



Nombre y apellidos:

Curso: 1º DAW curso 2023/2024

Fecha: 29/09/2023

- #-----
- Lee atentamente todo el enunciado antes de empezar a escribir el código, asegurándote de comprender todo lo que se te está pidiendo.
 - Este examen debe realizarse sin ayuda externa, recurso en línea o consulta a otras personas.
 - Ponle a las variables nombres intuitivos.
- #-----

Vamos a simular un batalla Pokemon!

#1 Crear dos Pokemon: Introduce por teclado el nombre, tipo y nivel de poder de dos pokemons. Los tipos disponibles son 'Agua', 'Fuego' o 'Planta'. El poder debe ser un valor comprendido entre 0 y 50.

#2 Empieza la batalla: ¿Quién ganaría la batalla entre los dos pokemons introducidos?

- **Si los tipos son iguales:** Gana el que tenga más nivel.
- **Si los tipos son distintos:** Gana 'Fuego' a no ser que el nivel del otro pokemon supere en 10 puntos o más el nivel del pokemon de 'Fuego'. **Si no hay fuego** gana el primer pokemon.

#3 Ganador: Imprime por pantalla el nombre del ganador seguido de una frase aleatoria. **¿Cómo se genera la frase aleatoria?** Llamando a la función **fraseAleatoria()**, que devuelve un string. **No hace falta entender cómo funciona internamente fraseAleatoria()**, simplemente copia la definición de la función en tu código [sin olvidar el *import random*].

#4 Batalla justa: Determina si la batalla fue justa o no mediante una variable booleana. Si los dos pokemons tenían el mismo tipo la batalla fue justa, si los dos pokemons tienen distinto tipo la batalla no fue justa. **Imprime** un mensaje que indique si la batalla fue justa o no.

fraseAleatoria() :

```
import random

def fraseAleatoria():
    frases = [
        "¡El ganador de la batalla es increíble!",
        "¡La victoria ha sido para el mejor Pokémon!",
        "¡Nuestro ganador a triunfado en la batalla!",
        "¡Enhorabuena al Pokémon ganador!",
        "¿Quién ganará la próxima vez?"
    ]
    fraseElegida = random.choice(frases)
    return fraseElegida
```