Gedankenzüge zum UML-Diagramm bzw. dem theoretischen Ablauf des Programms:

Ur-Ablauf als Kommandozeilen-Anwendung. Pokémon A und Pokémon B sind fix ausgewählt.  
Im Programm wird eine while-Schleife ausgeführt, die solange läuft, bis PokémonA.istLeben oder PokémonB.istLeben auf 0 gesetzt werden, also das Pokémon besiegt worden ist.

Im PokémonA/B selber wird ein case ausgeführt, welche Attacke ausgewählt werden soll. Wird eine eingegeben, holt sich die jeweilige Attacke des Interfaces das istLeben des gegnerischen Pokémons, und verringert dessen Leben um die Stärke der Attacke. Das neue istLeben wird dann zurück an das Pokémon geschickt, im Programm wird anschließend der Zug beendet und das andere Pokémon ist an der Reihe.