

1. Muestra todos los nombres de los pokemon, y su pc aumentado en 10, el aumento del pc calcúlalo mediante una función
2. Mediante "at" devuelve la posicion de cada pokemon como un atributo como muestra el ejemplo:
<pokemon pos=1>Bulbasaur</pokemon>
<pokemon pos=2>Charmander</pokemon>
3. Añade un nuevo pokemon
4. Modifica el valor del pc del pokemon que acabas de añadir
5. Reemplaza el nodo completo del primer ataque con los siguientes datos: a_nombre= Ataque Rapido potencia=8
6. Elimina el pokemon que has creado.