```
Model::Main
                                                                                                                                                                                                                                                             Main
                                                                                                                                                                                                                                 instancias de las clases independientes
                                                                                                                                                                                                                                 +iniciarCombate(Jugaror1, Jugador2)
+Inicializar jugadores()
                                                                                                                                                               +narrarRonda(Sistema.resultadoRonda)
                                                                                                                                                               +narrarCombate(jugador1, jugador2, resultado)
                                                                                                                                                               +menu()
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   Combate
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           -jugador1
-jugador2
-ronda1
-ronda2
                                                                                                                                                      +generar(min, max)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            -ronda3
-ronda4
                                                                                                                                                                                                                         Sistema
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            -ganadoi
                                                                                                                                                                                               -interTipos
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             +iniciarCombate(jugador1, jugador2)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            +siguienteRonda(sistema)
+calcularGanador()
                                                                                                                                                                                                -generador
                                                                                                                                                                                                +generarEspecial()
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             +Combate(j1, j2)
                                                                                                                                                                                                +calcularStats(pokemon, tipo, ataque, defensa)
                                                                                                                                                                                                +calcularDaño(pokemonj1, pokemonj2)
+resultadoRonda()
                                                                                           -pokemon n cantidad de veces
                                                                                           +PokeDex(nombre, tipo, ataque, defensa, movimA, movimE)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     Jugador
                                                                                                                                                                                                                                    Pokemon
                                                                                                                                                                                                                                                                                             -Nombre
                                                                                                                                                                                                 -nombre
                                                                                                                                                                                                                                                                                             -pokemon 1
-pokemon 2
                                                                                                                                                                                                 -ataque
                                                                                                                                                                                                                                                                                             -nokemon 3
                                                                                                                                                                                                                                                                                             -pokmeon 4
                                                                                                                                                                                                                                                                                             +atacar()
+especial()
                                                                                                                                                                                                 -movimientoE
                                                                                                                                                                                                +setAtaque()
                                                                                                                                                                                                                                                                                             +ordenPokemones()
                                                                                                                                                                                                  +setDefensa()
                                                                                                                                                                                                 +getAtague()
                                                                                                                                                                                                 +getDefensa()
+getTipo()
                                                                                                                                                                                                  +constructor(nombre, ataque, tipo, defensa, movimientoA, movimiento E.)
                                                                                                                                                                                                                            Movimiento
                                                                                                                                                                                         -nombre
-efecto
-tipo
                                                                                                                                                                                          +getEfecto()
+getTipo()
```