

GRUPO POKÉMON

Conformado por el equipo:

| Integrantes | Desempeño | Dedicación | Aporte | Trabajo en Equipo | Feedback |
|-------------------------------|-----------|------------|--------|-------------------|---|
| Chery Sounyeg Garzon | 70% | 70% | 70% | 100% | Contribución a la lectura, desarrollo e implementación de la app, acompañamiento en el proceso de construcción, aporte de ideas |
| Fernanda Manuela Villabona | 100% | 100% | 100% | 100% | Desarrollo del front end y conexiones de EP |
| Brayan Steven Useche Palomino | 70% | 70% | 70% | 100% | Desarrollo del back end |

En el proyecto de sistema de gestión de Pokémon en Java y Eclipse, se utilizaron los siguientes elementos de Programación Orientada a Objetos (POO):

- **Clases:** se crearon dos clases principales para el proyecto: la clase Pokemon y la clase Pokedex. La clase Pokemon representa a un Pokémon individual, mientras que la clase Pokedex es responsable de gestionar una lista de Pokémons.
- **Atributos:** en la clase Pokemon se definieron atributos para el nombre, tipo, habilidades, ataque, defensa y evolución del Pokémon. Estos atributos representan las características principales de cada Pokémon.
- **Métodos:** en la clase Pokedex se definieron métodos para registrar, buscar, filtrar y eliminar Pokémons. Estos métodos permiten que los usuarios puedan interactuar con la lista de Pokémons de manera eficiente y sencilla.
- **Encapsulamiento:** en la clase Pokemon se utilizó el encapsulamiento para hacer privados los atributos del Pokémon y utilizar métodos getters y setters para acceder y modificar estos atributos. Esto garantiza que los atributos sólo puedan ser modificados de manera controlada y evita posibles errores o inconsistencias en el sistema.
- **Herencia:** se podría utilizar la herencia para representar la evolución de los Pokémons. Por ejemplo, se podría crear una clase Evolución que herede de la clase Pokemon y agregue atributos adicionales para representar las características del Pokémon evolucionado.

- Polimorfismo: se podría utilizar el polimorfismo para representar las habilidades de los Pokémons. Por ejemplo, se podría crear una interfaz Habilidad que tenga un método ejecutar() y cada habilidad podría implementar este método de manera diferente.

En resumen, en el proyecto de sistema de gestión de Pokémon se utilizaron varios elementos de POO para representar de manera eficiente y sencilla la información relacionada con los Pokémons y permitir que los usuarios puedan interactuar con ella de manera fácil y controlada.