# Consegna

Si deserializzi l’xml pokedata contenuto nella cartella Assets/Data allo scopo di creare uno scriptable object per ciascun pokemon della prima, seconda, terza e quarta generazione (ultimo pokemon [Arceus #493](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Arceus_(Pok%C3%A9mon))).

## Trattamento preliminare dell’XML

## Prima della creazione degli scriptable object, si crei una nuova versione dell’xml, denominata pokedex\_fixed.xml, in cui sono stati rimossi tutti i pokemon successivi alla IV generazione. Per ciascun nodo pokemon si rimuovano inoltre tutte le informazioni da non collezionare (paragrafo successivo).

## Pokemon

A partire dall’XML pokedex\_fixed.xml, si crei uno scriptable object per ciascun pokemon. Ogni scriptable object conterrà le seguenti informazioni:

* ID
* Nome
* Sprite
* Descrizione
* Tipo/i
* HP
* ATK
* DED
* SPD
* SAT
* SDF
* Linea evolutiva (array di Pokemon)

Si nomini lo scriptable object utilizzando ID come prefisso (a 3 cifre) seguito underscore + nome del pokemon (es. **001\_bulbasaur**). Per lo sprite si utilizzi di indice corrispondente all’interno dello spritesheet in Assets/Sprites.