



```
#INSPERMON
import os
import time
import sys
import json
import random
from random import randint

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

#CLASSES E FUNÇÕES
class Alunos:
    def __init__(self,nome,ataque,defesa,vida,lvl, xp):
        self.ataque = ataque
        self.defesa = defesa
        self.vida = vida
        self.nome = nome
        self.lvl = lvl
        self.xp = xp

def batalhar(player,playerLVL,oponente,nomeSeuAluno,playerXP):
    if player == "alunoMecatronica":
        player = alunoMecatronica
    elif player == "alunoMecanica":
        player = alunoMecanica
    elif player == "alunoComputacao":
        player = alunoComputacao
    clear()
    print("Você encontrou um {} ! O level dele é: {}".format(oponente.nome,oponente.lvl))
    time.sleep(4)

    if oponente.lvl > playerLVL:
        print("ATENÇÃO! O LEVEL DO ADVERSÁRIO É MAIOR DO QUE O SEU!")
        time.sleep(2)

    vidaOponente = oponente.vida
    suaVida = int(player.vida*(1+(0.5*playerLVL)-0.5))

    print("Prepare-se para a batalha!")
    time.sleep(2)

    #LOOP DA BATALHA
    while suaVida > 0 and vidaOponente > 0:
        clear()
        print("Pontos de vida de {}: {}".format(nomeSeuAluno,suaVida))
        print("Pontos de vida do {}: {}".format(oponente.nome,vidaOponente))
```

```
atacarChoice = input("Você quer atacar (a) ou tentar fugir (f)? ")

if atacarChoice == "f" or atacarChoice == "F":
    clear()
    chanceDeFugir = [0]*oponente.lvl + [1]*2*playerLVL
    randomFugir = random.choice(chanceDeFugir)
    if randomFugir == 1:
        print("Você fugiu da batalha com sucesso!")
        time.sleep(2)
        return playerXP, playerLVL
    elif randomFugir == 0:
        print("Você não conseguiu fugir da batalha dessa vez! Tente de novo no próximo turno...")
        time.sleep(3)
        danoOponente = abs(int((oponente.ataque + randint(-5,5) + randint(0,oponente.lvl)) - player.de
fesa*(1+(0.5*playerLVL)-0.5)))
        suaVida = suaVida - danoOponente
        print("O {} inimigo atacou e inflingiu {} de dano!".format(oponente.nome,danoOponente))
        time.sleep(3)

    elif atacarChoice == "a" or atacarChoice == "A":
        clear()
        danoSeuAluno = abs(int((player.ataque*(1+(0.5*playerLVL)-0.5) + randint(-5,5) + randint(0,playerLVL))
-oponente.defesa))
        danoOponente = abs(int((oponente.ataque + randint(-5,5) + randint(0,oponente.lvl)) -player.defesa*(1+
(0.5*playerLVL)-0.5)))
        vidaOponente = vidaOponente - danoSeuAluno
        suaVida = suaVida - danoOponente
        print("{} atacou e inflingiu {} de dano!".format(nomeSeuAluno,danoSeuAluno))
        time.sleep(2)
        print("O {} inimigo atacou e inflingiu {} de dano!".format(oponente.nome,danoOponente))
        time.sleep(3)

    else:
        print("Você precisa digitar (a) para atacar ou (f) para fugir!")
        time.sleep(2)

if suaVida <= 0 and vidaOponente <=0:
    clear()
    print("Foi um empate!")
    time.sleep(3)
    print("Ambos saíram feridos da batalha...")
    time.sleep(3)
    print("Continue jogando para treinar seu aluno!")
    time.sleep(3)
    return playerXP, playerLVL

elif suaVida <= 0:
    clear()
    print("Você perdeu a batalha...")
```

```
        time.sleep(2)
        print("Mas não se preocupe! Como esse jogo foi feito para se divertir, o seu Aluno já se recuperou e está pronto para continuar com você em sua jornada!")
        time.sleep(5)
        print("Continue jogando para treinar seu aluno!")
        time.sleep(3)
        return playerXP, playerLVL

elif vidaOponente <= 0:
    xpGanha = oponente.lvl*randint(10,15)
    playerXPnova = playerXP + xpGanha
    clear()
    print("Parabéns! Você venceu a batalha!")
    time.sleep(2)
    print("{} ganhou {} de xp por vencer a batalha!".format(nomeSeuAluno,xpGanha))
    time.sleep(2)
    print("XP atual de {}: {}".format(nomeSeuAluno,playerXPnova))
    time.sleep(3)

    if playerXPnova >= 50 and playerXP < 50:
        clear()
        print("{} passou para o nível 2 e ficou mais forte!".format(nomeSeuAluno))
        time.sleep(3)
        playerLVLNovo = playerLVL + 1

    elif playerXPnova >= 150 and playerXP < 150:
        clear()
        print("{} passou para o nível 3 e ficou mais forte!".format(nomeSeuAluno))
        time.sleep(3)
        playerLVLNovo = playerLVL + 1

    elif playerXPnova >= 400 and playerXP < 400:
        clear()
        print("{} passou para o nível 4 e ficou mais forte!".format(nomeSeuAluno))
        time.sleep(3)
        playerLVLNovo = playerLVL + 1

    elif playerXPnova >= 1000 and playerXP < 1000:
        clear()
        print("{} passou para o nível 5 e ficou mais forte!".format(nomeSeuAluno))
        time.sleep(3)
        playerLVLNovo = playerLVL + 1

    else:
        playerLVLNovo = playerLVL

print("Continue jogando para treinar seu aluno!")
time.sleep(3)
return playerXPnova, playerLVLNovo
```



```
clear()
```

```
        quit()
    elif start == "1":
        clear()
        print("Vamos come  sar!")
        time.sleep(2)
        clear()
        break
    else:
        print("Voc   precisa digitar ou 0 ou 1!")
        time.sleep(3)
        clear()

#CARREGA UM LOAD OU INICIA UM NOVO SAVE
with open("save.json") as arquivoEntra:
    saveGeneral = json.load(arquivoEntra)
while 1:
    clear()
    loadSaveOption = input("Voc   deseja carregar seu save (s) ou iniciar uma nova jornada (n) ? ")
    if loadSaveOption == "s" or loadSaveOption == "S":
        print("Esta    sua lista de saves: ")
        for i in saveGeneral.keys():
            print(i)
        chooseSave = input("Qual save voc   quer carregar?")
        if chooseSave in saveGeneral:
            clear()
            saveAtual = saveGeneral[chooseSave]
            print("Loading")
            time.sleep(1)
            clear()
            print("Loading.")
            time.sleep(1)
            clear()
            print("Loading..")
            time.sleep(1)
            clear()
            print("Loading...")
            time.sleep(1)
            clear()
            break
        else:
            print("Esse save n  o existe!")
            time.sleep(3)

    elif loadSaveOption == "n" or loadSaveOption == "N":
        clear()
        for i in range(3,0,-1):
            print(i)
            time.sleep(1)
        clear()
        #PEGAR OS DADOS DO JOGADOR
```

```
clear()
print("Bem vindo ao Kanto do Insper, o mundo de Inspermon!")
time.sleep(5)
clear()
print("Meu nome Ã© professor Samuel Carvalho e eu serei seu guia nessa jornada.")
time.sleep(5)
clear()
print("Primeiramente vamos precisar saber algumas coisas sobre vocÃª.")
time.sleep(5)
clear()

while 1:
    name = input("Digite seu nome: ")
    clear()
    sex = input("VocÃª Ã© menino (0) ou menina (1)? ")
    if sex == "0":
        sex = "VocÃª Ã© um menino"
    elif sex == "1":
        sex = "VocÃª Ã© uma menina"
    else:
        print("Como vocÃª nÃ£o digitou nem 0 nem 1, vocÃª nÃ£o serÃ¡ considerado nem um menino, nem um
a menina")

        time.sleep(5)
        sex = "VocÃª nÃ£o Ã© nem menino, nem menina"

    clear()
    print("Nome: ",name)
    print(sex)
    entrevistaConfirma = input("As informaÃ§Ãµes estÃ£o corretas? SIM (s) | NÃ\2030 (n)")
    clear()
    if entrevistaConfirma == "S" or entrevistaConfirma=="s":
        saveName = input("Escolha um nome para seu novo save: ")
        saveGeneral[saveName] = {"name":name,"sex":sex,"alunos":{},"alunodex":[]}
        saveAtual = saveGeneral[saveName]
        with open("save.json","w") as arquivoSai:
            json.dump(saveGeneral,arquivoSai)
        clear()
        print("Muito bem! VocÃª serÃ¡ levado para o lado de fora para comeÃ§ar sua Aventura!")
        time.sleep(5)
        clear()
        break

    if entrevistaConfirma == "S" or entrevistaConfirma=="s":
        break

else:
    print("VocÃª precisa digitar (s) ou (n)!")
    time.sleep(3)
    clear()
```

```
#####PROGRAMA PRINCIPAL#####
```

```
###INTRO - ESCOLHE O POKEMON INICIAL
```

```
with open("save.json") as arquivoEntra:
```

```
    saveGeneral = json.load(arquivoEntra)
```

```
if loadSaveOption == "n" or loadSaveOption == "N":
```

```
    clear()
```

```
    print("Bem-vindo ao jardim do Kanto do Insper!")
```

```
    time.sleep(3)
```

```
    clear()
```

```
    print("Aqui vocêª encontrará; criaturas ã s quais chamamos de Alunos. Eles são perigosos e poderosos!")
```

```
    time.sleep(5)
```

```
    clear()
```

```
    print("Para te ajudar, tenho aqui 3 Alunos iniciais. Vocêª pode escolher apenas um deles como seu Aluno inicial!")
```

```
    time.sleep(5)
```

```
    while 1:
```

```
        print("Bixo de MECATRÃ\224NICA (0)")
```

```
        print("Bixo de MECÃ\202NICA (1)")
```

```
        print("Bixo de COMPUTAÃ\207Ã\203O (2)")
```

```
        alunoInicialChoose = input("Qual deles vocêª quer ter como seu inicial?")
```

```
        clear()
```

```
        if alunoInicialChoose == "0":
```

```
            print("Vocêª escolheu um aluno de MECATRÃ\224NICA para ser seu aluno inicial! Estes são os stats dele
```

```
:")
```

```
            print("Ataque: {}".format(alunoMecatronica.ataque))
```

```
            print("Defesa: {}".format(alunoMecatronica.defesa))
```

```
            print("Vida: {}".format(alunoMecatronica.vida))
```

```
            print("Level: {}".format(alunoMecatronica.lvl))
```

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

```
            alunoMecatronica.nome = input("Digite qual será; o nome do seu Aluno inicial: ")
```

```
            alunoInicial = alunoMecatronica
```

```
            saveAtual["alunodex"] = ["2"]
```

```
            saveAtual["alunos"] = {}
```

```
            saveAtual["alunos"] = {alunoMecatronica.nome:{"tipo": "alunoMecatronica", "lvl":1, "xp":0}}
```

```
            saveGeneral[saveName] = saveAtual
```

```
            ###COLOCA O ALUNO COM NOME NO SAVE
```

```
            with open("save.json", "w") as arquivoSai:
```

```
                json.dump(saveGeneral, arquivoSai)
```

```
            clear()
```

```
            print("Muito bem! Agora vocêª já; pode ir passear para batalhar contra outros alunos!")
```

```
            time.sleep(4)
```

```
            print("Boa sorte!")
```

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

```
            break
```

```
elif alunoInicialChoose == "1":
```

```
    print("Vocêª escolheu um aluno de MECÃ\202NICA para ser seu aluno inicial! Estes são os stats dele:")
```

```

print("Ataque: {}".format(alunoMecanica.ataque))
print("Defesa: {}".format(alunoMecanica.defesa))
print("Vida: {}".format(alunoMecanica.vida))
print("Level: {}".format(alunoMecanica.lvl))
time.sleep(2)
alunoMecanica.nome = input("Digite qual será; o nome do seu Aluno inicial: ")
alunoInicial = alunoMecanica
saveAtual["alunodex"] = ["3"]
saveAtual["alunos"] = {}
saveAtual["alunos"] = {alunoMecanica.nome:{"tipo":"alunoMecanica","lvl":1,"xp":0}}
saveGeneral[saveName] = saveAtual
###COLOCA O ALUNO COM NOME NO SAVE
with open("save.json","w") as arquivoSai:
    json.dump(saveGeneral,arquivoSai)
clear()
print("Muito bem! Agora você já pode ir passear para batalhar contra outros alunos!")
time.sleep(4)
print("Boa sorte!")
time.sleep(2)
break

elif alunoInicialChoose == "2":
    print("Você escolheu um aluno de COMPUTAÇÃO para ser seu aluno inicial! Estes são os stats d
ele:")

    print("Ataque: {}".format(alunoComputacao.ataque))
    print("Defesa: {}".format(alunoComputacao.defesa))
    print("Vida: {}".format(alunoComputacao.vida))
    print("Level: {}".format(alunoComputacao.lvl))
    time.sleep(2)
    alunoComputacao.nome = input("Digite qual será; o nome do seu Aluno inicial: ")
    alunoInicial = alunoComputacao
    saveAtual["alunodex"] = ["4"]
    saveAtual["alunos"] = {}
    saveAtual["alunos"] = {alunoComputacao.nome:{"tipo":"alunoComputacao","lvl":1,"xp":0}}
    saveGeneral[saveName] = saveAtual
    ###COLOCA O ALUNO COM NOME NO SAVE
    with open("save.json","w") as arquivoSai:
        json.dump(saveGeneral,arquivoSai)
    clear()
    print("Muito bem! Agora você já pode ir passear para batalhar contra outros alunos!")
    time.sleep(4)
    print("Boa sorte!")
    time.sleep(2)
    break

else:
    print("Você precisa escolher qual Aluno inicial você quer!")
    time.sleep(3)

else:

```



```

#O saveAtual JA CARREGA OS VALORES DO SAVE
print("Bem-vindo de volta ao jardim do Kanto do Insper, {}".format(saveAtual["name"]))
time.sleep(3)

while 1: #LOOP INFINITO PRINCIPAL DO JOGO
    clear()
    print("Estes são seus alunos:")
    for i in saveAtual["alunos"].keys():
        print(i)
    alunoAtual = input("Digite com qual aluno você quer passear: ")
    while 1: #LOOP DO PASSEAR OU DORMIR
        with open("save.json") as arquivoEntra:
            saveGeneral = json.load(arquivoEntra)
        if loadSaveOption == "s" or loadSaveOption == "S":
            saveAtual = saveGeneral[chooseSave]
        else:
            saveAtual = saveGeneral[saveName]
        clear()
        if alunoAtual in saveAtual["alunos"]:
            clear()
            print("Passeando com {}".format(alunoAtual))
            passearOuDormir = input("Você quer passear (p), dormir (d), ver a Alunodex (a) ou ver os stats de {} (s) ? ".format(alunoAtual)) ###PASSEAR OU DORMIR
            if passearOuDormir == "d" or passearOuDormir == "D":
                break

            elif passearOuDormir == "p" or passearOuDormir == "P":
                clear()
                print("Passeando")
                time.sleep(1)
                clear()
                print("Passeando.")
                time.sleep(1)
                clear()
                print("Passeando..")
                time.sleep(1)
                clear()
                print("Passeando...")
                time.sleep(1)
                clear()
                indexDoOponente = randint(0,len(listaNPC)-1)
                oponente = listaNPC[indexDoOponente]
                #CHAMA A FUNÇÃO 207-2030 BATALHAR
                resultadoDaBatalha = batalhar(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["tipo"],saveAtual["alunos"][alunoAtual]["lvl"],opponente,alunoAtual,saveAtual["alunos"][alunoAtual]["xp"])
                saveAtual["alunos"][alunoAtual]["xp"] = resultadoDaBatalha[0]
                saveAtual["alunos"][alunoAtual]["lvl"] = resultadoDaBatalha[1]
                clear()

```

```

#CHAMA A FUNÇÃO 20730 CHECK DA ALUNODEX
#saveAtual["alunodex"] = alunodexCheck(saveAtual["alunodex"], listaNPC, indexDoOponente)
if str(indexDoOponente) not in saveAtual["alunodex"]:
    saveAtual["alunodex"].append(str(indexDoOponente))
    print("{} foi adicionado à sua Alunodex!".format(listaNPC[indexDoOponente].nome))
    time.sleep(3)
with open("save.json", "w") as arquivoSai:
    json.dump(saveGeneral, arquivoSai)

elif passearOuDormir == "a" or passearOuDormir == "A":
    clear()
    print("Estes são os tipos de aluno que você já encontrou por aí: ")
    for k in saveAtual["alunodex"]:
        print(listaNPC[int(k)].nome)
    wait = input("Aperte ENTER para voltar")

elif passearOuDormir == "s" or passearOuDormir == "S":

    if saveAtual["alunos"][alunoAtual]["tipo"] == "alunoMecatronica":
        clear()
        print("Stats de {}".format(alunoAtual))
        print("Ataque: {}".format(int(alunoMecatronica.ataque*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alun
oAtual]["lvl"])-0.5))))
        print("Defesa: {}".format(int(alunoMecatronica.defesa*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alun
oAtual]["lvl"])-0.5))))
        print("Vida: {}".format(int(alunoMecatronica.vida*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alunoAtu
al]["lvl"])-0.5))))
        print("Level: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["lvl"]))
        print("XP: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["xp"]))
        wait = input("Aperte ENTER para voltar")

    elif saveAtual["alunos"][alunoAtual]["tipo"] == "alunoMecanica":
        clear()
        print("Stats de {}".format(alunoAtual))
        print("Ataque: {}".format(int(alunoMecanica.ataque*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alunoAt
ual]["lvl"])-0.5))))
        print("Defesa: {}".format(int(alunoMecanica.defesa*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alunoAt
ual]["lvl"])-0.5))))
        print("Vida: {}".format(int(alunoMecanica.vida*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alunoAtual]
["lvl"])-0.5))))
        print("Level: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["lvl"]))
        print("XP: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["xp"]))
        wait = input("Aperte ENTER para voltar")

    elif saveAtual["alunos"][alunoAtual]["tipo"] == "alunoComputacao":
        clear()
        print("Stats de {}".format(alunoAtual))
        print("Ataque: {}".format(int(alunoComputacao.ataque*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][aluno
Atual]["lvl"])-0.5))))

```

```
Atual["lvl"])-0.5))))
Atual["lvl"])-0.5))))

print("Defesa: {}".format(int(alunoComputacao.defesa*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][aluno
print("Vida: {}".format(int(alunoComputacao.vida*(1+(0.5*saveAtual["alunos"][alunoAtua
1["lvl"])-0.5))))

print("Level: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["lvl"]))
print("XP: {}".format(saveAtual["alunos"][alunoAtual]["xp"]))
wait = input("Aperte ENTER para voltar")

else:
    print("VocÃª precisa digitar (p) para passear, (d) para dormir, (a) para ver a Alunodex ou (s)
para ver os stats de {}".format(alunoAtual))
    time.sleep(5)
else:
    print("Escolha um Aluno que estÃ¡ na sua lista!")
    time.sleep(2)
    break
clear()
if alunoAtual in saveAtual["alunos"]:
    continuarOuSair = input("VocÃª quer sair do jogo? Para sair digite (s). Para continuar aperte ENTER")
    if continuarOuSair == "s" or continuarOuSair == "S":
        clear()
        print("AtÃ© a prÃ³xima, {}!".format(saveAtual["name"]))
        time.sleep(2)
        clear()
        exit()
```