

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public enum tipos{fuego,tierra,agua,aire,luz,oscuridad,normal};
public class Tipo {
    public tipos tipo;
    public Tipo(tipos t){
        tipo = t;
    }

    public float Modificador(tipos ataque){
        switch(tipo){
            case(tipos.fuego):
                if(ataque == tipos.agua){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
            case(tipos.tierra):
                if(ataque == tipos.aire){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
            case(tipos.agua):
                if(ataque == tipos.tierra){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
            case(tipos.aire):
                if(ataque == tipos.fuego){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
            case(tipos.luz):
                if(ataque == tipos.oscuridad){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
            case(tipos.oscuridad):
                if(ataque == tipos.luz){
                    Log.AddLine("Fue un golpe superefectivo!");
                    return 2;
                }
                break;
        }
        return 1;
    }
}
```