



### Clase: Ataque (Implementa IAtaque)

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Implementar la interfaz IAtaque</li> <li>Definir el comportamiento concreto de un ataque, como su poder, si es especial, y su nombre.</li> <li>Proporcionar métodos para obtener el poder del ataque y el nombre del ataque</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>IAtaque: Interfaz que define el contrato que la clase Ataque debe implementar.</li> <li>IPokemon: Cualquier clase que use los ataques de un Pokémon.</li> </ul>
---	--

### Clase: Pokemon (Implementa IPokemon)

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir los atributos y habilidades del Pokémon.</li> <li>Atacar a otros Pokémon.</li> <li>Recibir daño y modificar su salud.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>IAtaque: Utiliza los ataques definidos en esta interfaz para realizar acciones ofensivas.</li> <li>Player: Es utilizado por Player para representar el Pokémon que está siendo usado en el combate.</li> </ul>
---	---

### Clase: PokemonsYHabilidades

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Crear y definir los Pokémon y sus habilidades.</li> <li>Proporcionar acceso a los diccionarios que contienen los Pokémon de los jugadores.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pokemon: Crea instancias de Pokémon con atributos y habilidades.</li> <li>IAtaque: Crea instancias de ataques que serán asignadas a los Pokémon.</li> <li>InicializarPlayers: Colabora proporcionando Pokémon que los jugadores pueden seleccionar como parte de su equipo.</li> </ul>
--	---

### Interfaz: IPokemon

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir las características y métodos que cualquier Pokémon debe implementar.</li> <li>Proporcionar un contrato para acceder a las propiedades y comportamiento de un Pokémon, como nombre, ataque, defensa, habilidades y vida.</li> <li>Definir los métodos que permiten realizar ataques, recibir daño, y obtener información del Pokémon.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pokemon: Clase que implementa la interfaz IPokemon, proporcionando la lógica concreta de cada pokemon</li> <li>IAtaque: Representa la Habilidades que un Pokemon puede usar para atacar</li> </ul>
---	---

### Clase: Façade

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proporcionar una interfaz simple para iniciar el juego.</li> <li>Gestionar la interacción con el jugador desde el menú hasta el combate.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Print: Muestra el menú de inicio y finalización.</li> <li>SistemaDeCombate: Colabora para gestionar el combate.</li> <li>InicializarPlayers: Colabora para gestionar la inicialización de jugadores y equipos.</li> </ul>
--	--

### Clase: InicializarPlayers

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configurar los nombres de los jugadores.</li> <li>Permitir la selección del equipo de Pokémon para cada jugador.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Player: Interactúa con los jugadores para asignar nombres y equipos.</li> <li>PokemonsYHabilidades: Utiliza esta clase para acceder a las listas de Pokémon disponibles.</li> <li>Print: Colabora con Print para mostrar la interfaz de selección de nombres y Pokémon.</li> </ul>
--	---

### Clase: Player

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar el equipo de Pokémon.</li> <li>Cambiar el Pokémon seleccionado.</li> <li>Comprobar si quedan Pokémon disponibles.</li> <li>Obtener el Pokémon seleccionado y el nombre del jugador.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>IPokemon: Interactúa con los objetos IPokemon para cambiar el Pokémon seleccionado y obtener sus atributos (nombre, habilidades, etc.).</li> <li>InicializarPlayers: Interactúa con esta clase para cambiar el nombre, asignar equipos y cambiar el Pokémon en uso.</li> </ul>
---	---

### Clase: Program

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actuar como punto de entrada del programa.</li> <li>Ejecutar el método Start() de la clase Façade.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Façade: Gestiona el flujo principal del juego.</li> </ul>
--	--

### Interfaz: IAtaque

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La interfaz IAtaque define qué propiedades y métodos debe implementar cualquier ataque en el sistema. Esto incluye obtener el poder del ataque, si es especial, y su nombre.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La clase Ataque es el colaborador de IAtaque porque implementa esta interfaz y proporciona los valores concretos y la funcionalidad requerida. Esto significa que cualquier clase que use IAtaque (como Pokemon) colabora indirectamente con Ataque al interactuar con objetos que implementan la interfaz.</li> </ul>
--	---

### Clase: SistemaDeCombate

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar el flujo del combate entre dos jugadores.</li> <li>Gestionar los turnos de los jugadores.</li> <li>Procesar el daño entre los Pokémon durante el combate.</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Player: Utiliza las instancias de Player para acceder a los Pokémon seleccionados y gestionar los ataques y el daño.</li> <li>IPokemon: Se utiliza para acceder a las estadísticas de los Pokémon y sus habilidades.</li> <li>IAtaque: Gestiona las habilidades que se utilizan durante el combate.</li> </ul>
---	---

### Clase: Print

<b>Responsabilidades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar información en la pantalla (nombres, selección de Pokémon, mensajes de inicio y fin del juego).</li> </ul>	<b>Colaboradores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>InicializarPlayers: Colabora para mostrar la selección de Pokémon y nombres de jugadores.</li> <li>SistemaDeCombate: Colabora para mostrar el fin del juego.</li> </ul>
---	--