**Pokémon-Learner**

**Kurze Erklärung des Programmes:**

In unserem Programm möchten wir, in Form eines Vokabeltrainers, die Effektivität zwischen Pokémon Typen lehren. Am Anfang wählt man zunächst, ob man die Defensive oder den Angriff üben möchte. Sobald man sich für die Defensive oder den Angriff entschieden hat, wird einem ein zufälliger Pokémon Typ vorgegeben, mit welchem man dann lernen kann. Am Ende werden die richtigen und falschen Antworten angezeigt.  
Zudem gibt es die Möglichkeit zu erlernen, welche Typen Immun gegenüber anderen sind.  
  
Im defensiven Modus wählt man, ob man die Effektivität eines Typen -oder die von einem Doppeltypen lernen will.  
Bei der Variante mit nur einem Typen werden wie schon aus der Angreifer Sicht die Effektivität, Nicht Effektivität und Immunität der Typen gelernt, aber diesmal aus der Verteidiger Sicht.  
Bei der Doppeltypen Variante wird einem ein zufälliges Pokémon vorgesetzt, welches man mit einem Ebenfalls zufällig ausgewählten Pokémon „Angreift“, dabei soll man den korrekten Multiplikator, welcher bei solch einem Kampf zwischen den Typen eintreten würde, auswählen.  
Bei dem Kampfmodus gegen einen Pokémon Trainer wählt man zuerst sein Pokémon Team aus, welches bis zu sechs Pokémon beinhalten kann. Dann geht es in den Kampf gegen den Trainer, welcher sechs zufällig ausgewählte Pokémon hat.   
Jedes Pokémon hat 10 KP (Kraft Punkt), welche mit angriffen verringert werden müssen. Die Angriffe sind auf den Typen des Pokémons abgestimmt und verursachen gemäß der Typen der Pokémon, unterschiedlich viel Schaden. Z.B. liegt der Standartwert des verursachten Schadens bei 1 und wird mit einem der folgenden Multiplikatoren verrechnet 0/0,25/0,5/1/2/4. Zudem kann man sein Pokémon mit einem anderem aus seinem Team tauschen, um eine bessere Effektivität gegenüber dem Feind zu erhalten.   
Sind alle Pokémon des Gegners besiegt, hat man gewonnen.  
Sind im Gegenzug alle eigenen Pokémon besiegt, hat man verloren.

**Erreichte Ziele:**

1. Vokabeltrainer mit Pokémon Typen

* Es wird ein zufälliger Pokémon Typ vorgesetzt, mit dem man die Typen Anklicken soll, gegen die dieser effektiv / Nicht-effektiv ist, oder welcher Typ-immun ist.
* Am Ende wird einem angezeigt wie viele man richtig bzw. falsch hatte. Auch soll am Ende angezeigt werden, was man falsch hatte, um aus seinen Fehlern zu lernen.
* Am Ende eines Durchganges werden die richtigen Antworten, für die falsch gegebenen Antworten angezeigt.

1. Aus der Verteidiger Sicht die Typen lernen.
2. Anwendung des Gelernten

* Typenkampf
  + Beim Typenkampf werden andere Pokémon nur als Typen dargestellt, gegen welche man, in einem rudimentären Kampfsystem kämpft.
  + Bei den Kämpfen können Doppeltypen vorkommen, das heißt man muss noch mehr darauf achten welchen Typen man einsetzt.
  + Man kann sein eigenes Team aus Einzeltypen und Doppeltypen zusammenstellen.
  + Bei einem Kampf kann man sich dafür entscheiden, ob der Gegner ein normaler Trainer (zufällige Typenkonstellation) ist.

**Nicht erreichte Ziele:**

* + Bei einem Kampf kann man sich dafür entscheiden, ob der Gegner ein Arenaleiter (ein Typ vorgegeben) ist.