

TipoPokemon

nombre:String

getEfectividad(TipoPokemon):double

Entrenador

nombre:String

equipo:Equipo

Equipo

equipo:ArrayList<Pokemon>

Estado

nombre:String

Pokemon

numero:int

nombre:String

tipo1:TipoPokemon

tipo2:TipoPokemon?

estado:Estado?

attack:int

defense:int

specialAttack:int

specialDefense:int

speed:int

movimientos:ArrayList<Movimiento>

maxHP:int

actualHP:int

level:int

elegirMovimiento():Movimiento

mostrarMovimientos():void

Movimiento

nombre:String

tipo:TipoPokemon

maxPP:int

actualPP:int

damage:int

cambiaAttack:int

cambiaDef:int

cambiaSpAttack:int

cambiaSpDef:int

cambiaSpeed:int

aplicaEstado:Estado

categoria:Categoria

Combate

entrenador1:Entrenador

entrenador2:Entrenador

-pokemon1:Pokemon

-pokemon2:Pokemon

quienEmpiezaTurno():Pokemon

aplicarMovimiento():void

isFinished():boolean

<https://gaming.stackexchange.com/questions/275646/how-do-the-attack-and-defense-stats-work-in-pok%C3%A9mon-go>