

Pokémon Caught

Documento de desarrollo

15 de junio de 2021

Guillermo José Cervera Cervera

```
class Pokeball:
```

Clase para manejar el lanzamiento de las Pokéball.

```
class Pokemon:
```

Clase para gestionar los Pokémon enemigos y sus ataques.

```
class Wild(Pokemon):
```

Clase para mapear los Pokémon enemigos y sus ataques.

```
class Trainer(Pokemon):
```

Clase para controlar el entrenador Pokémon.

```
def crash(object1,object2):
```

Función para capturar los Pokémon enemigos cuando una Pokéball los alcance.

```
def principal():
```

Función para mostrar por pantalla los textos de las vidas del entrenador y la dificultad de la partida, lo referente a los enemigos como el daño causado por estos al tocar al entrenador o el número de los mismos en las oleadas, y las teclas para mover el entrenador.

```
def principal_menu():
```

Función para mostrar la primera pantalla que aparece al iniciar el juego.