

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

public enum accionesEntrenador{
    AtaqueListo,Ataque,Cambio,CambioListo,Huir,Item,nula
}
public enum menus{
    capa1, capaAtaque, capaCambio, ninguno
}

public class ClaseJugador : Entrenador {

    public ClaseJugador(string name){
        nombre = name;
        accionEntrenador = AccionPlayer;
        equipo = GetTeam();
    }

    public menus menuActivo = menus.capa1;
    public accionesEntrenador clicks = accionesEntrenador.nula;
    public int nroMovimiento = 0;

    public Accion AccionPlayer(){
        switch(clicks){
            case(accionesEntrenador.Huir):
                menuActivo = menus.ninguno;
                clicks = accionesEntrenador.nula;
                return Accion.CreateAccion("Huir");
            case(accionesEntrenador.Item):
                menuActivo = menus.ninguno;
                clicks = accionesEntrenador.nula;
                return Accion.CreateAccion("Item",source,target);
            case(accionesEntrenador.Ataque):
                menuActivo = menus.capaAtaque;
                return Accion.CreateAccion("Elegir");
            case(accionesEntrenador.AtaqueListo):
                menuActivo = menus.ninguno;
                clicks = accionesEntrenador.nula;
                return Accion.CreateAccion(equipo[activo].GetMov()[nroMovimiento],source,target);
            case(accionesEntrenador.Cambio):
                menuActivo = menus.capaCambio;
                return Accion.CreateAccion("Elegir");
            case(accionesEntrenador.CambioListo):
                menuActivo = menus.ninguno;
                clicks = accionesEntrenador.nula;
                activo = nroMovimiento;
                return Accion.CreateAccion("CambiarMonstruo");
        };
        menuActivo = menus.capa1;
        return Accion.CreateAccion("Elegir");
    }

    private Monstruo[] GetTeam(){
        List<Monstruo> listMonst = new List<Monstruo>();
        string[] nombres = SaveMonster.GetMonsterList();
        for (int i = 0; i < nombres.Length; i++) {
            listMonst.Add(SaveMonster.LoadMonster(nombres[i]));
        }
        return (Monstruo[])listMonst.ToArray();
    }
}
```