

Imagina que tienes que realizar un sistema informático relacionado con los Pokemons. Piensa qué información vamos a guardar de los Pokemons y cómo lo vamos a organizar. Se trata de recoger tanto las propiedades o la información como los comportamientos básicos, sin tener que preocuparnos por los detalles internos y complejos de su biología y habilidades.

### **Apartado 1: Atributos**

Comencemos por las propiedades, intenta definir las propiedades que tienen comunes todos los Pokemons.

Atributos:

- un nombre
- un tipo
- un nivel de vida
- evoluciones

¿Cómo modelarías esta información con lo que conoces ahora mismo?

## **Apartado 2: Comportamiento**

Ahora si pensamos en los comportamientos o capacidades comunes a los Pokemons podríamos decir que pueden:

- luchar: luchará contra otro pokemon y devolverá verdadero o falso si ha ganado o no ha ganado.
- evolucionar: un pokemon puede evolucionar y convertirse en otro pokemon