

Para este segundo corte cada estudiante debe escoger uno y solo un proyecto que realizar, deben analizarlo, entenderlo y desarrollarlo, claro usando uno o varios patrones de diseño que hemos visto a lo largo del corte, la entrega será realizada por medio de GitHub.

La calificación será la siguiente:

- 40% Funcione y cumpla los requerimientos.
- 60% Selección y uso de patrones de diseño

Proyecto: Batalla Pokémon

Descripción:

El proyecto de Batalla Pokémon es una aplicación de consola que simula una batalla entre dos equipos de Pokémon. Se puede jugar contra la maquina o contra otro jugador. Cada equipo estará compuesto por un máximo de tres Pokémon, y el objetivo del juego es derrotar al equipo oponente reduciendo la salud de sus Pokémon a cero.

Reglas del Juego:

- Cada equipo puede contener hasta tres Pokémon, que pueden ser seleccionados aleatoriamente o elegidos por el jugador.
- Los Pokémon no tienen en cuenta los tipos ni ninguna otra estadística más allá de su salud y el daño de sus ataques, ustedes deberán definir el daño de cada ataque y la salud de cada Pokémon
- Cada Pokémon tiene una lista de cuatro ataques, cada uno con su propio valor de daño.
- Durante la batalla, los jugadores se turnan para realizar ataques con sus Pokémon.
- El juego continúa hasta que todos los Pokémon de un equipo han quedado fuera de combate (su salud ha llegado a cero).
- El equipo con al menos un Pokémon restante al final de la batalla es declarado ganador.

Lista de pokémones con sus 4 ataques:

1. Pikachu:

- Impactrueno
- Rayo
- Ataque Rápido
- Placaje

2. Caterpie:

- Placaje
- Tacleada
- Supersónico
- Drenadoras

3. Pidgeotto:

- Picotazo
- Remolino
- Tornado

- Ataque Rápido

4. **Bulbasaur:**

- látigo Cepa
- Drenadoras
- Placaje
- Somnífero

5. **Charmander:**

- Lanzallamas
- Gruñido
- Arañazo
- Ascuas

6. **Squirtle:**

- Pistola Agua
- Burbuja
- Ataque Rápido
- Placaje

7. **Krabby:**

- Burbuja
- Rayo Burbuja
- Placaje
- Tajo Cruzado

8. **Raticate:**

- Hipercolmillo
- Ataque Rápido
- Placaje
- Golpe Cabeza

9. **Muk:**

- Lodo
- Bomba Lodo
- Ataque Ácido
- Infortunio

10. **Kingler:**

- Hidropulso
- Rayo Burbuja
- Rayo
- Placaje

Proyecto 2: Gestor de Tareas con Recordatorios

Descripción:

El proyecto de Gestor de Tareas con Recordatorios es una aplicación de consola que permite a los usuarios gestionar sus tareas diarias y recibir recordatorios sobre tareas próximas. Los usuarios podrán agregar

nuevas tareas, marcar tareas como completadas, ver todas las tareas pendientes y recibir notificaciones cuando una tarea esté próxima a su fecha de vencimiento.

Reglas del Juego:

- Los usuarios pueden agregar nuevas tareas especificando un título, una descripción y una fecha de vencimiento opcional.
- Las tareas pueden ser marcadas como completadas, lo que las moverá a una lista de tareas completadas.
- Los usuarios pueden ver todas las tareas pendientes, así como las tareas completadas.
- Los usuarios recibirán notificaciones cuando una tarea esté próxima a su fecha de vencimiento, permitiéndoles estar al tanto de las tareas importantes.

Proyecto 3: Simulador de Tienda en Línea

Descripción:

El proyecto de Simulador de Tienda en Línea es una aplicación de consola que simula una tienda en línea donde los usuarios pueden navegar por diferentes productos, agregar productos al carrito de compras y realizar pedidos. Los usuarios podrán ver detalles de los productos, como su nombre, descripción y precio, así como realizar búsquedas y filtrar productos por categoría.

Reglas del Juego:

- Los usuarios pueden navegar por diferentes productos disponibles en la tienda.
- Los usuarios pueden ver detalles de un producto específico, como su nombre, descripción y precio.
- Los usuarios pueden agregar productos al carrito de compras y especificar la cantidad deseada.
- Los usuarios pueden ver el contenido actual de su carrito de compras, así como el precio total de los productos en él.
- Los usuarios pueden realizar pedidos, completando la información de envío y pago.