

Instruções de Uso:

Para iniciar o programa, vá à classe `index.java` e compile o programa.

Guia de Correção:

O projeto está dividido em 2 partes:

- O que foi cobrado pelo exercício
- Adições que fizemos

Este guia lhe ajudará a entender a primeira parte.

- I) `Atacar.java`
Essa classe herda de *Event*, e representa um ataque utilizado por um Pokémon em batalha. Ela utiliza as informações dos Pokémons envolvidos no ataque para calcular suas variáveis (o dano, chance de acerto, efeitos etc.).
- II) `Ataque.java`
Essa classe representa os ataques do jogo. Cada ataque tem um nome, dano, precisão, PP e aplica um efeito. Os objetos dessa classe são gerados em `CarregaTxt.java`
- III) `AtkPool.java`
Essa classe representa uma *attack pool*, ou seja, tudo relacionado aos ataques de um Pokémon. Cada objeto dessa classe possui 3 atributos, dos quais apenas ataquesAtuais (são os ataques básicos de um Pokémon) está no escopo deste projeto. Os outros atributos podem ser ignorados na correção, pois serão totalmente implementados futuramente.
- IV) `BattleItem.java`
Representa itens que serão implementados futuramente. Esta classe pode ser ignorada na correção.
- V) `CarregaTxt.java`
Esta classe é responsável por ler os arquivos txt que guardam informações relevantes sobre os pokemons, ataques e itens. Todos os arquivos foram obtidos na internet, e usados diretamente pelo programa ou para gerar outros txt. As fontes são encontradas na bibliografia.
Para funcionar, ela se utiliza da classe `BufferedReader`, importada das bibliotecas do Java, e dos construtores das demais classes.
- VI) `Elixer.java`
Representa itens que serão implementados futuramente. Esta classe pode ser ignorada na correção.
- VII) `Event.java`
Esta classe abstrata serve como molde a todos os eventos do jogo (Atacar, Trocar Pokemon, Usar Item, Fugir) .
- VIII) `GUI.java`
Esta classe é responsável pela implementação de uma interface gráfica, que será concluída futuramente. Pode ser ignorada na correção.
- IX) `Index.java`
Esta é a classe principal de controle do Exercício 1, onde se encontra a função `main` e a chamada dos leitores de txt para formação do banco de dados do jogo.

- X) Index2.java
Esta é a classe principal de controle do Exercício 2. Assim como a Index.java, possui uma main e a chamada dos leitores de txt.
- XI) Item.java
Classe abstrata que serve como molde para todos os itens do jogo.
- XII) PkmPool.java
Representa o conjunto de Pokémons de um treinador.
- XIII) Pokeball.java
Esta classe é responsável por representar as pokebolas no jogo.
- XIV) Pokemon.java
Esta classe representa um Pokémon. Ela usa como base a classe PokemonBase, para obter os atributos definidos pela espécie do Pokémon.
Além disso, ela possui diversos atributos relacionados unicamente àquele Pokémon (como nível, vida atual, efeitos recebidos e status do Pokémon).
Grande parte dos métodos dessa classe está relacionada aos efeitos recebidos pelo Pokémon, que não estão inclusos no que foi pedido pelo exercício e, por isso, podem ser ignorados na correção.
- XV) PokemonBase.java
a. Esta classe é responsável por armazenar as informações básicas de cada espécie de Pokémon (attack pool, status base, tipos, nome e id)
b. Note que ela não representa um Pokémon, e sim uma espécie.
- XVI) Potion.java
Esta classe representa as poções do jogo.
- XVII) Status
Representa os status base de um Pokémon. Ele é composto por ataque (atk), defesa (def), poder especial (spc), velocidade (spd) e vida (hp), além da precisão (accuracy) e evasão (evasion).
- XVIII) StatusRestore.java
Representa itens que serão implementados futuramente. Esta classe pode ser ignorada na correção.
- XIX) Trainer.java
Esta classe representa um treinador. Ele possui uma *Pokémon Pool* com seus pokémons.
- XX) TrocaPokemon.java
Essa classe representa o evento de troca de Pokémon durante uma batalha.
- XXI) Type.java
Essa classe é responsável por organizar as relações entre os diferentes tipos de Pokémon, armazenadas em um txt que é lido por CarregaTxt. Essas relações incluem fraquezas e vantagens.
- XXII) UsarItem.java
Classe responsável pelo evento de Usar Itens durante uma batalha. Como esse projeto só pede o uso de poções, a parte referente a pokebolas e elixires pode ser desconsiderada na correção.