



RPG ElasTech

Reinos de CODiFicação: A Jornada das ELas Tech



grupo composto por:



- Amanda
- Dória
- Fernanda
- Júlia
- Larissa
- Myriam



Classe Jogo



```
Jogo {
    Jogador jogador;
    Inimigo inimigo;
    Scanner entrada = new Scanner(System.in);

    public Jogo() {
        this.jogador = new Jogador();
        this.inimigo = new Inimigo();
    }

    public void iniciarJogo() throws IOException {
        System.out.println("*****");
    }
}
```

Contém a lógica principal do jogo, incluindo a inicialização, escolha do jogador e interações durante o jogo.

Método iniciarJogo()

- Inicia o jogo, permitindo que o jogador escolha seu personagem.

Método validaEscolha()

- Garante que as escolhas do jogador sejam válidas, evitando erros.





Classe JogoRPG



A classe JogoRPG é responsável por iniciar o jogo de RPG.

Cria uma instância da classe Jogo e chama o método iniciarJogo(), dando início à partida.

- **Método main(String[] args):**
 - Instancia um objeto da classe Jogo.
 - Chama o método iniciarJogo() para começar o jogo.



Classe Mago

- **Atributos:**

- frases: Um array de strings contendo frases representativas dos ataques do Mago.
- random: Objeto da classe Random usado para gerar números aleatórios.

- **Método atacar(Inimigo inimigo):**

- Realiza um ataque contra um inimigo.
- Seleciona aleatoriamente uma frase de ataque do Mago.
- Calcula o dano causado pelo ataque e atualiza a quantidade de vida do inimigo.
- Exibe mensagens sobre o ataque realizado e o impacto no inimigo.
- Se o inimigo for derrotado, exibe uma mensagem especial.

Classe guerreiro

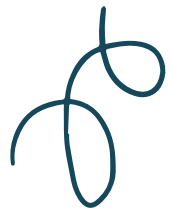
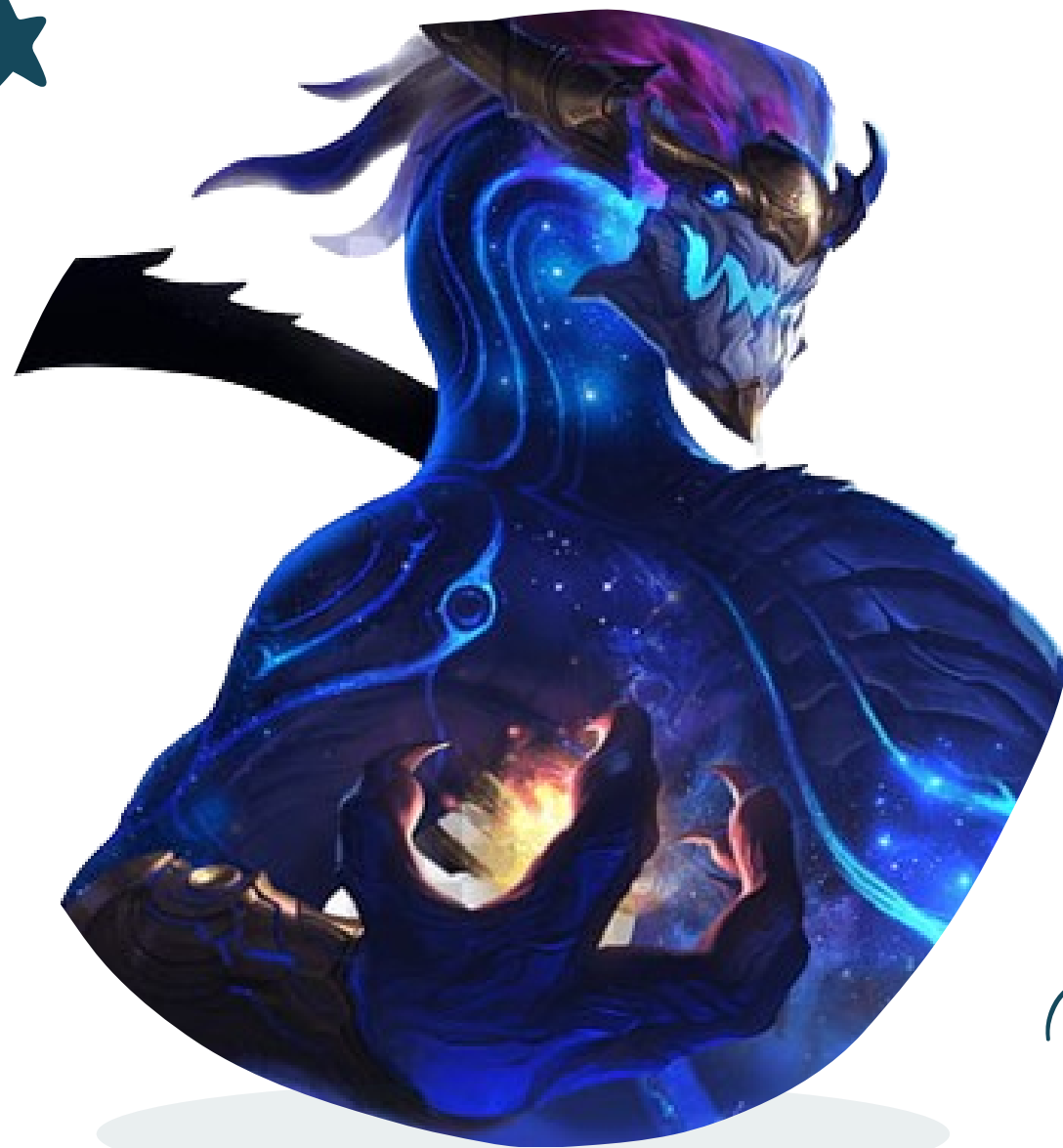
- **Atributos:**

- frases: Um array de strings contendo frases representativas dos ataques do Guerreiro.
- random: Objeto da classe Random usado para gerar números aleatórios.

- **Método atacar(Inimigo inimigo):**

- Realiza um ataque contra um inimigo.
- Seleciona aleatoriamente uma frase de ataque do Guerreiro.
- Calcula o dano causado pelo ataque e atualiza a quantidade de vida do inimigo.
- Exibe mensagens sobre o ataque realizado e o impacto no inimigo.
- Se o inimigo for derrotado, exibe uma mensagem especial.





Classe Inimigo

- **Atributos:**

- **frases:** Um array de strings contendo frases representativas dos ataques do Inimigo.
- **quantidadeVida:** Armazena a quantidade de vida do Inimigo.
- **poderAtaque:** Armazena o poder de ataque do Inimigo.

- **Métodos:**

- **atacar(Jogador jogador):** Realiza um ataque contra o jogador.
 - Seleciona aleatoriamente uma frase de ataque do Inimigo.
 - Calcula o dano causado pelo ataque e atualiza a quantidade de vida do jogador.
 - Exibe mensagens sobre o ataque realizado e o impacto no jogador.
 - Se o jogador for derrotado, exibe uma mensagem indicando a derrota.
- **estaVivo():** Verifica se o Inimigo ainda está vivo.

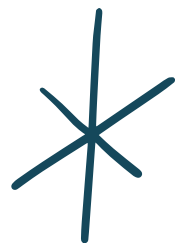
Classe Jogador

- **Atributos:**

- **quantidadeVida:** Armazena a quantidade de vida do Jogador.
- **poderAtaque:** Armazena o poder de ataque do Jogador.
- **random:** Objeto da classe Random usado para gerar números aleatórios.

- **Métodos:**

- **atacar(Inimigo inimigo):** Método genérico para atacar, apenas exibe uma mensagem indicando que é necessário ser um Guerreiro ou Mago para atacar.
- **ataqueEspecial(Inimigo inimigo):** Realiza um ataque especial contra um inimigo.
 - Gera um poder de ataque especial entre 10 e 20.
 - Calcula o dano causado pelo ataque e atualiza a quantidade de vida do inimigo.
 - Exibe mensagens sobre o ataque especial realizado e o impacto no inimigo.
 - Se o inimigo for derrotado, exibe uma mensagem especial.
- **estaVivo():** Verifica se o Jogador ainda está vivo.





Obrigada!

