Tipo = tipo;

Nivel = nivel;

}

using System;

namespace pokemonejemplo

{

public class Pokemon

{

public string Nombre { get; set; }

public string Tipo { get; set; }

public string Nivel { get; set; }

public int NivelDePoder { get; set; }

public int NivelDeDefensa { get; set; }

public string Color { get; set; }

public Pokemon(string nombre, string tipo, string nivel)

{

Nombre = nombre;

public void AtributosPokemon(int niveldepoder, int nivelDeDefensa, string color)

{

NivelDePoder = niveldepoder;

NivelDeDefensa = nivelDeDefensa;

Color = color;

}

public void Atacar()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} lanzó Impactrueno");

}

public void Evolucionar()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} evolucionó");

}

public void Defender()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} se defendió. Nivel de defensa: {NivelDeDefensa}, Color: {Color}");

}

public void Combatir()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} empezó a combatir. Nivel de poder: {NivelDePoder}, Ataque: {Tipo}");

}

public void Comer()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} está comiendo");

}

public void Dormir()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} está durmiendo zzzzz");

}

public void SubirDeNivel()

{

Console.WriteLine($"{Nombre} subió de nivel");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Pokemon Objeto1 = new Pokemon("Pikachu", "Eléctrico", "Clásico");

Pokemon Objeto2 = new Pokemon("Charizard", "Fuego", "Legendario");

Pokemon Objeto3 = new Pokemon("Vaporeon", "Agua", "Común");

Objeto1.AtributosPokemon(50, 40, "Amarillo");

Objeto2.AtributosPokemon(60, 45, "Naranja");

Objeto3.AtributosPokemon(55, 50, "Azul");

Objeto1.Combatir();

Objeto1.Defender();

Objeto2.Combatir();

Objeto2.Defender();

Objeto3.Combatir();

Objeto3.Defender();

}

}

}