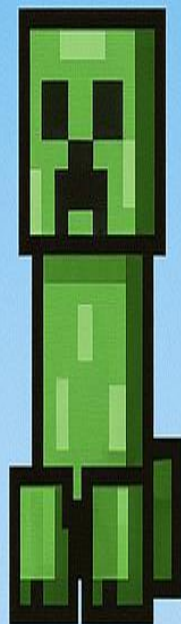


# Orientação a Objetos com Minecraft

Ovo de spawn



Mob



```
class Creeper:  
    def _init_(self,  
        cor, vida):  
        self.cor = cor  
        self.vida = vida  
    def explodir(self):  
        print("BOOM!  
        Creeper plodiu!")
```

# Funções em Python com Minecraft

Nesta atividade, vamos explorar o mundo do Minecraft usando funções em Python! Cada questão propõe a criação de uma função que simula ações comuns do jogo, como minerar, coletar itens e derrotar mobs.

Use sua criatividade e pratique a criação de funções simples, parâmetros, retornos e impressão de mensagens.



## Lista de Exercícios

1. Crie uma função chamada `minerar_carvao()` que apenas imprima:  
"Você minerou carvão!"
2. Crie uma função `minerar(mineral)` que imprima:  
"Você minerou [mineral]!"
3. Crie uma função `coletar_item()` que retorne o item "espada de ferro" e armazene esse valor numa variável.
4. Crie uma função `construir_porta(bloco, quantidade)` que imprima:  
"Você construiu uma porta com [quantidade] blocos de [bloco]"
5. Crie uma função `derrotar_mob(tipo, nivel)` que retorne a quantidade de experiência (use a fórmula:  $\text{nivel} * 5$ ).
6. Crie uma classe `Mob` com os atributos `nome` e `vida`. Adicione um método `status()` que imprime os dados do mob.
7. Crie uma classe `Creeper` com `vida` e um método `explodir()` que imprime:  
"BOOM! O Creeper explodiu!"

8. Crie uma classe Bloco com os atributos tipo e quebravel (bool). Adicione o método quebrar() que verifica se o bloco pode ser quebrado.
9. Crie duas classes: Jogador com método atacar(mob) que reduz 10 de vida do mob, e Mob com atributo vida. Simule o ataque.
10. Crie a classe Inventário com uma lista de itens, método adicionar\_item(item) e mostrar\_itens() que irão modificar a classe de acordo com o necessário. O usuário poderá adicionar e remover itens do inventário e também visualizar.