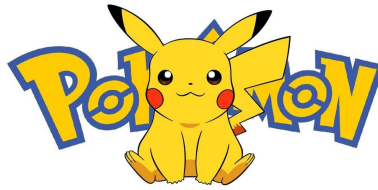


Proyecto ICC



Se recomienda que en primer lugar, elabores un plan de trabajo a manera de organizar bien tus tiempos y actividades

Para este proyecto deberás leer el archivo Pokemon.csv para crear 100 objetos de tipo Pokémon, puedes elegir los que prefieras pero debes tener 60 de un sólo tipo y 40 de dos tipos.

Lee las siguientes columnas:

- Name
- Type 1
- Type 2 (si es el caso)
- Total (puntos de experiencia)
- HP (puntos de vida)
- Speed

Nota: Para que no tengas que cargar todos los ataques de cada Pokemon, cada uno de ellos, siempre contará con tres tipos de ataque distinto:

- ataque débil (resta 5 puntos de HP)
- ataque medio (resta 7 puntos de HP)
- ataque fuerte (resta 11 puntos de HP)

Cada ataque puede usarse a lo más 10 veces en un sólo tiempo de ejecución de tu programa.

Al ejecutar tu programa la primera vez, cuando no hay ningún archivo .ser, tu programa siempre te preguntará, qué 5 pokemones eliges para tu equipo.

Ejemplo:

Selecciona 5 de estos pokemones:

1. Bulbasaur Grass - Poison
2. IvysaurGrass Poison
3. Venusaur Grass - Poison
4.

Una vez terminada la elección, el programa asignará 5 cinco pokemones aleatoriamente a un entrenador rival, posteriormente, el programa deberá mostrar el siguiente menú:

- Cambiar uno de mis Pokemones por otro
- Cambiar los Pokemones del rival

- Ir a la Batalla
- Ver mis pokemones
- Salir

Cambiar uno de mis Pokemones por otro

Esta opción primero te pregunta qué Pokémon quieres quitar de tu equipo y después qué pokemon nuevo quieres que lo reemplace.

(puede ser mediante el nombre o un valor entero este intercambio)

Cambiar los Pokemones del rival

Esta opción genera otro equipo aleatoriamente de los pokemones de tu oponente.

Ir a la batalla

Primero el contrincante deberá mandar aleatoriamente a uno de sus pokemon

Después se te preguntará a ti qué pokémon eliges, siempre y cuando tengan un HP distinto de cero, es decir, no están sin energía después de alguna batalla.

Ataca primero el pokémon con mayor velocidad.

Esta opción simula una batalla entre tú y tu oponente, como lo hicimos en clase, la única diferencia es que cada vez que caiga un Pokémon sin HP, puedes mandar otro a seguir peleando (puedes mandar máximo 3 pokemones). Gana quien haya vencido 3 de 3 o 2 de 3 peleas.

Considera, como vimos en clase, que hay tipos que son más vulnerables que otros, en ese caso, un Pokémon fuerte ante otro ejercerá 3 puntos de daño más a cada uno de sus ataques (débil, mediano y fuerte)

Si ganas cada uno de tus Pokemones ganará 15 puntos de experiencia.

Si pierdes, los pokemones del oponente no reflejarán cambios.

Ver mis pokemones

Esta opción genera un listado de los Pokemones que tengas actualmente en tu equipo.

Y deberás imprimir todos los atributos de cada uno.

Salir

Termina la ejecución del programa

Notas:

Usa serialización para almacenar el estado de los Pokemones.

Cada vez que inicias el programa y ya tienes un equipo elegido, la vida HP de tus pokemones se regenerará por completo.

Usa excepciones para evitar que si el usuario introduce algún valor inconsistente, el programa no se interrumpa.

Usa arreglos o listas en las secciones donde lo consideres pertinente, es recomendable que lo hagas en los equipos de 5 así como en los 3 máximos permitidos que puedes mandar a la batalla.