

MANUAL DE USUARIO

POKÉMON

PRÁCTICA 2, IPC1
PRIMER SEMESTRE 2021

DANNY HUGO BRYAN TEJAXÚN PICHÍYÁ - 201908355



INTRODUCCIÓN

EL DOCUMENTO DA A CONOCER CADA UNA DE LAS FUNCIONES QUE POSEE UN SOFTWARE ENFOCADO A REALIZAR OPERACIONES O PROCESOS DE GESTIÓN DE UN JUEGO POR CONSOLA, BASADO EN POKÉMON.

OBJETIVO

HACER UNA DEMOSTRACIÓN DIRIGIDA AL USUARIO SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE.

BRINDAR SOPORTE A NUEVOS USUARIOS SOBRE DAR UN USO ÓPTIMO DEL SOFTWARE.

GESTIÓN

SE OBSERVARÁN 3 MENÚS DIFERENTES SIENDO ESTOS EL PRINCIPAL, EL DE REPORTES Y EL DE ACTIVIDADES. PARA SELECCIONAR ALGUNA DE LAS OPCIONES EN CADA MENÚ SE DEBE PRESIONAR EL NÚMERO DE LA OPCIÓN DESEADA Y ENTER.

MENÚ PRINCIPAL

Menu

1. Cargar Pokémons
2. Cargar Entrenadores
3. Cargar Pokéballs
4. Cargar Gimnasios
5. Cargar Alimentos
6. Asignar Pokémons
7. Asignar Pokéballs
8. Asignar Actividad de Comida
9. Asignar Actividad de Pelea
10. Reportes
11. Actividades
12. Salir

Elija una opción:

OPCIÓN 1: CARGAR POKÉMONS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE LA INFORMACIÓN NECESARIA DE LOS POKÉMONS. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS POKÉMONS SE VISUALIZARÁN LOS DATOS INGRESADOS.

Ingrese la ruta de los Pókemon: `pokemons.csv`

ID: 1	Tipo: Fuego	Nombre: Charmander	Vida: 95.1344	Puntos de Ataque: 25.4536	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 2	Tipo: Agua	Nombre: Squirtle	Vida: 50.6623	Puntos de Ataque: 19.12634	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 3	Tipo: Agua	Nombre: Blastoise	Vida: 70.14346	Puntos de Ataque: 32.1234	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 4	Tipo: Planta	Nombre: Bulbasaur	Vida: 93.14256	Puntos de Ataque: 27.4567	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 5	Tipo: Fuego	Nombre: Charizard	Vida: 110.1234	Puntos de Ataque: 30.5341	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 6	Tipo: Psíquico	Nombre: Mewtwo	Vida: 130.4532	Puntos de Ataque: 35.4758	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 7	Tipo: Normal	Nombre: Snorlax	Vida: 60.4561	Puntos de Ataque: 30.8856	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 8	Tipo: Planta	Nombre: Chikorita	Vida: 60.4314	Puntos de Ataque: 21.4651	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 9	Tipo: Agua	Nombre: Chewtle	Vida: 80.4673	Puntos de Ataque: 23.4101	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo
ID: 10	Tipo: Electrico	Nombre: Pikachu	Vida: 90.1373	Puntos de Ataque: 32.45076	Capturado: Salvaje	Estado: Vivo

OPCIÓN 2: CARGAR ENTRENADORES

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE LA INFORMACIÓN NECESARIA DE LOS ENTRENADORES. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ENTRENADORES SE VISUALIZARÁN LOS DATOS INGRESADOS.

Ingrese la ruta de los Entrenadores: `entrenadores.csv`

ID: 1	Nombre: Raichu Alola
ID: 2	Nombre: Lycanroc
ID: 3	Nombre: Togedemaru
ID: 4	Nombre: Palossand
ID: 5	Nombre: Granbull
ID: 6	Nombre: Lycanroc
ID: 7	Nombre: Persian Alola
ID: 8	Nombre: Mudsdale
ID: 9	Nombre: Toucannon
ID: 10	Nombre: Amaura
ID: 11	Nombre: Lucario
ID: 12	Nombre: Weepinbell
ID: 13	Nombre: Victreebel
ID: 14	Nombre: Avalugg
ID: 15	Nombre: Aegislash
ID: 16	Nombre: Clawitzer
ID: 17	Nombre: Gardevoir
ID: 18	Nombre: Zebstrika
ID: 19	Nombre: Palpitoad
ID: 20	Nombre: Seismitoad
ID: 21	Nombre: Swanna
ID: 22	Nombre: Cryogonal
ID: 23	Nombre: Haxorus
ID: 24	Nombre: Whirlipede
ID: 25	Nombre: Stoutland

OPCIÓN 3: CARGAR POKÉBALLS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE LA INFORMACIÓN NECESARIA DE LAS POKÉBALLS. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LAS POKÉBALLS SE VISUALIZARÁN LOS DATOS INGRESADOS.

Ingrese la ruta de las Pokeballs: `pokeballs.csv`

ID: 1	Tipo: Pokeball
ID: 2	Tipo: Superball
ID: 3	Tipo: Ultraball
ID: 4	Tipo: Masterball
ID: 5	Tipo: Masterball
ID: 6	Tipo: Superball
ID: 7	Tipo: Ultraball
ID: 8	Tipo: Superball
ID: 9	Tipo: Pokeball
ID: 10	Tipo: Pokeball

OPCIÓN 4: CARGAR GIMNASIOS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE LA INFORMACIÓN NECESARIA DE LOS GIMNASIOS. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS GIMNASIOS SE VISUALIZARÁN LOS DATOS INGRESADOS.

Ingrese la ruta de los Gimnasios: `gimnasios.csv`

ID: 1	Lugar: Ciudad Plateada
ID: 2	Lugar: Ciudad Celeste
ID: 3	Lugar: Ciudad Carmin
ID: 4	Lugar: Ciudad Azulona
ID: 5	Lugar: Pueblo Crampon
ID: 6	Lugar: Isla Canela
ID: 7	Lugar: Isla Espuma
ID: 8	Lugar: Ciudad Verde
ID: 9	Lugar: Ciudad Malva
ID: 10	Lugar: Pueblo Azalea
ID: 11	Lugar: Ciudad Trigal
ID: 12	Lugar: Ciudad Iris
ID: 13	Lugar: Ciudad Orquidea
ID: 14	Lugar: Ciudad Olivo
ID: 15	Lugar: Pueblo Caoba
ID: 16	Lugar: Ciudad Endrino
ID: 17	Lugar: Ciudad Ferrica
ID: 18	Lugar: Pueblo Azuliza
ID: 19	Lugar: Pueblo Ladera
ID: 20	Lugar: Pueblo Lavacalda
ID: 21	Lugar: Ciudad Petalia
ID: 22	Lugar: Ciudad Arborada
ID: 23	Lugar: Ciudad Algaria
ID: 24	Lugar: Ciudad Arrecipolis
ID: 25	Lugar: Pueblo Auriga

OPCIÓN 5: CARGAR ALIMENTOS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE LA INFORMACIÓN NECESARIA DE LOS ALIMENTOS. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ALIMENTOS SE VISUALIZARÁN LOS DATOS INGRESADOS.

Ingrese la ruta de los Alimentos: `alimentos.csv`

ID: 1	Nombre: Pokochos	Vida: 50.0
ID: 2	Nombre: Bongurchata	Vida: 35.0
ID: 3	Nombre: Pokelitos	Vida: 25.1343
ID: 4	Nombre: Pokecubos	Vida: 50.6541
ID: 5	Nombre: Barboach	Vida: 13.0056
ID: 6	Nombre: Pidgeot	Vida: 48.0654
ID: 7	Nombre: Furret	Vida: 19.1505
ID: 8	Nombre: Pokehabas	Vida: 30.3218
ID: 9	Nombre: Octillery	Vida: 12.6547
ID: 10	Nombre: Pidgery	Vida: 65.9841
ID: 11	Nombre: Ekans	Vida: 60.6324
ID: 12	Nombre: Wingull	Vida: 30.6856
ID: 13	Nombre: Remoraidd	Vida: 10.1306
ID: 14	Nombre: Seel	Vida: 8.9847
ID: 15	Nombre: Goldeen	Vida: 20.0985

OPCIÓN 6: ASIGNAR POKÉMONS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE EL ID DE LA POKÉBALL Y EL DEL POKÉMON CORRESPONDIENTE. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ID'S SE VISUALIZARÁN LAS ASIGNACIONES REALIZADAS.

Ingrese la ruta de Asignacion de Pokemons: `asignarpokemon.csv`

Pokeball: Bulbasaur
Superball: Chewtle
Ultraball: Charmander
Masterball: Snorlax
Masterball: Squirtle
Superball: Charizad

OPCIÓN 7: ASIGNAR POKÉBALLS

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE EL ID DEL ENTRENADOR Y EL DE LA POKÉBALL CORRESPONDIENTE. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ID'S SE VISUALIZARÁN LAS ASIGNACIONES REALIZADAS.

Ingrese la ruta de Asignacion de Pokeballs: `asignarpokeball.csv`

- Togedemaru
 - * Una Masterball con Squirtle
- Palossand
 - * Una Superball con Chewtle
- Raichu Alola
 - * Una Ultraball con Charmander
- Togedemaru
 - * Una Pokeball con Bulbasaur
- Togedemaru
 - * Una Superball con Charizad
- Palossand
 - * Una Masterball con Snorlax

OPCIÓN 8: ASIGNAR ACTIVIDAD DE COMIDA

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE EL ID DEL ALIMENTO Y EL DEL POKÉMON QUE COMERÁ ESE ALIMENTO. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ID'S SE VISUALIZARÁN LOS ALIMENTOS CONSUMIDOS Y EL POKÉMON QUE LO CONSUMIÓ Y CUANTA VIDA RECUPERÓ.

Ingrese la ruta de Asignacion de los Alimentos: `alimentar.csv`

Charmander ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Squirtle ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Blastoise ha comido Octillery y ha recuperado 12.6547 de vida
Charmander ha comido Furret y ha recuperado 19.1505 de vida
Charmander ha comido Pokelitos y ha recuperado 25.1343 de vida
Bulbasaur ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Pikachu ha comido Octillery y ha recuperado 12.6547 de vida
Chewtle ha comido Goldeen y ha recuperado 20.0985 de vida
Pikachu ha comido Seel y ha recuperado 8.9847 de vida
Charizad ha comido Barboach y ha recuperado 13.0056 de vida
Charizad ha comido Pokehabas y ha recuperado 30.3218 de vida
Mewtwo ha comido Pokochos y ha recuperado 50.0 de vida
Chikorita ha comido Furret y ha recuperado 19.1505 de vida

OPCIÓN 9: ASIGNAR ACTIVIDAD DE PELEA

SE DEBE INGRESAR LA RUTA DEL ARCHIVO CSV QUE CONTIENE EL ID DEL LUGAR DEL GIMNASIO, Y EL DE LOS 2 POKÉMONS QUE PELEARÁN. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CARGAR LOS ID'S SE VISUALIZARÁ EL LUGAR EN QUE PELEARON, EL NOMBRE DE LOS 2 POKÉMONS, EL PROGRESO DE LA PELEA Y EL GANADOR.

Ingrese la ruta de las Peleas: `peleas.csv`

```
* Charmander vs Charizard | Gimnasio: Ciudad Verde
Vida: 95.1344 Vida: 110.1234
Ataque: 25.4536 Ataque: 30.5341
```

Ronda 1

- Ataque 1: Charmander deja con 84.66980000000001 de vida a Charizard
- Ataque 2: Charizard deja con 64.6003 de vida a Charmander

Ronda 2

- Ataque 1: Charmander deja con 59.21620000000001 de vida a Charizard
- Ataque 2: Charizard deja con 34.06620000000001 de vida a Charmander

Ronda 3

- Ataque 1: Charmander deja con 33.762600000000006 de vida a Charizard
 - Ataque 2: Charizard deja con 3.5321000000000105 de vida a Charmander
- !!!Ha Ganado Charizard!!!

```
* Blastoise vs Bulbasaur | Gimnasio: Ciudad Carmin
Vida: 70.14346 Vida: 93.14256
Ataque: 32.1234 Ataque: 27.4567
```

Ronda 1

- Ataque 1: Blastoise deja con 61.01916000000001 de vida a Bulbasaur
- Ataque 2: Bulbasaur deja con 42.68676000000001 de vida a Blastoise

Ronda 2

- Ataque 1: Blastoise deja con 28.89576000000001 de vida a Bulbasaur
- Ataque 2: Bulbasaur deja con 15.230060000000005 de vida a Blastoise

Ronda 3

- Ataque 1: Blastoise deja con 0 de vida a Bulbasaur
- !!!Ha Ganado Blastoise!!!

OPCIÓN 10: REPORTES

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE VISUALIZARÁ EL MENÚ DE REPORTES.

OPCIÓN 11: ACTIVIDADES

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE VISUALIZARÁ EL MENÚ DE ACTIVIDADES.

OPCIÓN 12: SALIR

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE FINALIZARÁ LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA.

¡Finalizado!

MENÚ DE REPORTES

Menu Reportes

1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar

Elija una opción:

OPCIÓN 1: REPORTE DE ENTRENADORES

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

Menu Reportes

1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar

Elija una opción: 1

¡Reporte Enviado!

OPCIÓN 2: REPORTE DE POKÉMONS SALVAJES

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

Menu Reportes

1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar

Elija una opción: 2

¡Reporte Enviado!

OPCIÓN 3: REPORTE DE COMIDAS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

Menu Reportes

1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar

Elija una opción: 3

¡Reporte Enviado!

OPCIÓN 4: REPORTE DE PELEAS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

```
Menu Reportes
1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar
Elija una opción: 4
```

```
¡Reporte Enviado!
```

OPCIÓN 5: TOP 5 DE POKÉMONS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

```
Menu Reportes
1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar
Elija una opción: 5
```

```
¡Reporte Enviado!
```

OPCIÓN 6: TOP 5 DE ALIMENTOS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE NOTIFICARÁ QUE EL REPORTE FUE ENVIADO. EL REPORTE SE GENERARÁ EN FORMATO HTML.

```
Menu Reportes
1. Reporte de Entrenadores
2. Reporte de Pokémons Salvajes
3. Reporte de Comidas
4. Reporte de Peleas
5. Top 5 de Pokémons
6. Top 5 de Alimentos
7. Regresar
Elija una opción: 6
```

```
¡Reporte Enviado!
```

OPCIÓN 7: REGRESAR

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN RETORNARÁ AL MENÚ PRINCIPAL.

MENÚ DE ACTIVIDADES

```
Menu Actividades
1. Alimentarlos
2. Enfrentarlos
3. Resumen de las Peleas
4. Volver
Elija una opción:
```


OPCIÓN 1: ALIMENTAR POKÉMONS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN LOS POKÉMONS QUE SEAN ALIMENTADOS RECUPERARAN SALUD.

```
Menu Actividades
1. Alimentarlos
2. Enfrentarlos
3. Volver
Elija una opción: 1

Charmander ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Squirtle ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Blastoise ha comido Octillery y ha recuperado 12.6547 de vida
Charmander ha comido Furret y ha recuperado 19.1505 de vida
Charmander ha comido Pokelitos y ha recuperado 25.1343 de vida
Bulbasaur ha comido Pidgeot y ha recuperado 48.0654 de vida
Pikachu ha comido Octillery y ha recuperado 12.6547 de vida
Chewtle ha comido Goldeen y ha recuperado 20.0985 de vida
Pikachu ha comido Seel y ha recuperado 8.9847 de vida
Charizad ha comido Barboach y ha recuperado 13.0056 de vida
Charizad ha comido Pokehabas y ha recuperado 30.3218 de vida
Mewtwo ha comido Pokochos y ha recuperado 50.0 de vida
Chikorita ha comido Furret y ha recuperado 19.1505 de vida
```

OPCIÓN 2: ENFRENTAR POKÉMONS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN SE REALIZARÁ UNA NUEVA PELEA DE POKÉMONS, DANDO INICIO EN DONDE SE TERMINÓ LA PRIMERA PELEA.

```
Menu Actividades
1. Alimentarlos
2. Enfrentarlos
3. Volver
Elija una opción: 2

* Charmander vs Charizad | Gimnasio: Ciudad Verde
Vida: 3.532100000000105 Vida: 0.0
Ataque: 25.4536 Ataque: 30.5341

Ronda 1
- Ataque 1: Charmander deja con 0 de vida a Charizad

!!!Ha Ganado Charmander!!!

* Blastoise vs Bulbasaur | Gimnasio: Ciudad Carmin
Vida: 0.0 Vida: 0.0
Ataque: 32.1234 Ataque: 27.4567

Los 2 Pokemons están muertos
```

OPCIÓN 3: RESUMEN DE LAS PELEAS

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN RETORNARÁ AL MENÚ PRINCIPAL.

```
Menu Actividades
1. Alimentarlos
2. Enfrentarlos
3. Resumen de las Peleas
4. Volver
Elija una opción: 3

Charmander vs Charizad | Gimnasio: Ciudad Verde
Blastoise vs Bulbasaur | Gimnasio: Ciudad Carmin
Squirtle vs Blastoise | Gimnasio: Isla Canela
Snorlax vs Charizad | Gimnasio: Pueblo Auriga
Bulbasaur vs Chikorita | Gimnasio: Ciudad Endrino
Chewtle vs Pikachu | Gimnasio: Ciudad Plateada
Chewtle vs Charmander | Gimnasio: Ciudad Azulona
Mewtwo vs Squirtle | Gimnasio: Pueblo Crampon
Squirtle vs Pikachu | Gimnasio: Pueblo Azalea
```

OPCIÓN 4: REGRESAR

AL SELECCIONAR LA OPCIÓN RETORNARÁ AL MENÚ PRINCIPAL.

REPORTES

ENTRENADORES

MUESTRA A LOS ENTRENADORES Y SUS POKÉMONS ASIGNADOS.

ENTRENADOR	POKEMON 1	POKEMON 2	POKEMON 3
Raichu Alola	Charmander	No asignado	No asignado
Palossand	Chewtle	Snorlax	No asignado
Togedemaru	Squirtle	Bulbasaur	Charizad
Palossand	Chewtle	Snorlax	No asignado
Granbull	No asignado	No asignado	No asignado
Lycanroc	No asignado	No asignado	No asignado
Persian Alola	No asignado	No asignado	No asignado
Mudsdale	No asignado	No asignado	No asignado
Toucannon	No asignado	No asignado	No asignado
Amaura	No asignado	No asignado	No asignado
Lucario	No asignado	No asignado	No asignado
Weepinbell	No asignado	No asignado	No asignado

POKÉMONS SALVAJES

ID	TIPO	NOMBRE	VIDA	ATAQUE	CAPTURADO	ESTADO
1	Fuego	Charmander	3.5321000000000105	25.4536	Salvaje	Vivo
2	Agua	Squirtle	0.0	19.12634	Salvaje	Muerto
3	Agua	Blastoise	0.0	32.1234	Salvaje	Muerto
4	Planta	Bulbasaur	0.0	27.4567	Salvaje	Muerto
5	Fuego	Charizad	0.0	30.5341	Salvaje	Muerto
6	Psíquico	Mewtwo	111.32686000000001	35.4758	Salvaje	Vivo
7	Normal	Snorlax	29.922	30.8856	Salvaje	Vivo
8	Planta	Chikorita	60.4314	21.4651	Salvaje	Vivo
9	Agua	Chewtle	0.0	23.4101	Salvaje	Muerto
10	Eléctrico	Pikachu	19.906999999999996	32.45076	Salvaje	Vivo

COMIDAS

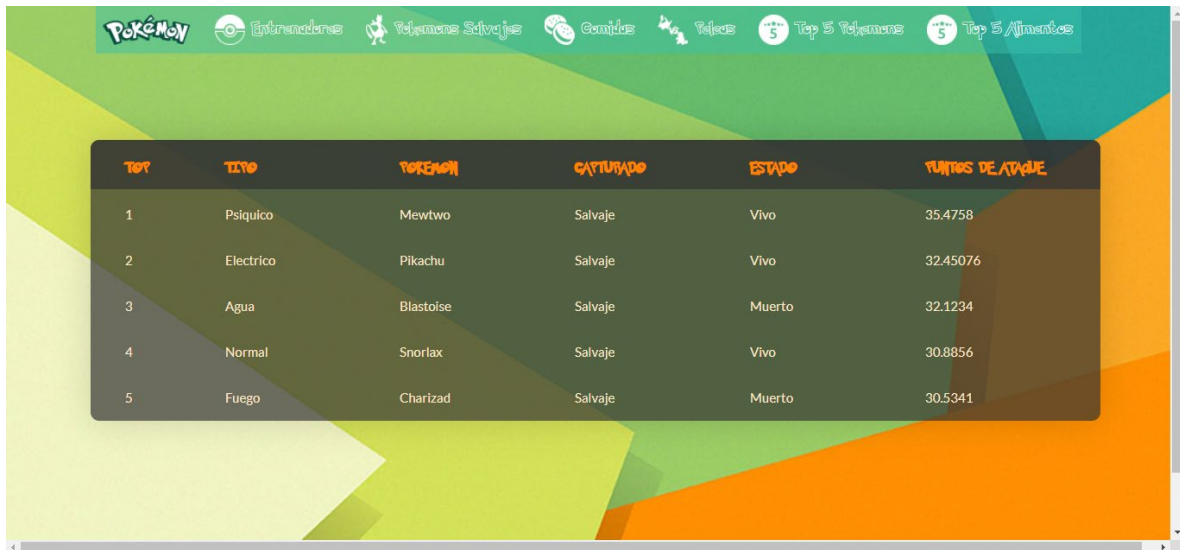
MUESTRA LOS ALIMENTOS CONSUMIDOS Y LOS POKÉMONS QUE LOS CONSUMIERON.

ALIMENTO	SAUD	POKEMON
Pidgeot	48.0634	Charmander
Pidgeot	48.0634	Squirtle
Octillery	12.6547	Blastoise
Furret	19.1505	Charmander
Pokebites	25.1343	Charmander
Pidgeot	48.0634	Bulbasaur
Octillery	12.6547	Pikachu
Golddeen	20.0985	Chewtle
Seel	8.9847	Pikachu
Barboach	13.0056	Charizad
Pokehabas	30.3218	Charizad
Pokochos	50.0	Mewtwo

PELEAS

No.	POKEMON 1	VS	POKEMON 2	LUGAR
1	Charmander	vs	Charizad	Ciudad Verde
2	Blastoise	vs	Bulbasaur	Ciudad Carmin
3	Squirtle	vs	Blastoise	Isla Canela
4	Snorlax	vs	Charizad	Pueblo Auriga
5	Bulbasaur	vs	Chikorita	Ciudad Endrino
6	Chewtle	vs	Pikachu	Ciudad Plateada
7	Chewtle	vs	Charmander	Ciudad Azulona
8	Mewtwo	vs	Squirtle	Pueblo Crampon
9	Squirtle	vs	Pikachu	Pueblo Azalea

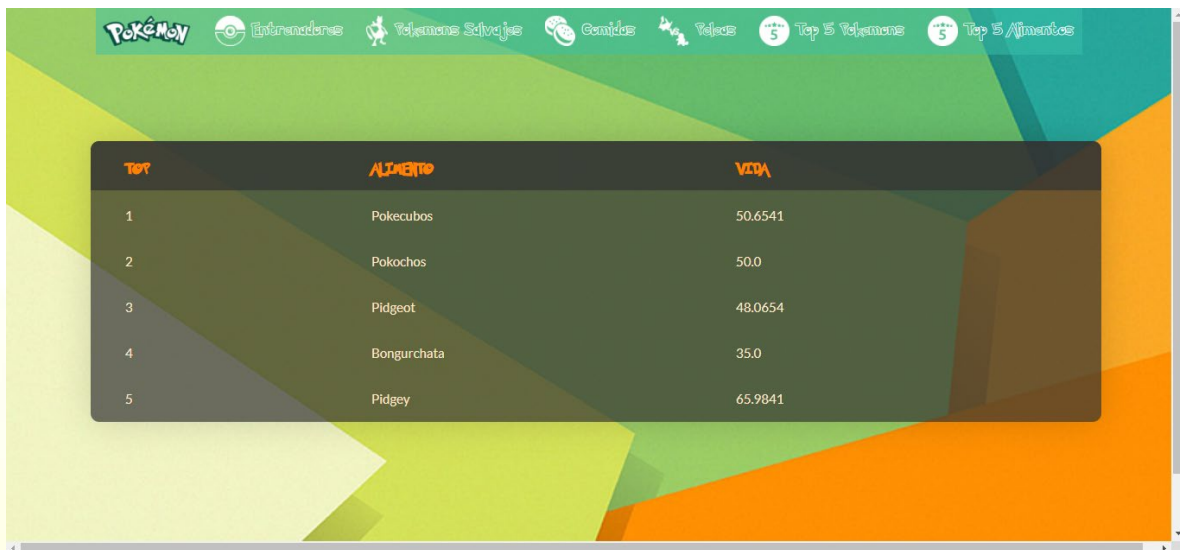
TOP 5 POKÉMONS



The screenshot shows a web interface with a navigation bar at the top containing the Pokémon logo and several menu items: Entradas, Pokémon Salvajes, Comida, Tipos, Top 5 Pokémon, and Top 5 Alimentos. The 'Top 5 Pokémon' menu item is highlighted. Below the navigation bar is a table with the following data:

TOP	TIPO	POKEMON	CAPTURADO	ESTADO	PUNTOS DE ATAQUE
1	Psiquico	Mewtwo	Salvaje	Vivo	35.4758
2	Electrico	Pikachu	Salvaje	Vivo	32.45076
3	Agua	Blastoise	Salvaje	Muerto	32.1234
4	Normal	Snorlax	Salvaje	Vivo	30.8856
5	Fuego	Charizard	Salvaje	Muerto	30.5341

TOP 5 ALIMENTOS



The screenshot shows the same web interface as above, but with the 'Top 5 Alimentos' menu item highlighted. Below the navigation bar is a table with the following data:

TOP	ALIMENTO	VIDA
1	Pokecubos	50.6541
2	Pokochos	50.0
3	Pidgeot	48.0654
4	Bongurchata	35.0
5	Pidgey	65.9841