

EL main “Torneo.java”

```
Torneo.java x
1 public class Torneo {  ± Juliomm *
2     public static void main(String[] args) {  ± Juliomm *
3         //
4         System.out.println("Valores iniciales");
5         Pokemon pokemon1 = new Pokemon( nombre: "Snorlax", tipo: "Normal", nivel: 10, vida: 100);
6         Pokemon pokemonOponente = new Pokemon( nombre: "Charmander", tipo: "Fuego", nivel: 10, vida: 100);
7
8         // Estado inicial de los Pokemones
9         System.out.println(pokemon1);
10        System.out.println(pokemonOponente);
11
12        // Entrenan
13        pokemon1.entrenar();
14        pokemonOponente.entrenar();
15
16        // Mensaje para comprobar los valores despues de entrenar
17        System.out.println("\nDespués de entrenar:");
18        System.out.println(pokemon1);
19        System.out.println(pokemonOponente);
20
21        // Batallas
22        System.out.println("\nComienza la batalla (solo va atacar " + pokemon1.getNombre() + "):");
23        while (pokemonOponente.getVida() > 0) {
24            pokemon1.atacar(pokemonOponente);
25            System.out.println("Vida de " + pokemonOponente.getNombre() + " es: " + pokemonOponente.getVida());
26        }
27
28        // Mensaje final
29        System.out.println("\n" + pokemonOponente.getNombre() + " ha perdido.");
30        System.out.println(pokemon1.getNombre() + " gana! :3");
31    }
32 }
```

La clase “Pokemon.java”

```

1 public class Pokemon { 5 usages  ⬆ Juliomm
2     private String nombre; 4 usages
3     private String tipo; 4 usages
4     private int nivel; 4 usages
5     private int vida; 8 usages
6
7     public Pokemon(String nombre, String tipo, int nivel, int vida) { 2 usages  ⬆ Juliomm
8         this.nombre = nombre;
9         this.tipo = tipo;
10        this.nivel = nivel;
11        this.vida = vida;
12    }
13
14    public String getNombre() { 4 usages  ⬆ Juliomm
15        return nombre;
16    }
17
18    public void setNombre(String nombre) { no usages  ⬆ Juliomm
19        this.nombre = nombre;
20    }
21
22    public String getTipo() { no usages  ⬆ Juliomm
23        return tipo;
24    }
25
26    public void setTipo(String tipo) { no usages  ⬆ Juliomm  💡
27        this.tipo = tipo;
28    }
29
30    public int getNivel() { 1 usage  ⬆ Juliomm
31        return nivel;
32    }

```

```

33
34    public void setNivel(int nivel) { 1 usage  ⬆ Juliomm
35        this.nivel = nivel;
36    }
37
38    public int getVida() { 3 usages  ⬆ Juliomm
39        return vida;
40    }
41
42    public void setVida(int vida) { 1 usage  ⬆ Juliomm
43        this.vida = vida;
44    }
45
46    public void entrenar(){ 2 usages  ⬆ Juliomm
47        setVida(getVida() + 10);
48        setNivel(getNivel() + 1);
49    }
50
51
52    @ public void atacar(Pokemon oponente) { 1 usage  ⬆ Juliomm
53        oponente.vida = oponente.vida - 10;
54        if (oponente.vida < 0) {
55            oponente.vida = 0;
56        }
57    }

```

```

59      @Override  Juliomm
60      public String toString() {
61          return "Pokemon{" +
62              "nombre=" + nombre + '\n' +
63              ", tipo=" + tipo + '\n' +
64              ", nivel=" + nivel +
65              ", vida=" + vida +
66              '}';
67      }
68
69  }
70

```

Salida de consola

Valores iniciales

```
Pokemon{nombre='Snorlax', tipo='Normal', nivel=10, vida=100}
```

```
Pokemon{nombre='Charmander', tipo='Fuego', nivel=10, vida=100}
```

Después de entrenar:

```
Pokemon{nombre='Snorlax', tipo='Normal', nivel=11, vida=110}
```

```
Pokemon{nombre='Charmander', tipo='Fuego', nivel=11, vida=110}
```

Comienza la batalla (solo va atacar Snorlax):

```
Vida de Charmander es: 100
```

```
Vida de Charmander es: 90
```

```
Vida de Charmander es: 80
```

```
Vida de Charmander es: 70
```

```
Vida de Charmander es: 60
```

```
Vida de Charmander es: 50
```

```
Vida de Charmander es: 40
```

```
Vida de Charmander es: 30
```

```
Vida de Charmander es: 20
```

```
Vida de Charmander es: 10
```

```
Vida de Charmander es: 0
```

Charmander ha perdido.

Snorlax gana! :3

Process finished with exit code 0