

Algoritmo micro pokédex.

EO (poke1="Rillaboom", poke2="Cinderace", poke3="Inteleon")

1. ps1=100
2. ps2=80
3. ps3=70
4. Statspoke1 = ("PS: 50, Ataque: 40... etc.")
5. Statspoke2 = ("PS: 50, Ataque: 40... etc.")
6. Statspoke3 = ("PS: 50, Ataque: 40... etc.")
7. Movpoke1 = ("Arañazo, Gruñido... etc.")
8. Movpoke2 = ("Placaje, Ascuas... etc.")
9. Movpoke3 = ("Pantalla de luz, Torbellino... etc.")
10. Evolpoke1 = ("Grookey", "Thwackey")
11. Evolpoke2 = ("Scorbunny", "Raboot")
12. Evolpoke3 = ("Sobble", "Drizzile")
13. Imprimir ("Estos son los Pokémon iniciales consultables de la región de Galar:", poke1, poke2, poke3)
14. Imprimir ("Teclea correctamente el nombre del Pokémon que deseas consultar")
15. Si respuesta_usuario == Rillaboom
 - a. Imprimir ("Estas son sus características base de combate:", statspoke1)
 - b. Imprimir ("Estos son los movimientos que puede aprender subiendo de nivel:", movpoke1)
 - c. Imprimir ("Estas son sus pre-evoluciones:", evolpoke1)
16. Si respuesta_usuario == Cinderace
 - a. Imprimir ("Estas son sus características base de combate:", statspoke2)
 - b. Imprimir ("Estos son los movimientos que puede aprender subiendo de nivel:", movpoke2)
 - c. Imprimir ("Estas son sus pre-evoluciones:", evolpoke2)
17. Si respuesta_usuario == Inteleon
 - a. Imprimir ("Estas son sus características base de combate:", statspoke3)
 - b. Imprimir ("Estos son los movimientos que puede aprender subiendo de nivel:", movpoke3)
 - c. Imprimir ("Estas son sus pre-evoluciones:", evolpoke3)
18. Sino
 - a. Imprimir ("no se encontró el Pokémon que buscas")
19. Función puntos de vida (ps1, ps2, ps3):
 - a. Regresar el máximo de (ps1, ps2, ps3)
20. Imprimir ("Comparando puntos de vida, los más altos son: ", función puntos de vida (100,80,70), "correspondientes a:", Rillaboom)
21. Función puntos de ataque (ataque1, ataque2, ataque3):
 - a. Regresar el máximo de (ataque1, ataque2, ataque3)
22. Imprimir ("Comparando puntos de ataque, los más altos son: ", función puntos de ataque (125,116,85), "correspondientes a:", Rillaboom)
23. Función puntos de defensa (defensa1, defensa2, defensa3):
 - a. Regresar el máximo de (defensa1, defensa2, defensa3)
24. Imprimir ("Comparando puntos de defensa, los más altos son: ", función puntos de defensa (90,75,65), "correspondientes a:", Rillaboom)
25. Función puntos de ataque especial (at_esp1, at_esp2, at_esp3):
 - a. Regresar el máximo de (at_esp1, at_esp2, at_esp3)
26. Imprimir ("Comparando puntos de ataque especial, los más altos son: ", función puntos de ataque especial (60,65,125), "correspondientes a:", Inteleon)
27. Función puntos de defensa especial (def_esp1, def_esp2, def_esp3):
28. Regresar el máximo de (def_esp1, def_esp2, def_esp3)

29. Imprimir ("Comparando puntos de defensa especial, los más altos son: ", función puntos de defensa especial (70,75,65), "correspondientes a:", Cinderace)
30. Función puntos de velocidad (velocidad1, velocidad2, velocidad3):
 - a. Regresar el máximo de (velocidad1, velocidad2, velocidad3)
31. Imprimir ("Comparando puntos de velocidad, los más altos son: ", función puntos de velocidad (85,119,120), "correspondientes a:", Inteleon)

EF: Imprimir ("Gracias por consultar en la micro pokédex")