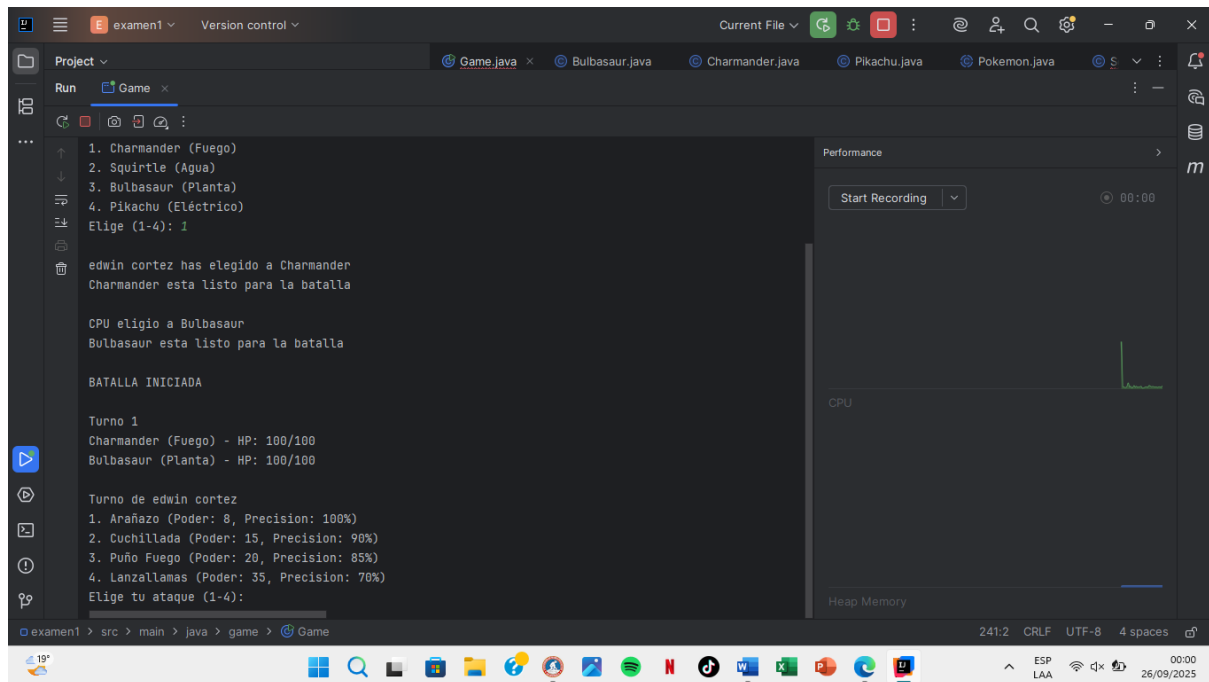


Aquí iniciamos el programa, pongo mi nombre y apellido y el programa nos da a escoger un número entre 1 y 4, si escojo entre 1 y 4 me aparece la opción para una batalla.



```
Run Game
1. Charmander (Fuego)
2. Squirtle (Agua)
3. Bulbasaur (Planta)
4. Pikachu (Eléctrico)
Elige (1-4): 1

edwin cortez has elegido a Charmander
Charmander esta listo para la batalla

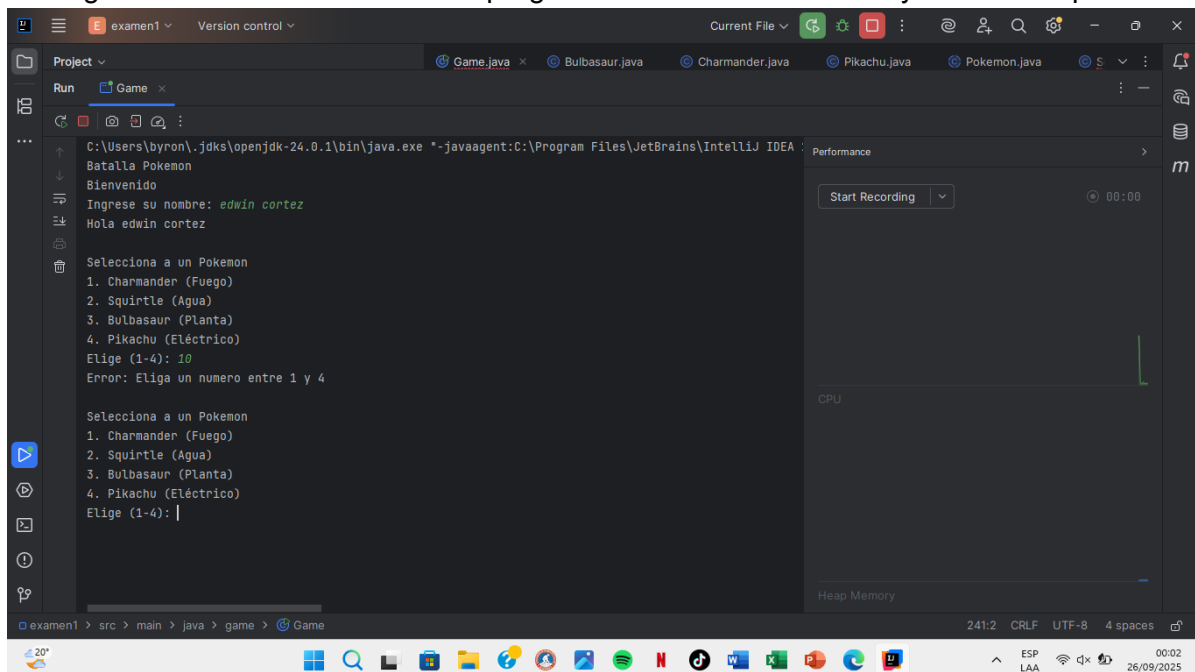
CPU eligio a Bulbasaur
Bulbasaur esta listo para la batalla

BATALLA INICIADA

Turno 1
Charmander (Fuego) - HP: 100/100
Bulbasaur (Planta) - HP: 100/100

Turno de edwin cortez
1. Arañazo (Poder: 8, Precision: 100%)
2. Cuchillada (Poder: 15, Precision: 90%)
3. Puño Fuego (Poder: 20, Precision: 85%)
4. Lanzallamas (Poder: 35, Precision: 70%)
Elige tu ataque (1-4):
```

Si Elegimos un número incorrecto el programa nos muestra un error y usa la excepción

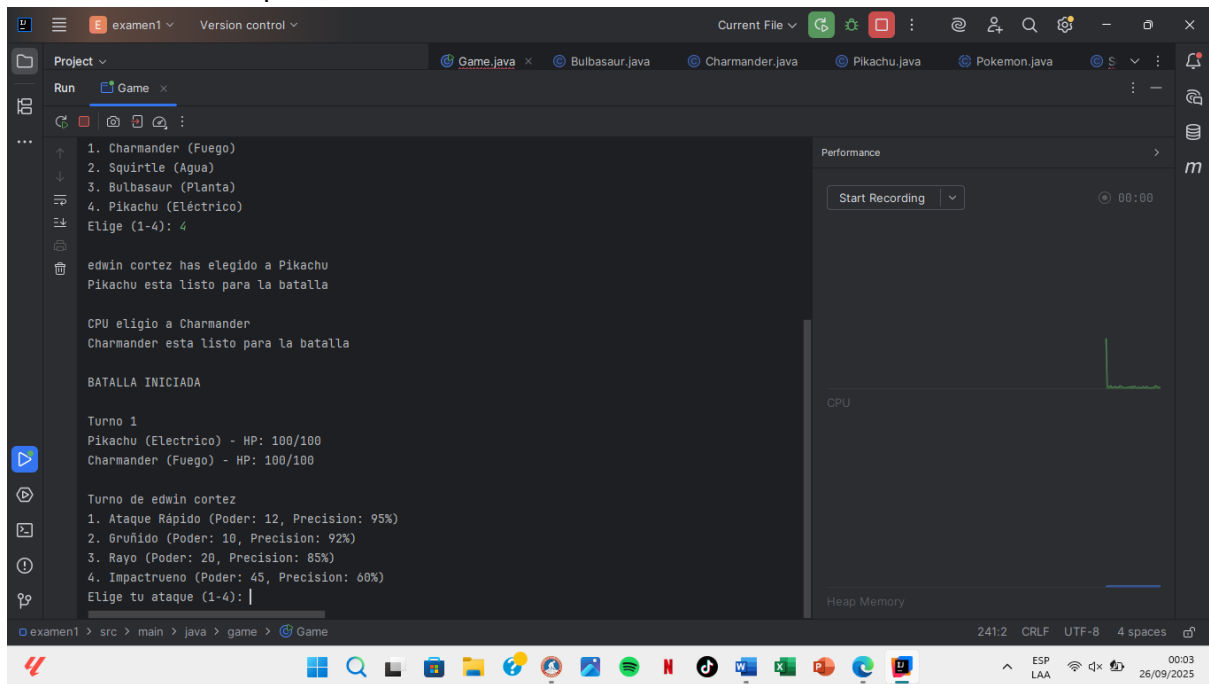


```
Run Game
C:\Users\byron\.jdk\openjdk-24.0.1\bin\java.exe -javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA
Batalla Pokemon
Bienvenido
Ingrese su nombre: edwin cortez
Hola edwin cortez

Selecciona a un Pokemon
1. Charmander (Fuego)
2. Squirtle (Agua)
3. Bulbasaur (Planta)
4. Pikachu (Eléctrico)
Elige (1-4): 10
Error: Eliga un numero entre 1 y 4

Selecciona a un Pokemon
1. Charmander (Fuego)
2. Squirtle (Agua)
3. Bulbasaur (Planta)
4. Pikachu (Eléctrico)
Elige (1-4):
```

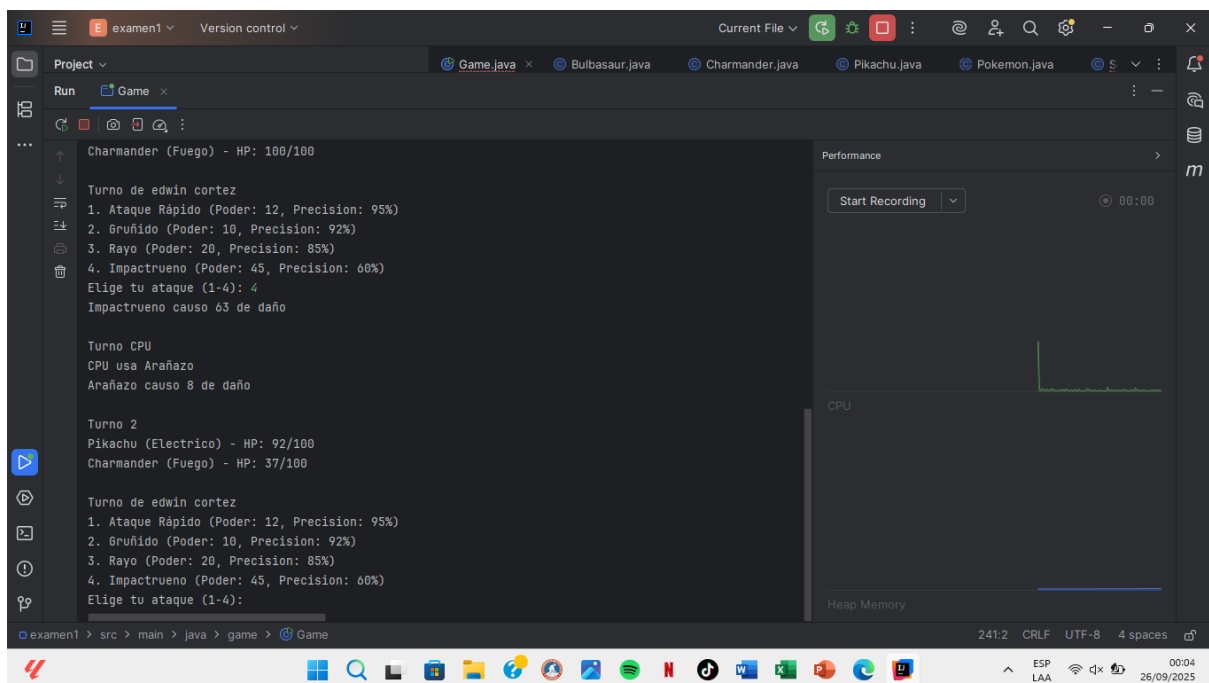
Cuando seleccionamos un número correcto ya podemos iniciar la batalla y podemos seleccionar entre 4 poderes



```
Project
Run
Game
1. Charmander (Fuego)
2. Squirtle (Agua)
3. Bulbasaur (Planta)
4. Pikachu (Eléctrico)
Elige (1-4): 4
edwin cortez has elegido a Pikachu
Pikachu esta listo para la batalla
CPU eligio a Charmander
Charmander esta listo para la batalla
BATALLA INICIADA
Turno 1
Pikachu (Electrico) - HP: 100/100
Charmander (Fuego) - HP: 100/100
Turno de edwin cortez
1. Ataque Rápido (Poder: 12, Precision: 95%)
2. Gruñido (Poder: 10, Precision: 92%)
3. Rayo (Poder: 20, Precision: 85%)
4. Impactrueno (Poder: 45, Precision: 60%)
Elige tu ataque (1-4): |
```

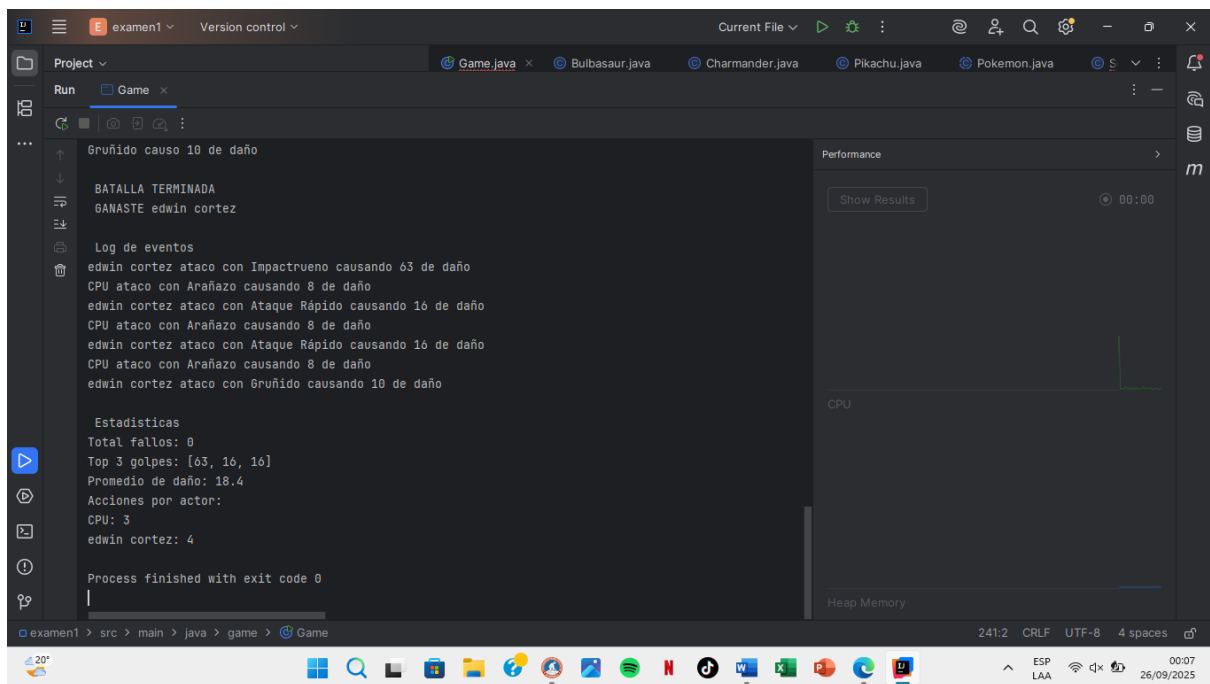
Aquí seleccione el poder 4 y la presión del 60% causó daño porque impacto.

Aquí nuestro poder entró en el 40% y fallo el ataque



```
Charmander (Fuego) - HP: 100/100
Turno de edwin cortez
1. Ataque Rápido (Poder: 12, Precision: 95%)
2. Gruñido (Poder: 10, Precision: 92%)
3. Rayo (Poder: 20, Precision: 85%)
4. Impactrueno (Poder: 45, Precision: 60%)
Elige tu ataque (1-4): 4
Impactrueno causo 63 de daño
Turno CPU
CPU usa Arañazo
Arañazo causo 8 de daño
Turno 2
Pikachu (Electrico) - HP: 92/100
Charmander (Fuego) - HP: 37/100
Turno de edwin cortez
1. Ataque Rápido (Poder: 12, Precision: 95%)
2. Gruñido (Poder: 10, Precision: 92%)
3. Rayo (Poder: 20, Precision: 85%)
4. Impactrueno (Poder: 45, Precision: 60%)
Elige tu ataque (1-4): |
```

Aquí tenemos la batalla terminada, donde yo gané y tenemos el Log o el registro de eventos, el cual podemos ver que el total de fallos fueron 0 los top 3 golpes se muestran en la pantalla y el promedio de daño fue el de 18.4 y cuantos golpes di yo y el cpu.



The screenshot shows an IDE window with a project named 'examen1'. The 'Run' tab is active, displaying the output of a Java application. The log shows a battle between 'edwin cortez' and 'CPU'. The battle is terminated, and 'edwin cortez' is the winner. The log includes a list of events, statistics, and the number of actions performed by each actor. The performance panel on the right shows a graph for CPU usage and heap memory.

```
Grúñido causo 10 de daño

BATALLA TERMINADA
GANASTE edwin cortez

Log de eventos
edwin cortez ataco con Impactrueno causando 63 de daño
CPU ataco con Arañazo causando 8 de daño
edwin cortez ataco con Ataque Rápido causando 16 de daño
CPU ataco con Arañazo causando 8 de daño
edwin cortez ataco con Ataque Rápido causando 16 de daño
CPU ataco con Arañazo causando 8 de daño
edwin cortez ataco con Grúñido causando 10 de daño

Estadísticas
Total fallos: 0
Top 3 golpes: [63, 16, 16]
Promedio de daño: 18.4
Acciones por actor:
CPU: 3
edwin cortez: 4

Process finished with exit code 0
```

Performance panel shows a graph for CPU usage and heap memory. The CPU usage graph shows a peak around 100%.