

## PROJETO 2 DS – Classes e API

**Formato:** Individual

- **Data de Entrega:** **22/09/2025** durante a aula.

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Organização geral do projeto
- Atendimento aos critérios e exigências listadas
- Prazo e pontualidade
- Observação direta e participação no desenvolvimento em aula

### DESCRIÇÃO DO PROJETO

Desenvolver um sistema que simule batalhas entre *Pokémons*, com organização dos dados utilizando **Classes em JavaScript**, além da criação de um painel para cadastro e gerenciamento de treinadores.

#### Etapas do Projeto

##### 1. Estruturação do Sistema de Batalha

- Criar classes para representar **Pokémons** (atributos: nome, tipo, nível, pontos de vida, ataques, etc.).
- Implementar métodos para simular **batalhas**
- Registrar os dados de cada batalha (Pokémon vencedor, duração da batalha, número de rodadas, etc.).
- 

##### 2. Cadastro de Treinadores

- Criar uma interface para **cadastro de treinadores Pokémon**.
- Os treinadores devem preencher seus dados (nome, idade, cidade, etc)
- Estruturar os dados em **classes** e armazená-los em um **vetor de objetos**. (Utilizar **localStorage**)
- 

##### 3. Operações de CRUD

- Implementar funcionalidades para:
  - **Criar** novos treinadores.
  - **Ler**/listar treinadores cadastrados.
  - **Atualizar** informações de um treinador existente.
  - **Deletar** um treinador do sistema.

##### 4. Integração entre Treinadores e Pokémons

- Associar treinadores aos seus *Pokémons* antes de iniciar a batalha.
- Permitir selecionar quais *Pokémons* irão batalhar.

##### 5. Interface do Usuário

- Desenvolver páginas utilizando **HTML, CSS e JavaScript** (Se quiser utilizar *Bootstrap*)
- Criar uma tela inicial com menu de navegação (Cadastro, Lista de Treinadores, Batalhas, etc).
- Exibir resultados de batalhas em formato simples e interativo.