



Pokémon

Con la API de Pokémon, realizaremos una simulación utilizando tus mejores practicas.

Consideraciones

- No nos interesa un código eficiente.
- La cantidad de requests que puedes hacer es infinita.
- Google, StackOverflow, la documentación de la API y cualquier otra página, son tus mejores amigos.
- No existe una única respuesta.
- Tampoco nos interesa la mejor respuesta. Lo importante es llegar a un resultado y mejorarlo.
- No pienses en lo que sabes de Pokemon, solo piensa en el resultado del enunciado.

Enunciado

El mundo Pokémon se compone de 900 criaturas que podemos capturar para convertirnos en maestros Pokémon.

Vamos a escoger aleatoriamente un equipo contrario de 30 Pokémon al que tendremos que enfrentarnos en un instante. Este equipo quedara fijo por el resto de la simulación.

Por otra parte, tenemos que escoger otros 100 Pokémon y evaluarlos para armar nuestro equipo de 30 escogidos que enfrentarán al equipo rival que establecimos previamente. Estos 30 Pokémon, van a ser los mejores según un criterio escogido por ti. Es decir, la idea es que tu equipo le gane al equipo rival.

El criterio a escoger tiene que evaluar los Pokémon según los `types` que tengan.

Para evaluar `types`, solo nos fijaremos en los `damage_relations` que tienen con otro `type`. Obviaremos otros atributos como la experiencia, por lo que si se enfrentan Squirtle, que es mas "chico", contra Charizard, si los `types` dicen que gana Squirtle, entonces nos quedamos con ese resulta

La solución debes programarla usando Python, Ruby o Javascript.

Notas

- Entre una iteración y otra, los pokemones tienen que ser diferentes.
- Si llegas a un 404, ignoralo. Si armando tu lista de 100 o 30 pokemones llegas a un 404, ignoralo y que la lista quede mas chica.
- Endpoints útiles
 - <https://pokeapi.co/docs/v2#pokemon>
 - <https://pokeapi.co/docs/v2#types>
- Escoge una estructura buena.
- Quizás sea útil, acotar el problema en un principio: no partir con 100, sino que con 10 Pokémon.
- Quizás sea útil ocupar POO.