

Proyecto UTs 5 y 6

Entornos de Desarrollo

El proyecto va a girar en torno a la creación de una pequeña aplicación que simule un combate pokemon. Cada jugador tendrá 1 Pokemon cada uno, que podrá elegir de entre varios disponibles.

El combate empezará y el Pokemon del jugador 1 se enfrentará al Pokemon del jugador 2. El primer jugador

Para ello, se deberán crear las clases Jugador, Pokemon, Ataque y Tipo (además del main, claro).

Parte A. Creación de Clases

Clase Jugador

pokemon: Pokemon

Clase Pokemon

nombre: String

lore: String

tipo: Tipo

fuerza: Int

vida: Int

Clase Ataque:

nombre: String

tipo: Tipo

danio: Int

Clase Tipo:

tipo: String

Parte B. Funcionalidades de las clases

1. Crear una funcionalidad en la clase Pokemon que consista en recibir un ataque.
 - a. Esta funcionalidad tiene que recibir por parámetros un ataque (de tipo Ataque).
 - b. Según el tipo del ataque, se le restará a la vida del Pokemon la mitad del daño, el doble del daño, o el daño base.
 - c. Esa comprobación de si es muy efectivo, poco efectivo, o normal, se debe hacer en una función aparte (ver apartado 2)
2. La clase Tipo tiene que tener un método que devuelva un tipo contra qué es débil y contra qué es fuerte
 - a. Esta funcionalidad recibe por parámetros el tipo del Pokemon y el tipo del ataque
 - b. Comprueba la efectividad de ese ataque contra ese Pokemon
 - c. Devuelve "algo" para adaptar el daño del ataque al Pokemon dado

Parte C. Main

3. Crear una clase principal, con un main, que simule un combate Pokemon entre Pokemon previamente creados
 - a. En el combate se tiene que poder decidir qué Pokemon se enfrenta a qué Pokemon
 - b. Se realizan ataques entre los Pokemon, por turnos, hasta que se debiliten todos los Pokemon de un bando y se proclame un ganador

Parte D. Complicación del ejercicio (quien quiera)

- a. Una clase entrenador que contenga un array de Pokemon de 6 posiciones como máximo
- b. Un Pokemon no puede tener más de 4 ataques
- c. El combate puede ser de 1 entrenador contra otro entrenador. El cual puede tener hasta 6 Pokemon.

ENTREGA

Para la entrega, se debe adjuntar el proyecto junto con un enlace a un repositorio de github donde estará alojado dicho proyecto.

Deberá tener un README.MD.