

Primeira função:

```
personagens=[]
def exibir_menu(): 1 usage
    while True:
        print('Menu sobre o personagem')
        print('1. Cadastrar novo personagem')
        print('2. Consultar personagens')
        print('3. Buscar por classe')
        print('4. Aumentar nível de um personagem')
        print('5. Sair')
        escolha=str(input('Escolha uma opção: '))
        if escolha=='1':
            cadastrar_personagem()
        elif escolha=='2':
            consultar_personagens()
        elif escolha=='3':
            buscar_por_classe()
        elif escolha=='4':
            aumentar_nivel_personagem()
        elif escolha=='5':
            print('Até a próxima aventura 😊')
            break
        else:
            print('Opção inválida.\n')
            print('Até a próxima aventura 😊')
            break
    else:
        print('Opção inválida.\n')
```

Essa primeira função começamos utilizando o While True para ele repetir o menu até que a opção de sair seja selecionada, caso a opção de sair seja selecionada utilizamos o break para parar o programa. Depois disso colocamos o if e elif para caso ele resolveu escolher aquela função ela vai ser executada ou não.

Segunda função:

```
def cadastrar_personagem(): 1 usage
    nome=str(input('Digite o nome do personagem: '))
    classe=input('Qual a classe do personagem (Guerreiro, Mago, Arqueiro, Ladrão, Paladino e Druida): ')
    try:
        nivel=int(input('Qual o nível do personagem (1 a 5): '))
    except ValueError:
        print('Nível inválido. Cadastro cancelado.\n')
        return
    habilidade=str(input('Qual é a habilidade especial (Fogo, Velocidade, Cura, Gelo, Invisibilidade): '))
    confirmar=str(input('Confirmar cadastro? (s/n): '))
    if confirmar.lower()=='s':
        personagem={
            'Nome':nome,
            'Classe':classe,
            'Nível':nivel,
            'Habilidade':habilidade}
        personagens.append(personagem)
        print('Personagem cadastrado com sucesso!\n')
    else:
        print('Cadastro cancelado.\n')
```

Nessa função criamos uma def que se chama cadastrar personagem e dentro dela temos as entradas para que o usuário crie o seu personagem com as seguintes informações nome, classe(mago, guerreiro, arqueiro, ladrão, paladino e druida), habilidade, confirmar(s ou n, que contém o if e o else para se o usuário digitar s deverá continuar e ir para o menu novamente e se ele digitou n o personagem não vai ser confirmado).

Terceira função:

```
def consultar_personagens(): 2 usages
    if len(personagens) == 0:
        print('Nenhum personagem cadastrado.\n')
        return
    for i, personagem in enumerate(personagens, start=1):
        print(f"[{i}] Nome:{personagem['Nome']}|Classe:{personagem['Classe']}|Nível:{personagem['Nível']}")
    print()
```

Já essa função criamos para que o usuário quando seleciona-la na parte do menu ele consiga visualizar todos os personagens cadastrados. E o If tem a função de conferir se o usuário já criou um personagem ou não, depois disso vai ter um print que vai emitir todos os personagens que foram criados.

Quarta função:

```
def buscar_por_classe(): 1 usage
    classe=str(input('Digite a classe que deseja buscar: '))
    achou=False
    for personagem in personagens:
        if personagem['Classe'].lower() == classe.lower():
            print(f'{personagem["Nome"]} - Nível {personagem["Nível"]} - Habilidade: {personagem["Habilidade"]}')
            achou=True
    if not achou:
        print('Nenhum personagem encontrado nessa classe.\n')
```

Esse Def foi criado para que quando o usuário o seleciona-la no menu a opção de buscar por classe apareça uma mensagem escrito qual classe ele deseja escolher depois dele colocar a classe vai aparecer todos os personagens que ele criou com essa classe.

Quinta função:

```
def aumentar_nivel_personagem(): 1 usage
    consultar_personagens()
    if len(personagens) == 0:
        return
    try:
        numero=int(input('Digite o número do personagem que deseja aumentar o nível: '))
        indice=numero-1
        if 0 <=indice<len(personagens):
            personagens[indice]['Nível'] +=1
            print(f"Nível do personagem '{personagens[indice]['Nome']}' aumentado para {personagens[indice]['Nível']}.\n")
        else:
            print('Número de personagem inválido.\n')
    except ValueError:
        print('Entrada inválida. Use apenas números.\n')
```

Essa função criamos para que quando ela fosse selecionada na parte do menu o usuário fosse direcionado para a parte de upar o nível de um personagem já existente, para isso utilizamos o if para verificar se tem um personagem já criado e se não fala que não teve nenhum

personagem criado ainda, depois disso caso ele já tenha o personagem criado ele poderá upar quantos níveis ele quiser do personagem até o nível 5.