

```
import time
import random
```



```
Inspermons = {
```

```
    "Clayton": {"Poder de ataque":55, "NÃ-vel de Defesa": 15,"Pontos de Vida":100},
    "Robson":{"Poder de ataque": 70, "NÃ-vel de Defesa":15,"Pontos de Vida":100},
    "Wilson":{"Poder de ataque":60,"NÃ-vel de Defesa":10,"Pontos de Vida":100},
    "Weirdelas":{"Poder de ataque":65,"NÃ-vel de Defesa":17,"Pontos de Vida":100},
    "Carlos":{"Poder de ataque":75,"NÃ-vel de Defesa":12,"Pontos de Vida":100},
    "Isimon":{"Poder de ataque":72,"NÃ-vel de Defesa":16,"Pontos de Vida":100},
    "Dududelas":{"Poder de ataque":71,"NÃ-vel de Defesa":18,"Pontos de Vida":100},
```



```
} #dicionario com os Inspermons
```

```
listafound = ["Clayton","Robson","Wilson","Weirdelas","Carlos","Isimon","Dududelas"]
Insperdex = [] #Insperdex que Ã completa a cada rodada com o novo Inspermon
sorte = [0.2,0.5,1,1.1,1.2,1.4,1.8] # Valores que influenciam a batalha "sorte"
fugaoubatalha = [1,2] # Valores para aleatÃriamente validar ou nÃo a fuga
```

```
def Batalha(nome,poke): # funÃÃo batalha
```

```
    vidapoke = Inspermons[poke]['Pontos de Vida']
    vidanome = Inspermons[nome]['Pontos de Vida']
    ataquepoke = Inspermons[poke]['Poder de ataque']
    ataquenome = Inspermons[nome]['Poder de ataque']
    defesapoke = Inspermons[poke]['NÃ-vel de Defesa']
    defesanome = Inspermons[nome]['NÃ-vel de Defesa']
    s = int(random.choice(sorte)) #selecionar um valor como sorte
    x = int(random.choice(sorte)) #selecionar outro valor como sorte
    fuga = int(input("Deseja fugir ou batalhar? Digite 1 para fugir e 2 para batalhar"))

    if fuga == 1: #validando a fuga
        fb = int(random.choice(fugaoubatalha))
        print(fb)
        if fb == 1: #se a fuga nÃo der certo vocÃ perde uma rodada
            while vidapoke>0 and vidanome>0:
                print("Sua fuga nÃo foi bem sucedida! VocÃ perdeu 1 round de ataque!")

                vidanome = vidanome - ((ataquepoke - defesanome)*x)
                print(x)
                print("A vida do seu adversÃrio foi reduzida para {0}".format(vidanome))
                if vidanome <= 0:
                    print("VocÃ venceu!")
                    time.sleep(2)
```

```
break

vidapoke = vidapoke - ((ataquenome - defesapoke)*s)
print(s)
print("Sua vida foi reduzida para {}".format(vidapoke))
time.sleep(2)
if vidapoke <= 0:
    print("Você perdeu!")
    time.sleep(2)
    print("Até o próximo jogo!")
    time.sleep(3)
    break
if fb == 2: #se funcionar você foge
    time.sleep(2)
    print("Você fugiu! Até a próxima batalha!")

if fuga == 2: #se você opta por batalhar
    while vidapoke>0 and vidanome>0:

        vidapoke = vidapoke - ((ataquenome - defesapoke)*s)
        print("Sua vida foi reduzida para {}".format(vidapoke))
        time.sleep(2)

        if vidapoke <= 0:
            print("Você perdeu!")
            time.sleep(2)
            print("Até o próximo jogo!")
            time.sleep(3)
            break

        vidanome = vidanome - ((ataquepoke - defesanome)*x)
        print("A vida do seu adversário foi reduzida para {}".format(vidanome))

        if vidanome <= 0:
            print("Você venceu!")
            time.sleep(2)
            break
```

```
t = 1000000000000000000

for i in range(t):
    nome = str(random.choice(listafound))
    print("Olá; seja bem vindo ao Inspermon! Escolha um entre os seguintes inspermons! Carlos,Clayton,Robson, Weirdelas, I
simon, Dududelas")
    time.sleep(1)
    poke = input("Qual bichano você deseja!? ")

    if poke not in Inspermons: #se você optar por um nome que não existe no dicionário
        print("Tente novamente!Escolha um Inspermon entre os disponíveis! Letra maiúscula e minúscula são levadas em
consideração!")
        time.sleep(2)
        break
    if poke in Inspermons:
        print("Muito bem! Você selecionou o {0} e seus atributos são: Pontos de Vida: {1}, Poder de Ataque: {2} e Nã
-vel de Defesa: {3}".format(poke,Inspermons[poke]['Pontos de Vida'],Inspermons[poke]['Poder de ataque'],Inspermons[poke]['Nã-v
el de Defesa']))
        time.sleep(1)

        poud = int(input("O que deseja fazer? Passear ou Dormir? Digite 1 para Passear,2 para Dormir e 3 para visualizar a sua
Insperdex!"))
        if poud == 3:
            print(Insperdex)
            if Insperdex == []:
                print("Você ainda não encontrou nenhum Inspermon Selvagem! Recomece o jogo e vá em busca do seu!")

        if poud == 2:
            print("Beleza! Vamos dormir!")
            break
            time.sleep(10)
        if poud == 1:
            time.sleep(1)
            print("Ok! Vamos lá!")
            time.sleep(1)

            print("Ora ora, você encontrou um Inspermon Selvagem ele é o {0} e seus atributos são: Pontos de Vida: {1},
Poder de Ataque: {2} e Nã-vel de Defesa: {3}".format(nome,Inspermons[nome]['Pontos de Vida'],Inspermons[nome]['Poder de ataqu
e'],Inspermons[nome]['Nã-vel de Defesa']))
            time.sleep(2)
            print("Sua batalha vai começar!")
            time.sleep(2)
            Batalha(nome,poke)
            if nome not in Insperdex:
                Insperdex.append(nome)
                Insperdex.append(Inspermons[nome]['Pontos de Vida'])
                Insperdex.append(Inspermons[nome]['Poder de ataque'])
                Insperdex.append(Inspermons[nome]['Nã-vel de Defesa'])
```

