

Felipe Kenji Tamagawa Cochofel - 2024003647

Paulo Vinicius Garcia Barbosa Rodrigues - 2024004081

O jogo desenvolvido é um RPG de batalhas por turnos, ambientado em um universo medieval fictício onde o jogador assume o papel de um herói em busca de derrotar inimigos como goblins e orcs e um dragão como boss final para salvar seu mundo. O enredo gira em torno da evolução do personagem principal, que enfrenta desafios crescentes, adquire novos equipamentos, consome itens para se fortalecer e aceita missões para avançar na história. O jogador pode interagir com uma loja para comprar itens e armamentos, além de gerenciar seu inventário e aceitar missões que influenciam o desenrolar da narrativa. O objetivo principal é derrotar o chefe final, superando batalhas normais e desafios propostos pelas missões. O jogo incentiva o gerenciamento estratégico de recursos e a tomada de decisões táticas durante os combates.

- **Personagem** (`personagem.h` / `personagem.cpp`): Classe base para todos os personagens (jogador, inimigos, chefes), definindo atributos comuns como vida, ataque e defesa.
- **Jogador** (`jogador.h` / `jogador.cpp`): Herda de `Personagem`. Representa o personagem controlado pelo usuário, com métodos para inventário, status e ações específicas.
- **Inimigo** (`inimigo.h` / `inimigo.cpp`): Herda de `Personagem`. Representa inimigos comuns em batalhas normais.
- **Boss** (`boss.h` / `boss.cpp`): Herda de `Personagem`. Representa o chefe do jogo, com atributos e habilidades especiais.
- **Armamento** (`armamento.h` / `armamento.cpp`): Gerencia armas, seus atributos e efeitos nos personagens.
- **Consumíveis** (`consumiveis.h` / `consumiveis.cpp`): Gerencia itens consumíveis, como poções de cura e buffs.
- **Inventário** (`inventario.h`): Armazena e gerencia itens (armamentos e consumíveis) do jogador.
- **Batalha** (`batalha.h` / `batalha.cpp`): Classe base para o sistema de batalhas, definindo a lógica principal dos combates.
- **BatalhaNormal** (`batalhaNormal.h` / `batalhaNormal.cpp`): Herda de `Batalha`. Implementa regras para batalhas contra inimigos comuns.
- **BatalhaBoss** (`batalhaBoss.h` / `batalhaBoss.cpp`): Herda de `Batalha`. Implementa regras para batalhas contra o chefe.
- **Loja** (`loja.h` / `loja.cpp`): Gerencia a loja do jogo, permitindo compra de itens.
- **MenuInicial** (`menuInicial.h` / `menuInicial.cpp`): Responsável pela exibição e controle do menu inicial do jogo.
- **Missão** (`missao.h` / `missao.cpp`): Representa uma missão individual, com objetivos e recompensas.
- **GerenciadorMissoes** (`gerenciadorMissoes.h` / `gerenciadorMissoes.cpp`): Gerencia todas as missões do jogo, controlando progresso e ativação/conclusão.
- **Dificuldade** (`dificuldade.h` / `dificuldade.cpp`): Gerencia o nível de dificuldade do jogo, ajustando parâmetros conforme a escolha do jogador.