

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using System;
using System.Text;
using System.Linq;
using System.Collections.Generic;

[System.Serializable]
public abstract class Entrenador {

    public string nombre;
    public int catchRate = 0;
    //public List<Monstruo> equipo;
    public Monstruo[] equipo;
    public int activo = 0;
    public Monstruo target,source;//designar en battle
    /* para clase del jugador, en getAction se instanciarian los menus y crearian los botones para elegir la accion */
    public delegate Accion GetAction();
    public GetAction accionEntrenador;

    public static Entrenador CreateTrainer(string clase, string name){
        Type types = Type.GetType(clase);

        if (types == null)
            throw new InvalidOperationException("The given class does not have a Type associated with it.");

        return Activator.CreateInstance(types,name) as Entrenador;
    }

    public int Change(){
        for(int i = 0; i < equipo.Length; i++){
            if(equipo[i].estado.statActual.vida > 0){
                activo = i;
                return i;
            }
        }
        return -1;
    }
}
```