

6. Pseudocódigo:

A.

```
fun getUnitatMesuraAltura(pokemon)
  altura = pokemon["altura"]
  if altura == 0.8 then
    return "m"
  end if
}
```

B.

```
fun isSegonMovimentDeContacte(pokemon) {
  if pokemon["moviments"].length > 1 then
    if pokemon["moviments"][1]["contacte"] then
      return true
    else
      return false
    end if
  else
    return false
  end if
}
```

D.

```
fun getMitjanaEstadistiques(pokemon) {
  estadistiques = pokemon["estadistiques"]
  suma = estadistiques["velocitat"] + estadistiques["fortalesa"] + estadistiques["precisio"] +
estadistiques["resistencia"]
  return suma / 4
}
```

F.

```
fun iaEvolucioPossible(pokemon, nivell) {
  if pokemon["evolucions"][0]["nivell"] <= nivell then
    return true
  else
    return false
  end if
}
```