

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Charmon : Monstruo {

    private string nesp = "Charmon";
    private Stats stat = new Stats(52,43,60,50,65,39,80);
    private Tipo t = new Tipo(tipos.aire);
    private MovLv[] movs = new MovLv[]{
        new MovLv("Placaje",3),
        new MovLv("Llamarada",5),
    };
    public Charmon(string elNombre, int nivel){
        imgDir = nesp;
        nombre = elNombre;
        lv = nivel;
        tipo = t;
        exp = GetExp(lv);
        movPosibles = movs;
        especie = nesp;
        baseStats = stat;
        estado.statActual = GetStats();
    }

    public Charmon(string elNombre, int experiencia, Stats modifStats, Estado estad){
        imgDir = nesp;
        nombre = elNombre;
        exp = experiencia;
        tipo = t;
        lv = GetLv(exp);
        modStats = modifStats;
        estado = estad;
        movPosibles = movs;
        especie = nesp;
        baseStats = stat;
    }
    override protected void Evolve(){
        if(lv > 5){
            especie = "Charmeleomon";
            Log.AddLine(nombre+" esta listo para evolucionar!");
        }
    }
}
```