



RPG DE TEXTO EM PYTHON



O que é

O programa é um RPG (Role-Playing Game), que significa jogo de interpretação de papel, ou seja o jogador interpreta um personagem enquanto joga.

O jogo acontece em tempo real, logo são tomadas decisões que afetam o desenrolar do jogo.

Elementos

- - Classes : Associa dados (atributos) e operações (métodos) numa só estrutura. Um objeto é uma instância de uma classe. Por exemplo, João é uma instância de uma classe chamada Pessoa, mas a Pessoa é a classe que o representa de uma forma genérica.
- - Funções;
- - Condicionais.

Como funciona

- O jogador poderá fazer algumas ações dependendo se está em batalha ou não, que serão mostradas na tela.
- A ação principal é a de explorar que contém toda a história do jogo e as decisões que o jogador pode tomar, tais como suas consequências.
- O jogo acaba quando a saúde do jogador chega em 0 ou atinge o nível 14.

Classes

O programa conta com 12 classes.

Há duas classes que são chamadas no programa diversas vezes:

- Class dado: Valor aleatório
- Class Personagem: Possui alguns parâmetros que as outras classes herdam.

Profissões

O usuário pode escolher entre 2 profissões (classes):

- Guerreiro;
- Mago.

Ambas possuem parâmetros específicos (dano, saúde máxima, habilidades, experiência, habilidades) e um dicionário com os comandos que a profissão pode executar em combate.

Monstros

- Há 6 classes de monstros (mobs) no total.
- Todas herdam a classe personagem, possuem parâmetros específicos (dano, saúde máxima, experiência).
- A função `random_mob` é usada para determinar qual monstro o jogador enfrentará (dependendo do nível e rolagem do dado).

Ações

- O jogador poderá executar certas ações no jogo:
- – Ajuda;
- – Descansar;
- – Habilidades;
- – Super-mode;
- – Status;
- – Explorar;
- – Sair.

Batalha

- A batalha no jogo é dividido em algumas partes.
- Quando o jogador entra em batalha, a função batalha() é chamada e aparecerá uma lista com os comandos o qual poderá executar, digitando a sigla correspondente a ação será executada.

- As habilidades do jogador estão definidas nas próprias classes.
- O comando de “lutar” e as habilidades e ataques dos monstros estão definidas na classe Ataque, a qual usa a rolagem do dano pra definir as chances de acerto. Também mostra na tela o resultado (se acertou ou não), o dano e a vida perdida.

Subir de nível

- Caso a experiência do jogador chegue ate o nível necessário ele subira de nível e sua vida (mana) recuperarão até metade da vida (mana) máximo.

Input do usuário

- Ao iniciar o programa aparecerá um print com uma história inicial e o usuário poderá escolher a sua profissão.
- Após, desde que o seu nível seja menor que 14 e sua vida maior que 0, poderá digitar as ações disponíveis.
- Se o jogador morrer aparecerá uma mensagem pedindo se quer continuar, se escolher sim o jogo voltara a escolha das profissões e se não o jogo fecha.

OBRIGADO PELA ATENÇÃO



OBRIGADO PELA ATENÇÃO

NÃO FAÇAM PERGUNTAS.
BRICANDEIRA, MAS É SÉRIO.

