



Olá, bem vindos ao nosso projeto de orientação a objetos I. O projeto consiste em criar um jogo RPG baseado no anime “Pokemon”. Abaixo segue as instruções para a realização do trabalho.

Iniciando...

Conforme aprendido em sala de aula sobre os conceitos do paradigma de orientação a objetos e sobre programação estrutural. Este jogo tem como objetivo concretizar e por em exercício prático os conhecimentos adquiridos. Sendo assim, vamos ao jogo! =]

- Faça uma aplicação JAVA que execute um programa capaz de iniciar um jogo de pokemon no estilo RPG (Role Play Game) no qual o jogador poderá assim que iniciado o jogo definir o seu nome. O jogo consiste em um critério de batalhas na qual o jogador deverá enfrentar NPC’S para passar de fase e subir de level ao final dos desafios se bem sucedido o jogador vence o jogo! Das regras básicas!
 - Regras Básicas e gameplay!
 - O jogador deverá assim que iniciado o jogo definir o seu nome. Cada jogador terá 3 pokémons de início. Considere estes 3 pokémons sendo os pokémons iniciais do anime como por exemplo (charmander,squirtle e bulbasaur).

- O jogador poderá escolher entre 1 dos 3 pokémons iniciais para começar sua jornada pokémon!
- Cada pokémon inicial deve conter 3 ataques e o jogador deverá digitar um valor correspondente para usar o ataque. Exemplo: Pokemon Charmander: Ataques (1) - FireBall , (2) - FlameThrower, (3) - FireBlast
- Cada ataque deverá ter um dano básico exemplo:
 - (1) - 300
 - (2) - 400
 - (3) - 500
- O valor do dano é de sua escolha, mas lembre-se que você deve sempre pensar em balancear a gameplay de modo que não fique muito fácil ou muito difícil as batalhas. Para lhe auxiliar no balanceamento você pode criar danos aleatórios(Random - Java) baseado em um valor inicial e um valor final. Exemplo: dano mínimo 1 é igual a 300 e o dano máximo igual a 400.
- **Todo jogador deverá começar com o level 1, contudo para cada NPC vencido ele upa um level.**
- Pedra de Evolução
 - Ao derrotar um NPC, o jogador receberá um level e uma pedra de evolução podendo evoluir seu pokemon caso deseje. Perceba que se o pokémon evolui seus atributos e características sofrem alterações também!
- Revives!
 - Como regra geral o jogador poderá usar apenas 1 revive para curar seu pokémon durante a batalha. Quando utilizado um revive 75% da vida perdida do pokémon será restaurada.
- Como regra geral, o jogo deverá conter 3 NPC's no qual o jogador irá batalhar.
 - Cada NPC é composto por
 - Nome do NPC
 - Descrição do NPC e frases de efeito
 - Especialidade de Pokemons (Agua,Raio,Fogo..etc)
 - Pokemon que o NPC escolhe aleatoriamente para batalhar.
 - Assim como o jogador, cada NPC terá 3 pokémons, podendo escolher apenas 1 para a batalha. Essa escolha deve ser feita de maneira aleatória de modo que o jogador não consiga escolher.
- GamePlay
 - Bem, é hora de batalhar. Mas primeiro vamos a algumas considerações sobre o estado de batalha do jogo!
 - 1) **O jogador com seu pokémon escolhido, lutará contra um NPC.**

- 2) O NPC escolhe um pokémon de maneira aleatória para a batalha.
- 3) O jogador sempre inicia o primeiro ataque, atacando a vida do pokémon adversário.
- 4) Efetuado o ataque do jogador é a vez do NPC atacar, rebaixando a vida do pokémon do jogador.
- 5) Uma vez que a vida de um dos pokémons seja menor igual a 0. O Jogador poderá escolher entre escolher outro pokémon para jogar. Mesma regra serve para o NPC. Exemplo
 - Charmander 500 de vida (poke aliado)
 - Hypno 800 de vida (poke adversário)
 - Hypno ataca utilizando seu hipnose e retira 800 de dano, o charmander morre e aparece uma mensagem para escolher entre os dois pokémons restantes. Quando todos os pokémons de algum dos jogadores morrerem, o jogo é finalizado e teremos um vencedor!
- Caso o jogador vença, recebe um level e também uma pedra de Evolução para o seu pokémon!
- Caso o pokémon do jogador fique com vida ≤ 0 , ele poderá apenas uma vez utilizar 1 revive restaurando a vida do pokémon. Se o pokémon morrer novamente, não será possível restaurar o pokémon.
- O jogo deve ficar em **Looping** até que as regras de batalha sejam cumpridas de modo que o jogo finaliza quando o jogador perde ou vence o jogo!

- Considerações finais.

- Sinta-se livre para criar novas formas de batalha, contudo não fuja muito desse escopo inicial.
- Assim como todo bom jogo é necessário contextualizar o jogador sobre os eventos do jogo e sobre falas e ações de NPC 's.
- Utilize entradas como Scanner.In e saída de informações como System.out para informar o player sempre que possível.
- Use sua criatividade para definir nomes de ataques, frases de efeito, mensagens informativas, etc.
- Utilize os conceitos de OO para modelar esse jogo e ponha prática conceitos de programação.

Boa sorte!!!!!!

Teste de Mesa para validar JOGO					
PRIMEIRA PARTIDA	Jogador Gabriela	bulbasaur	chamander	squirtle	jogador level 1
PRIMEIRA PARTIDA	NPC	zubat	oddish	caterpie	npc level 1
SEGUNDA PARTIDA	Jogador Gabriela	bulbasaur	chamander	squirtle	jogador level 2 - 1 pedra evolução (não quis usar a pedra para evoluir)
SEGUNDA PARTIDA	NPC	zubat	oddish	caterpie	npc level 1
TERCEIRA PARTIDA	Jogador Gabriela	bulbasaur	chamander	squirtle	jogador level 3 - 2 pedra evolução (não quis usar a pedra para evoluir)
TERCEIRA PARTIDA	NPC	zubat	oddish	caterpie	npc level 1
FIM DA TERCEIRA PARTIDA	Jogador Gabriela	bulbasaur	chamander	squirtle	Jogador venceu. Evolui os 3 pokemóns. Vai lutar com NPC que tenha pokémon evoluído (NPC LEVEL 2)

-----	NPC com pokémon evoluído	golbat	gloom	metapod	NPC LEVEL 2
-------	--------------------------	--------	-------	---------	-------------