



Relatório Prático 01

Orientações

- Esta avaliação deverá ser realizada de forma individual e possui tempo de duração igual a 1h40, começando 21h30 do dia 25/08/2022 e indo até 23h10 do mesmo dia.
 - Quaisquer tentativas de comunicação entre colegas durante a realização desta prova resultará no zeramento da nota da avaliação de todos os envolvidos.
 - Entregas fora do prazo não serão consideradas, mas, a depender da situação, posso dar alguns minutos adicionais para entrega.
- Envie, pela tarefa postada do Teams, um arquivo zipado contendo o seu código em Java **OU** um arquivo `.txt` com link para um repositório do GitHub.
 - Peço para coloquem nome e matrícula no nome do arquivo, para facilitar a correção.
- É permitida a consulta de nosso [material de sala](#), incluindo [o GitHub da disciplina](#), além da [documentação do Java](#). Mas não será tolerada, de forma alguma, a comunicação entre colegas.
- Durante a avaliação, estarei disponível para orientá-los em caso de mau funcionamento dos computadores de sala e das ferramentas, além de outros problemas relacionados, mas não irei tirar dúvidas quanto à resolução das questões.

Questão

Introdução

Pokémon é, atualmente, uma das franquias de mídia mais abrangentes do mundo. Aparecendo pela primeira vez em 1996 com o lançamento de suas primeiras entradas no Game Boy, a série de jogos desde então inspirou uma série de mídias, incluindo um *anime*, um jogo de cartas, vários mangás e vários jogos *spin-off*.

A série se concentra nas criaturas conhecidas como Pokémon, bem como em seu mundo habitado, cheio de lendas, contos e aventuras. Várias interpretações do mundo exploram diferentes temas e elementos. Mais comumente, os Pokémon coexistem com os humanos e podem ser capturados, treinados e usados em batalhas e outras atividades. Os Treinadores, junto com seus Pokémon, viajam por diversas terras com o objetivo de tornar seus sonhos realidade, e o vínculo – amor e confiança – entre os Treinadores e seus Pokémon é frequentemente citado como a chave para o sucesso.

Implementação

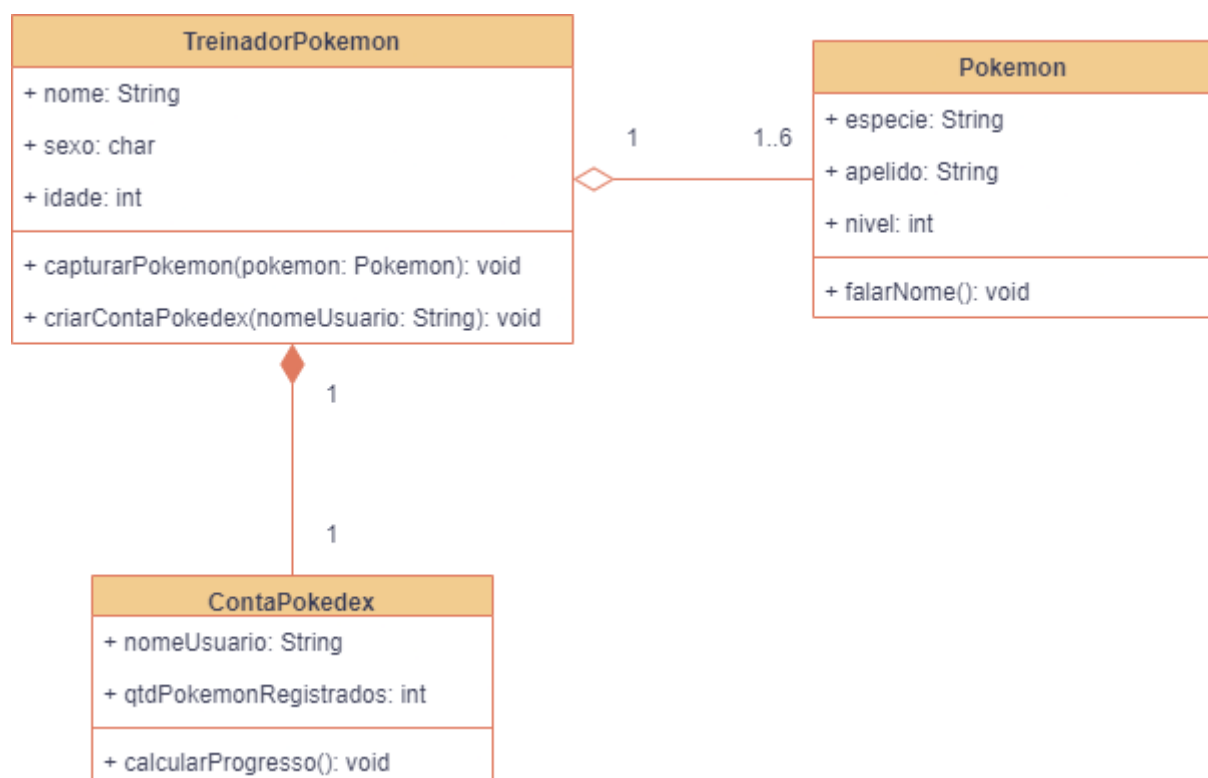
Você foi contratado para criar um **menu** em que seja possível realizar as seguintes operações:

- (25 pontos) O Treinador pode capturar um novo Pokémon, até o máximo de 6.
- (25 pontos) O Treinador pode criar uma conta no *app* da Pokédex.
- (25 pontos) A conta pode mostrar o progresso de registros da Pokédex, em porcentagem.

Obs.: Para isso, considere que existem, no total, 905 espécies de Pokémon.

- (25 pontos) Fazer o Pokémon falar o próprio nome.

O programa deve seguir o seguinte diagrama de classes:



Observações

- É obrigatório o uso da classe Scanner para entrar com dados, conforme mostrado abaixo.

```
Scanner input = new Scanner (System.in);
```

- Após entrar com valor `int`, utilize `input.nextLine();` para quebrar a linha e poder entrar com uma `String`;
- Lembre-se de instanciar objetos em cada posição do *array*, ou comparar a posição com `null` (`array[posicao] != null`) para evitar saída de valores nulos. Trate devidamente os dados!
- Crie *arrays* de tamanhos razoáveis para a funcionalidade que está sendo desenvolvida.
- Utilize boas práticas para criação de atributos e métodos.