

El youtuber Folagor03 contacta con nosotros para hacer un programa que nos muestre la tabla de tipos de Pokemon (tiene un problema serio con ello).

En la solución os dejo un fichero java con los datos necesarios: la tabla de tipos y los tipos de Pokemon. Es el fichero llamado Constantes.java, copialo a tu Proyecto, si lo quieres hacer de cero.

Imagen de la tabla de tipos:

Efect.	Tipo del Pokémon del oponente																
	ACERO	AGUA	BICHO	DRAGON	ELECT	FANT	FUEGO	HILO	IELEO	LUCHA	NORMAL	PLANTA	PSICO	ROCA	SINIE	TIERRA	VENENO
TIPO DEL ATAQUE	ACERO	1/2	1/2	-	1/2	-	1/2	x2	x2	-	-	-	-	x2	-	-	-
	AGUA	-	1/2	-	1/2	-	x2	-	-	-	-	1/2	-	x2	-	x2	-
	BICHO	1/2	-	-	-	1/2	1/2	1/2	-	1/2	-	x2	x2	-	x2	-	1/2
	DRAGON	1/2	-	-	x2	-	-	-	x0	-	-	-	-	-	-	-	-
	ELECT	-	x2	-	1/2	1/2	-	-	-	-	-	1/2	-	-	-	x0	x2
	FANT	-	-	-	-	x2	-	-	-	-	x0	-	x2	-	1/2	-	-
	FUEGO	x2	1/2	x2	1/2	-	-	1/2	-	x2	-	x2	-	1/2	-	-	-
	HILO	1/2	-	-	x2	-	-	1/2	-	x2	-	-	-	-	x2	-	1/2
	IELEO	1/2	1/2	-	x2	-	-	1/2	-	-	-	x2	-	-	-	x2	x2
	LUCHA	x2	-	1/2	-	-	x0	-	1/2	x2	-	x2	-	1/2	x2	x2	1/2
	NORMAL	1/2	-	-	-	-	x0	-	-	-	-	-	-	1/2	-	-	-
	PLANTA	1/2	x2	1/2	1/2	-	-	1/2	-	-	-	1/2	-	x2	-	x2	1/2
	PSICO	1/2	-	-	-	-	-	-	-	x2	-	-	1/2	-	x0	-	x2
	ROCA	1/2	-	x2	-	-	-	x2	-	x2	1/2	-	-	-	-	1/2	-
	SINIE	-	-	-	-	x2	-	1/2	-	1/2	-	-	x2	-	1/2	-	-
	TIERRA	x2	-	1/2	-	x2	-	x2	-	-	-	1/2	-	x2	-	-	x2
	VENENO	x0	-	-	-	1/2	-	x2	-	-	-	x2	-	1/2	-	1/2	-
	VOLO	1/2	-	x2	-	1/2	-	-	-	x2	-	x2	-	1/2	-	-	-

Los datos que contiene la tabla de tipos es la siguiente:

- 0.5: el atacante hace la mitad de daño al oponente (No es muy eficaz)
- 1: el atacante hace un daño neutro al oponente (No se da información) (en la imagen representa al -)
- 2: el atacante hace el doble de daño al oponente (Es muy eficaz)
- 0: el atacante hace un daño nulo al oponente (No afecta)

Las filas de la matriz es el Pokemon que ataca.

Las columnas son el pokemon que recibe el ataque.

Por ejemplo, Fila 4 (Eléctrico) ataca a un pokemon de la Columna 1 (Agua), habrá un 2 porque eléctrico es eficaz contra el agua.

Para mayor comodidad del usuario, al poner los tipos de pokemon, se los mostraremos de esta manera:

0. ACERO
1. AGUA
2. BICHO

....

Así hasta el final. Mirar el vector con los tipos.

Las opciones que le daremos a Folagor03 son:

- **Mostrar debilidades:** pedimos un tipo o dos (tenemos que preguntárselo al usuario) y nos mostrara todos los tipos que hacen un daño eficaz (recordar un 2) a este tipo.

Por ejemplo, si Folagor03 elige DEBILIDADES de FUEGO, le deberían aparecer estos tipos:

- AGUA
- ROCA
- TIERRA

Si elige dos tipos de pokemon, por ejemplo FUEGO y TIERRA, habrá que ver esos dos tipos y multiplicar las debilidades y mostrar el multiplicador de daño.

- AGUA : $x4$ ($2 * 2 = 4$, doblemente eficaz)
- TIERRA : $x2$ ($2 * 1 = 2$, la tierra es neutro con la tierra)

Fíjate que no aparece el tipo ROCA, ya que TIERRA tiene resistencia y hace que un ataque sea neutro ($0.5 * 2 = 1$)

- **Mostrar todas los tipos eficaces:** pedimos un solo tipo (un ataque al final solo es de un solo tipo) y mostramos que tipos son débiles contra ellos.

Por ejemplo, si elegimos ACERO, los pokemon a los que hace un “Es muy eficaz” son:

- HADA
- HIELO
- ROCA

- **Mostrar toda la información relativa de un tipo:** pedimos un tipo y nos mostrara el daño de cada uno. Según el valor poner los siguientes valores:

- 1 : NEUTRO
- 0 : NO AFECTA
- 2 : MUY EFICAZ
- 0.5 : NO MUY EFICAZ

Por ejemplo si elegimos AGUA, mostraría algo así:

- ACERO : NEUTRO
- AGUA: NO MUY EFICAZ
- BICHO: NEUTRO

Así con todos los tipos

- **Mostrar eficacia de un tipo a otro:** pedimos dos tipos de pokemon, el primero será el atacante y el segundo será el oponente. Simplemente diremos si es eficaz o no, neutro o no le afecta el ataque.

Por ejemplo, si elijo el tipo TIERRA de atacante y VOLADOR de oponente este me deberá mostrar:

- NO AFECTA

También tiene que pedir si quiere que el tipo del oponente sea de uno o dos tipos.