



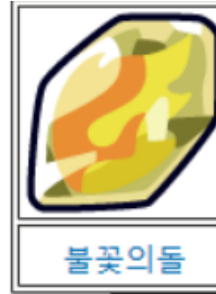
+



=



+



=



+



=



포켓몬스터에서 피카츄, 파이어, 꼬부기가 진화하기 위해서는 각 특성에 맞는 돌이 필요합니다.

```

9  pocketmon.add_monster("꼬부기");
0  pocketmon.add_monster("피카츄");
1  pocketmon.add_monster("파이리");
2  pocketmon.getNames();

3
4  pocketmon.is_evolved("꼬부기", water_stone);
5  pocketmon.is_evolved("피카츄", thunder_stone);
6  pocketmon.is_evolved("파이리", water_stone);
7  pocketmon.is_evolved("파이리", fire_stone);
8  pocketmon.getNames();

```

```

꼬부기
피카츄
파이리
어니부기(으)로 진화~!
라이츄(으)로 진화~!
아야!
리자드(으)로 진화~!
어니부기
라이츄
리자드

```

1. 좌측과 같이 외부모듈인 pocketmon.js를 불러와서 실행을 하면 우측의 결과가 나타나도록 코드를 구현하시면 됩니다.
2. 포켓몬의 특성에 맞는 돌을 인자로 넘기면 진화 함수를 호출하고, 진화한 포켓몬으로 이름이 갱신 되어야 합니다.
3. 특성에 맞지 않는 돌을 인자로 넘기면 '아야!'를 출력합니다.

1. 객체, 배열, 함수의 특징을 떠올리시면 pocketmon 객체 내부에서 모든 코드를 구현할 수 있습니다.
2. main.js는 수정하지 마시고, main.js를 실행하기 위한 pocketmon.js만 구현해주세요.
3. 2차 세미나(4/8) 당일까지 pocketmon.js파일을 [kde6260@gmail.com](mailto:kde6260@gmail.com)으로 보내주시면 됩니다.
4. Hint : 두 객체가 같은지(같은 프로퍼티들을 가지고 있는지) 비교해야 한다면 JSON.stringify를 검색해보세요.