

## Gioco pokemon

L'inserimento di pokemon e tipi può avvenire soltanto all'inizializzazione, importante i file **"pokemon.csv"** e **"type.csv"**, tramite il metodo **fromFile()**, sfruttando anche **loadType()** e **loadPokemon()**

## R1 Tipi, forze e debolezze

Il file csv è organizzato con i tipi sulla prima colonna e riga

Leggendo per riga, il Tipo riga è efficace X attaccando il tipo in colonna.

Implementare il metodo privato **loadType()**, salvando tutti i tipi e le loro efficacie;

**getType()** restituisce la lista di tipi.

Il metodo **getProperties()** dato un tipo, restituisce una mappa con due chiavi, attacco e difesa, a ogni chiave è associata un'altra mappa che mette in relazione la potenza (x2,x0.5,0) con la lista di tipi che la riguardano. x1 esclusi

Esempio: tipo volo

Defense={x0=[Ground], x0.5=[Grass, Fighting, Bug], x2=[Electric, Ice, Rock]} (subiscex2..)

Offense={x0=[], x0.5=[Rock, Electric, Steel], x2=[Fighting, Grass, Bug]} (infiggex2...)

Se viene fornito un tipo non corretto si restituisce una mappa vuota.

## R2 Pokemon

caricare il pokedex tramite un file **pokemon.csv**, implementando il metodo privato

**loadPokemon()**, organizzato come segue

num,nome,type1,type2,total,Hp;atk;def;sp.Atk;sp.Def;speed.

Il toString di un pokemon deve essere "nome" o "nome[mega]"

**getListPokemon()** restituisce la lista dei pokémon come stringhe

**getListPokemon()** con un attributo stringa restituisce tutti i pokemon con il tipo dato.

**getListPokemonByStat()** restituisce una lista ordinata data di una chiave. Le chiavi sono: Total,Hp,Atk,Def,Sp.Atk,Sp.Def,Speed (NB non si considerano le mega). La stringa dovrà essere "nome stat".

## R3 Allenatori

A ogni allenatore può essere assegnata una squadra di 6 pokémon

**newTrainer()** aggiunge un nuovo allenatore, i nomi sono univoci, i doppioni sovrascrivono il trainer corrente.

**addPokemon()** riceve un nome e un numero, aggiunge i corrispondenti pokemon. se il trainer non esiste o si raggiungono i 6 pokemon si fa ritorno.

**addPokemon()** può avere anche più numeri.

**getPokemon()** restituisce la lista dei pokemon nella squadra.

**setMega()** seleziona quale pokemon mega evolvere, con allenatore, indice in squadra, e versione della mega evoluzione ("","X","Y") . Ci può essere solo una mega.

## R4 filtri e mappe

**getMega()** restituisce la lista di tutte le mega evoluzioni

**getMapType()** restituisce una mappa di type, a cui associa a ogni tipo una lista di pokémon (String) contenente tutti i pokémon che hanno quel tipo, mettendo prima quelli con un solo tipo, poi quelli con due. Ordinati per ordine di pokedex. All'interno della mappa sarà normale trovare ridondanze.

**trainerByStat()** restituisce in ordine crescente