

## **EXA0601. Mejores formas de hacerlo (POO).**

### **17/05/2022**

**Lee todo el enunciado antes de comenzar a programar. Es muy útil preparar en papel un esquema de la aplicación antes de comenzar a introducir código.**

Nos han pedido programar un inventario de Pokemon. Para ello, vamos a generar una lista de ellos.

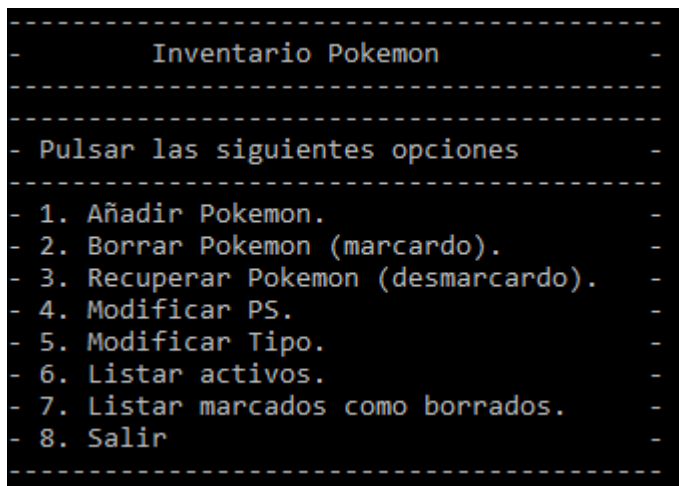
De cada Pokemon vamos a guardar los siguientes datos:

- Nombre del Pokemon (tipo string no vacío).
- Tipo del Pokemon (tipo string no vacío).
- Vida del Pokemon (cantidad entera entre 1 y 999).

### **IMPORTANTE:**

- Los nombres de los Pokemon son únicos.
- Los Pokemon no se pueden borrar de la lista. Se les marca como borrados, pero siguen en ella.

Las operaciones que vamos a poder realizar son las siguientes:



#### 1. Añadir Pokemon:

Se pide el nombre de un Pokemon, su tipo y su Vida. Si el Pokemon existe pero está borrado, se saca un mensaje diciendo que ya está en la lista aunque borrado.

#### 2. Borrar Pokemon:

Se pide el nombre de un Pokemon que debe estar en la lista, y se le marca como borrado. Si ya estaba borrado, se indica con un mensaje específico.

#### 3. Recuperar Pokemon:

Se pide el nombre de un Pokemon que debe estar en la lista y marcado como borrado, para poder desmarcarlo. En caso de ya estar activo, se presenta un mensaje que lo indique.

#### 4. Modificar Vida del Pokemon (PS):

Se pide el nombre de un Pokemon que debe estar en la lista y se solicita la cantidad de Vida a colocar. Se indicará si no está activo, pero no se cambia nada.

5. Modificar Tipo de un Pokemon:

Se pide el nombre de un Pokemon que debe estar en la lista y se solicita el tipo a colocar. Se indicará si no está activo, pero no se cambia nada.

6. Mostrar los Pokemon activos de la lista:

Muestra todos los Pokemon en situación de activos.

7. Mostrar los Pokemon marcados como borrados en la lista:

Muestra todos los Pokemon en situación de borrados.

8. Salir del programa.

**Recordemos que lo que se evalúa es la correcta  
planificación del proyecto y de sus estructuras siguiendo  
las indicaciones dadas de Programación Orientada a  
Objetos y Código Limpio.**