

```
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
"""
```

```
Created on Tue Mar 28 16:42:05 2017
```

```
@author: arthu
```

```
"""
```

```
# EP2_Arthur_e_Thomas
```

```
import json
```

```
import sys,time,random
```

```
nv = 1
```

```
expfill = 20
```

```
exp = 0
```

```
nvevo1 = 5
```

```
nvevo2 = 10
```



```
class pokemon(object):
```

```
    def __init__(self,nome,vida,vidat,atk1,atk2,defesa,nome_atk1,nome_atk2,nv):
```

```
        self.nome = nome
```

```
        self.vida = vida
```

```
        self.vidat = vidat
```

```
        self.atk1 = atk1
```

```
        self.atk2 = atk2
```

```
        self.defesa = defesa
```

```
        self.nome_atk1 = nome_atk1
```

```
        self.nome_atk2 = nome_atk2
```

```
        self.nv = nv
```

```
mon = [] #Lista de pokemons totais
```



```
mon.append(pokemon("Thomasmon",100,100,30,55,20,"Bola de fogo","Lan sa-fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Dilmon",130,130,40,60,10,"Golpe fatal","Cortar",1))
```

```
mon.append(pokemon("Arielmon",80,80,30,20,10,"Cortar","fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Omakamon",130,130,30,40,18,"Chute","Lan sa de fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Lalamon",100,100,20,50,12,"Golpe furioso","Ataque do ganso",1))
```

```
mon.append(pokemon("Blablamon",80,80,20,30,10,"Chute","Golpe fatal",1))
```

```
mon.append(pokemon("Digimon",80,80,30,20,10,"Cortar","fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Xinipsimon",80,80,30,20,10,"Cortar","fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Lulumon",90,90,30,20,10,"Chuva de fogo","Soco",1))
```

```
mon.append(pokemon("Temermon",80,80,50,20,10,"Cortar","Chute",1))
```

```
mon.append(pokemon("Xaxamon",80,80,60,20,10,"Golpeada","fogo",1))
```

```
mon.append(pokemon("Lolomon",50,50,80,20,10,"Cortar","fogo",1))
```

```
typing_speed = 230
```

```
def slow_type(t):
```

```
    for l in t:
```

```
sys.stdout.write(l)
sys.stdout.flush()
time.sleep(random.random()*10.0/typing_speed)

quick_speed = 1400
def fast_type(t):
    for l in t:
        sys.stdout.write(l)
        sys.stdout.flush()
        time.sleep(random.random()*10.0/quick_speed)

insperdex_list = []

def batalha1(p1,p2):
    if p2.nome not in insperdex_list:
        insperdex_list.append(p2.nome)
    slow_type(("Batalha!!{} versus {}\n\n").format(p1.nome,p2.nome))
    time.sleep(0.2)
    slow_type(("{} - Vida:{}/{} Defesa:{} Level:{} \n").format(p1.nome,p1.vida,p1.vidat,p1.defesa,p1.nv))
    slow_type(("{} - Vida:{}/{} Defesa:{} Level:{} \n\n").format(p2.nome,p2.vida,p2.vidat,p2.defesa,p2.nv))
    x = 0
    time.sleep(0.5)
    opc_bat = (" {} (A)\n {} (B)\n Fugir(F)\n ").format(p1.nome_atk1,p1.nome_atk2)
    while x == 0:
        batresp = input(opc_bat)
        if batresp == "a" or batresp == "A":
            atkdoplayer = p1.atk1 + random.randint(1,10)*p1.nv #Elemento supresa
            slow_type(("VocÃª usou {} ").format(p1.nome_atk1))
        if batresp == "b" or batresp == "B":
            atkdoplayer = p1.atk2 + random.randint(1,10)*p1.nv
            slow_type(("VocÃª usou {} ").format(p1.nome_atk2))
        if batresp == "f" or batresp == "F":
            fugir = random.randint(1,10)
            if fugir >=6:
                time.sleep(0.1)
                slow_type("VocÃª conseguiu fugir!\n")
                a = 1
                x = 1
                return a
            else:
                time.sleep(0.1)
                slow_type("VocÃª nÃ£o conseguiu fugir!\n")
                atkdoplayer = 0
                time.sleep(0.3)

    atk = atkdoplayer - p2.defesa
    if atk < 0:
        atk = 0
        slow_type("Seu ataque nÃ£o foi muito efetivo\n")
```

```
p2.vida = p2.vida - atk #Vida do pokemon 2 - atk do 1
fast_type(("VocÃª deu {} de dano. {} ainda tem {} de vida!\n").format(atk,p2.nome,p2.vida))

time.sleep(0.3)
enemy_atk_choice = random.randint(1,2)
if enemy_atk_choice == 1:
    ATQ = p2.atk1 + p2.nv*random.randint(1,10)
    NOME = p2.nome_atk1
else:
    ATQ = p2.atk2 + p2.nv*random.randint(1,10)
    NOME = p2.nome_atk2
atk = ATQ- p1.defesa

if p2.vida > 0:
    slow_type(("{} usou {}!".format(p2.nome,NOME)))
    if atk < 0:
        atk = 0
        slow_type(("NÃ£o foi efetivo!\n"))
    p1.vida = p1.vida - atk #Vida do pokemon 1 - atk do 2
    slow_type(("{} deu {} de dano! VocÃª ainda tem {} de vida!\n").format(p2.nome,atk,p1.vida))
if p1.vida <= 0:
    slow_type("Resultado da batalha...\n")
    time.sleep(0.4)
    slow_type("VocÃª perdeu... Marcos Lisboa tem vergonha de vocÃª :(\n")
    a = 0
    x=1

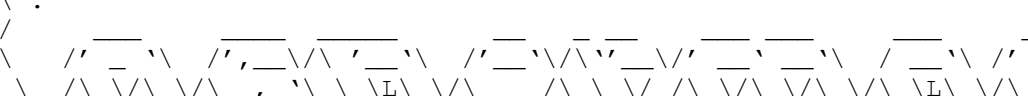
if p2.vida <= 0:
    slow_type("Resultado da batalha...\n")
    time.sleep(0.4)
    slow_type("VocÃª ganhou!\n")
    slow_type(("Seu Inspermon ainda tem {} de vida\n").format(p1.vida))
    a = 1
    x=1
    p2.vida = p2.vidat
    time.sleep(0.4)

return a

def levelup(obj):
    obj.atk1 = obj.atk1 + obj.atk1//5
    obj.atk2 =obj.atk2 + obj.atk2//5
    obj.defesa =obj.defesa + obj.defesa//5
    obj.vida =obj.vida + obj.vida//5
    obj.vidat =obj.vidat + obj.vidat//5
    obj.nv = obj.nv + 1

startmon = pokemon(" ",1000,0,0,0,0," ", " ",1)
```

```
fast_type("""
```





```
primeirapergunta =input("Novo jogo (N) ou Carregar jogo (C)?")
```

```
if primeirapergunta == "C" or primeirapergunta == "c":
```

```
with open("save.json") as archivein:
```

```
listsave = json.load(archivein)
```

```
startmon.nome = listsave[0]
```

```
startmon.vida = listsave[1]
```

```
startmon.vidat=listsave[2]
```

```
startmon.atk1=listsave[3]
```

```
startmon.atk2=listsave[4]
```

```
startmon.defesa=listsave[5]
```

```
startmon.nome_atk1=listsave[6]
```

```
startmon.nome_atk2=listsave[7]
```

```
startmon.nv=listsave[8]
```

```
name = listsave[9]
```

```
city_count = listsave[10]
```

```
if len(listsave) > 11:
```

```
for i in range(11, len(listsave)):
```

```
insperdex_list.append(listsave[i])
```

```
nummon = 1
```

```
slow_type(("\\n Bem vindo de volta, {}\\n").format(name))
```

```
time.sleep(0.5)
```

```
if primeirapergunta == "N" or primeirapergunta == "n":
```

```
city_count = 1
```

```
nummon = 0
```

```
slow_type("\n Bem vindo ao Inpermon! Qual o seu nome?")
```

```
name = input(" ")
```

```
if name == "god": #Pra testes, usar o nome "god" faz o jogo ficar mais rapido e sme necessidade de passar pelo fablab
```

```
def slow_type(a):
```

```
print(a)
```

```
nummon = 1 #numero de pokemons
```

```
nomemon = name + "mon"
```

```
startmon = pokemon(nomemon, 400, 400, 80, 100, 25, "ATK1", "ATK2", 9)
```

```

slow_type(("OK! {}, vocÃª estÃ; na cidade {}. VocÃª pode passear livremente aqui! \n O que deseja fazer?".format(name,city_count)))
opt_jgl = "\n Andar(A) \n Voltar para a cidade(V) \n Abrir Insperdex(I) \n Dormir...aqui(D) \n Salvar o jogo(S) \n "
print("\n Dicas: Passe no Fablab antes de ir Ã floresta para pegar seu Inspermon! Ele evolui pela primeira vez no nÃ-vel 5 e depois no nÃ-vel 10")
while True:
    ans = str(input("O que deseja fazer?\n Ir para a floresta(P)\n Ir para o Fablab(F)\n Dormir(D) \n Salvar(S) \n "))
    if ans == "F" or ans == "f":
        if nummon == 0: #Se vc tem zero pokemons, vc fala cm o professor
            nomemon = name + "mon"
            slow_type("Parece que o professor tem algo para vocÃª! Oh, Ã© um Inspermon!\n")
            slow_type(("OlÃ;, {}! Vim te entregar esse Inspermon para vocÃª sair em sua jornada!\n").format(name))
            slow_type(("VocÃª rebebeu um {}!\n").format(nomemon))
            startmon = pokemon(nomemon,100,100,60,70,25,"LanÃ§a de fogo","Chute",1)
            time.sleep(1)
            slow_type(("{}", agora vocÃª Ã© um mestre Inspermon!").format(name))
            fast_type(("VÃ; explorar!"))
            nummon = nummon + 1
        else:
            slow_type("Parece que vocÃª jÃ; passou por aqui")
    if ans == "P" or ans == "p":
        if nummon == 0:
            slow_type("VocÃª nÃ£o tem nenhum Inspermon! NÃ£o pode ir explorar ainda!")
        if nummon == 1:
            d = 8 #distance of steps to another city
            slow_type("Agora vocÃª estÃ; nas traiÃ§oeiras matas selvagens da avenida Santo Amaro\n")
            time.sleep(0.5)
            slow_type(("Tome cuidado, {}").format(name))
            x = 0
            while x==0: #sÃ³ pra n usar while true denovo
                cmd = str(input(opt_jgl))
                if cmd == "i" or cmd == "I":
                    slow_type(("Abrindo Insperdex!\n"))
                    time.sleep(0.5)
                    if not insperdex_list:
                        print("VocÃª ainda nÃ£o enfrentou nenhum Inspermon!")
                    else:
                        for j in range(len(mon)):
                            if j < len(insperdex_list):
                                print(("|{}|\n").format(insperdex_list[j]))
                            else:
                                print("|???|\n")
                if cmd == "a" or cmd == "A":
                    d = d -1
                    slow_type(("Faltam {} passos para a cidade {} \n").format(d,city_count+1))
                    if d == 0:

```

```

city_count = city_count + 1
slow_type("VocÃª chegou!\n")
slow_type(("Agora vocÃª estÃ; na cidade {}".format(city_count)))
d = 8
startmon.vida = startmon.vidat
for i in range(len(mon)):
    levelup(mon[i])

else:
    r = random.random()
    if r >= 0.4:
        adver = random.choice(mon)
        bat = batalha1(startmon, adver)
        if bat == 1:

            exp = exp + 10*adver.nv
            fast_type(("VocÃª ganhou {} de exp! Faltava {} para o prÃ³ximo nÃ-vel!\n").format(10*adver.nv, expfill - exp))

            if exp >= expfill:
                exp = 0
                expfill = expfill*1.5
                levelup(startmon)
                slow_type(("VocÃª passou de nÃ-vel! Agora {} estÃ; nÃ-vel {}!".format(startmon.nome, startmon.nv)))

            if startmon.nv == 5:
                time.sleep(0.2)
                slow_type(("Seu {} estÃ; evoluindo..").format(startmon.nome))
                time.sleep(0.5)
                nome_antigo = startmon.nome
                startmon.nome = "Super " + nome_antigo
                startmon.atk1 = startmon.atk1 + startmon.atk1//5
                startmon.atk2 = startmon.atk2 + startmon.atk2//5
                slow_type(("Agora vocÃª tem um {}!".format(startmon.nome)))
            if startmon.nv == 10:
                time.sleep(0.2)
                slow_type(("Seu {} estÃ; evoluindo..").format(startmon.nome))
                time.sleep(0.5)
                nome_antigo = startmon.nome
                startmon.nome = "Mega " + nome_antigo
                startmon.atk1 = startmon.atk1 + startmon.atk1//5
                startmon.atk2 = startmon.atk2 + startmon.atk2//5
                slow_type(("Agora vocÃª tem um {}!".format(startmon.nome)))

            if bat == 0:
                slow_type("\n VocÃª perdeu o jogo!")
                sys.exit() #Fecha o sistema

if cmd == "V" or cmd == "v":
    startmon.vida = startmon.vidat #Recupera a vida do pokemon

```

```
x = 1
if cmd == "D" or cmd == "d":
    print("Okay. Tchau")
    sys.exit() #Fecha o sistema
if cmd == "S" or cmd == "s":
    listsave = [startmon.nome, startmon.vida, startmon.vidat, startmon.atk1, startmon.atk2, startmon.defesa, startmo
n.nome_atk1, startmon.nome_atk2, startmon.nv, name, city_count]
    if len(insperdex_list) > 0:
        for i in range(len(insperdex_list)):
            listsave.append(insperdex_list[i])

    with open("save.json", "w") as archive:
        json.dump(listsave, archive)
        time.sleep(0.5)
        slow_type("Jogo salvo!")

if ans == "D" or ans == "d":
    print("Okay. Tchau!")
    break
if ans == "S" or ans == "s":
    listsave = [startmon.nome, startmon.vida, startmon.vidat, startmon.atk1, startmon.atk2, startmon.defesa, startmon.nome_atk1
, startmon.nome_atk2, startmon.nv, name, city_count]
    if len(insperdex_list) > 0:
        for i in range(len(insperdex_list)):
            listsave.append(insperdex_list[i])

    with open("save.json", "w") as archive:
        json.dump(listsave, archive)
        time.sleep(0.5)
        slow_type("Jogo salvo!")
sys.exit()
```