Relatório: Sistema de Inventário para Jogo de RPG em Python

Alunos: Pedro  
Tema Escolhido: Jogo de RPG  
Data: 13/8/2025

Relatório do RPG:

Iniciei o projeto criando o cenário, ele foi armazenado em uma matriz, facilitando o acesso a partir de eixos X e Y, cada letra dentro da matriz representa algum objeto dentro do cenário, como listado: (“m”: parede, “p”: jogador, “v”: cenário de fora (void), “i”:inimigo), logo em seguida, tem uma variável para armazenar oque aquela letra irá representar no terminal.

Mas para mostrar todas as informações para o usuário, eu criei a função show\_mapa(), ela exibe o mapa do jogador em uma escala configurável de 3x7 por padrão.

Usei o class para a criação para o jogador, inimigo e para a batalha. Cada um com suas propriedades e funções bem definidas, como: propriedades de vida, inventário, equipamento, nome, nível, classe e dano extra, e funções de: dano(), cura() e mover\_player().

Antes do código principal, é pedido informações de que nível, classe e nome o jogador quer. A função principal é executada dentro de um loop while para que o código não pare a execução até que seja pedido.

As teclas W, A, S e D movem o jogador, como na maioria dos jogos hoje em dia. Ao ser pressionada a tecla ‘ uma parte de configurações é aberta, e é pedida a escala que o usuário quer a tela, e o quão amplificado ser.

A classe Batalha() é o modo de batalha, onde o jogador e o inimigo terão turnos para atacar, o ataque do jogador é medido com base no numero que for sorteado, será sorteado um número a cada segundo, e ao pressionar a tecla Enter, aquele número será escolhido como ataque.

O teclado é detectado usando a biblioteca keyboard, com a função read\_event(suppress=False) que vai aguardar o jogador pressionar alguma tecla para ir para a próxima linha de código.