

Batallas pokemon a travez de coneccion player-server-player

==NOTAS==

Antes de empezar, asegurate de que tengas los siguientes archivos

- Carpeta "client"
 - client.py
 - pokemon.py
 - trainer.py
 - Dockerfile (version cliente)
- Carpeta "server"
 - server.py
 - Dockerfile (version server)
- client_data
 - Debe estar vacia al principio y una vez se crea un entrenador o pokemon se guardaran ahi (Con excepcion de los 3 ejemplos que deje ahi)
- Root
 - docker-compose.yml
 - requirements.txt

==IMPLEMENTACION==

- Paso1: Abre la aplicacion de escritorio de docker y accede a la terminal y dirijete a la direccion de la raiz de los archivos guardados.
- Paso2: Una vez en la terminal introduce el siguiente comando `docker compose up --build -d` esto va a generar tres contenedores del docker (server, client1, client2)
- Paso3: Una vez generado los tres contedores ambos clientes se van a iniciar automaticamente, en caso de que no se pueda seleccionar una opcion solo abre una nueva terminal por cliente y escribe `docker attach client1` en una terminal y el otra terminal escribe `docker attach client2` para poder controlar ambos clientes en distintas terminales

==COMO SE JUEGA==

==Menu Principal==

- Paso1: Primero crea un entrenador (Opcion 1), te va a pedir un ID y un nombre para despues decirle con que nombre lo quieres guardar.
- Paso2: Asegurate de escoger al entrenador que acabas de crear cada vez que crees uno nuevo o empieces el juego para ello ve a la opcion2.
- Paso3: Crea un pokemon en la opcion 3, ahi te va a pedir mas cosas como el tipo y los stats, igual al terminar escribe el nombre del pokemon, este se guardara junto a los entrenadores asi que de preferencia ponles como nombre T_[Nombre_entrenador] y P_[Nombre_Pokemon].
- Paso4: Asegurate de agregar a los pokemons recien creados usando la opcion 4, ahi te va a pedir escoger a un pokemon y una vez terminado te preguntara si quieres reescribir al entrenador (Esto para que se guarde el equipo que tiene) escribes "y" para confirmar.
- Paso5: una vez listo toca hacer una batalla, ambos clientes tendran que escoger la opcion 5 para que se emparejen y empiece la batalla.

==COMBATE==

Como funciona el sistema de combate en este juego.

- Al encontrar un oponente se te va a pedir que selecciones un pokemon de tu equipo para la batalla (Nota: si no aparece nada es porque el otro jugador debe escoger su pokemon primero... costa un huevo arreglarlo asi que lo deje asi xd).
- Tienes tres opciones:
 - Fight: tu pokemon lanzara un ataque al pokemon enemigo.
- Giveup: te vas a rendir y por ende le daras la victoria a tu contrincante.
- Pokemon: Te da la oportunidad de cambiar de pokemon, si solo tienes dos en tu equipo se cambiara al otro automaticamente pero si tienes mas de dos se te dara a escoger entre cual agarrar.
- [NOTA]: Es importante que escribas la accion tal y como aparece en el prompt (todo junto y en minusculas) solo en caso para que no de error.
- Una vez que la vida del pokemon llegue a 0 este se debilitara y tendras o tendran que enviar a alguien mas gana quien logre debilitar todos los pokemones del enemigo.
- Cuando se termine el combate serian enviados devuelta al menu principal, de ahi si quieren terminar solo elijan la opcion 6