãõ:\nDennis Dj\nKaique Fogo no rabo \nTyranaRafa \nAriel da 99 \nVAITHOMAS \nM
ano Hugo",delay))

    while True:

```

```

seupersonagem=str(input(timer("Escolha seu Inspermon para come  sar sua jornada: ",delay))) #escolha do jogador
if seupersonagem in personagem:

    seupersonagem=Inspermon(personagem,seupersonagem)

    print(timer("\n Pronto agora s   jogar\n",delay))
    insperdex.append(seupersonagem.nome)
    #clear()
    break
else:
    print(timer("\nEsse inspermon n  o existe...\n",delay))
    continue
if iniciar==0:

    print(timer("\nAqui est  ; o jogo salvo\n",delay))
    for s in salvar.keys():
        print (timer(s,delay))
    escolha_do_save=input(timer("\nDigite seu save\n",delay))

    if escolha_do_save in salvar:
        seupersonagem=Inspermon(salvar,escolha_do_save)
        insperdex=salvar[escolha_do_save]["insperdex"]
    if escolha_do_save not in salvar:
        print("Esse save n  o existe")

while True:
    menu=timer("\n\nMenu Inicial:\n    1-JOGAR\n    2-INSPERDEX\n    3-SAIR\n\n",delay)
    menu_choice=int(input(menu))
    clear()
    if menu_choice==1:
        while True:

            escolha=int(input(timer("\nVoc   deseja passear(0) ou dormir(1)?\n\n",delay)))
            clear()
            if escolha==0:
                adversario= random.choice(list(personagem.keys()))
                #
                print(timer("\n Um salvagem {} apareceu...".format(adversario),delay))
                adversario=Inspermon(personagem,adversario)
                batalhar=int(input("\n    Deseja enfrenta-lo?\nSim(0)\nN  o(1)\nTentar Captura-lo(2)\n\n"))
                if batalhar==0:

                    resultado_batalha= seupersonagem.batalha(adversario)
                    print(resultado_batalha)

```

```
elif batalhar==1 :
    sorteio=randint(1,4)
    if sorteio==1:
        print(timer("\n {} conseguiu fugir de forma segura!".format(seupersonagem.nome),delay))
    if sorteio==2 or sorteio==3 or sorteio==4:
        print(timer("\n {} não conseguiu fugir de forma segura!".format(seupersonagem.nome),delay))
        seupersonagem.vd=seupersonagem.vd-(adversario.at-seupersonagem.df)
        resultado_batalha= seupersonagem.batalha(adversario)
        print(resultado_batalha)

    continue

elif batalhar==2 :
    seupersonagem.capturar(adversario)
    continue

if escolha==1 :
    print("\nBom descanso!\n")
    break

elif menu_choice==2:
    print (timer("Aqui está; todos inspermons achados atÃ© o momento.",delay))
    print(insperdex)
    '''
    novopersonagem=input(timer("Escolha um personagem de seu insperdex para usar em uma batalha\n      "))
    seupersonagem=novopersonagem
    '''

elif menu_choice==3:
    save=input(timer("\nDiga o nome do seu save antes de ir embora\n",delay))
    salvar={save:{"nome":seupersonagem.nome,
                  "Poder de ataque":seupersonagem.at,
                  "Nivel de defesa":seupersonagem.df,
                  "Pontos de vida":seupersonagem.vd,
                  "Estagio":seupersonagem.est,
                  "Experiencia":seupersonagem.exp,
                  "Dificuldade":seupersonagem.dif,
                  "insperdex":insperdex}}
    with open("saves.json","w") as arquivo_salva:
        json.dump(salvar,arquivo_salva)
    print (timer("Volte Sempre!",delay))
    quit()

else:
    print("\n& Comando invÃ¡lido &\n")
```