



## Entrenador

Clase

### Campos

- apellido : string
- campeon : bool
- cantidadDePokebolas : int
- dni : int
- edad : int
- isla : Islas
- nombre : string
- pokemones : List<Pokemon>

### Propiedades

- Apellido { get; set; } : string
- Campeon { get; set; } : bool
- CantidadDePokebolas { get; set; } : int
- Dni { get; set; } : int
- Edad { get; set; } : int
- Isla { get; set; } : Islas
- Nombre { get; set; } : string
- NombreCompleto { get; } : string
- Pokemones { get; set; } : List<Pokemon>

### Métodos

- AgregarPokemon(Pokemon pokemon) : bool
- Entrenador()
- Entrenador(int dni, string nombre, string apellido, int edad, int cantidadDePokebolas, bool campeon, Islas isla, List<Pokemon> pokemones)
- MostrarDatos() : string
- operator !=(Entrenador e1, Entrenador e2) : bool
- operator -(Entrenador entrenador, Pokemon pokemon) : Entrenador
- operator +(Entrenador entrenador, Pokemon pokemon) : Entrenador
- operator ==(Entrenador e1, Entrenador e2) : bool
- ToString() : string

## Pokemon

Clase

### Campos

- ataque : int
- defensa : int
- especie : string
- hp : int
- id : int
- nombreDeAtaque : string
- tipo : ETipos
- velocidad : int

### Propiedades

- Ataque { get; set; } : int
- Defensa { get; set; } : int
- Especie { get; set; } : string
- Hp { get; set; } : int
- Id { get; set; } : int
- NombreDeAtaque { get; set; } : string
- Tipo { get; set; } : ETipos
- Velocidad { get; set; } : int

### Métodos

- MostrarDatos() : string
- operator !=(Pokemon p1, Pokemon p2) : bool
- operator ==(Pokemon p1, Pokemon p2) : bool
- Pokemon(int id, string especie, ETipos tipo, int hp, int ataque, int defensa, int velocidad, string nombreDeAtaque)
- ToString() : string

## Clase Pokemon

### Constructor

inicializa cada atributo de la clase pasada por parámetro.

### Propiedades

Se crean propiedades de lectura y escritura de cada atributo

### Metodos

MostrarDatos

será privado y retorna un string con los datos del pokemon

Sobrecarga ==

un pokemon será igual a otro si tienen el mismo id.

Sobrecarga !=

un pokemon será distinto a otro si no tienen el mismo id.

ToString

retorna mostrarDatos

## Clase Entrenador

### Constructor

```
private Entrenador()  
inicializa una lista de pokemons  
public Entrenador(int dni, string nombre, string apellido,  
                  int edad, int cantidadDePokebolas, bool campeon,  
                  Islas isla, List<Pokemon> pokemones) : this()
```

Inicializa cada atributo de la clase pasada por parámetro.

### Propiedades

Se crean propiedades de lectura y escritura de cada atributo

### Metodos

MostrarDatos

será privado y retorna un string con los datos del entrenador

Sobrecarga ==

un entrenador será igual a otro si tienen el mismo dni y nombre

Sobrecarga !=

un entrenador será distinto a otro si no tienen el mismo dni y nombre

Sobrecarga +

agrega un pokemon a la lista de pokemones del entrenador, valida que no sea un pokemon repetido

Sobrecarga -

Elimina un pokemon de la lista de pokemones del entrenador

ToString

retorna mostrarDatos