

# Метод PokemonGo

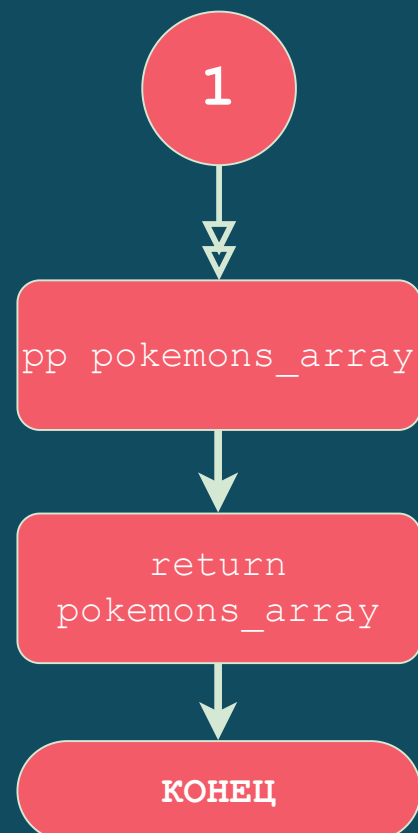
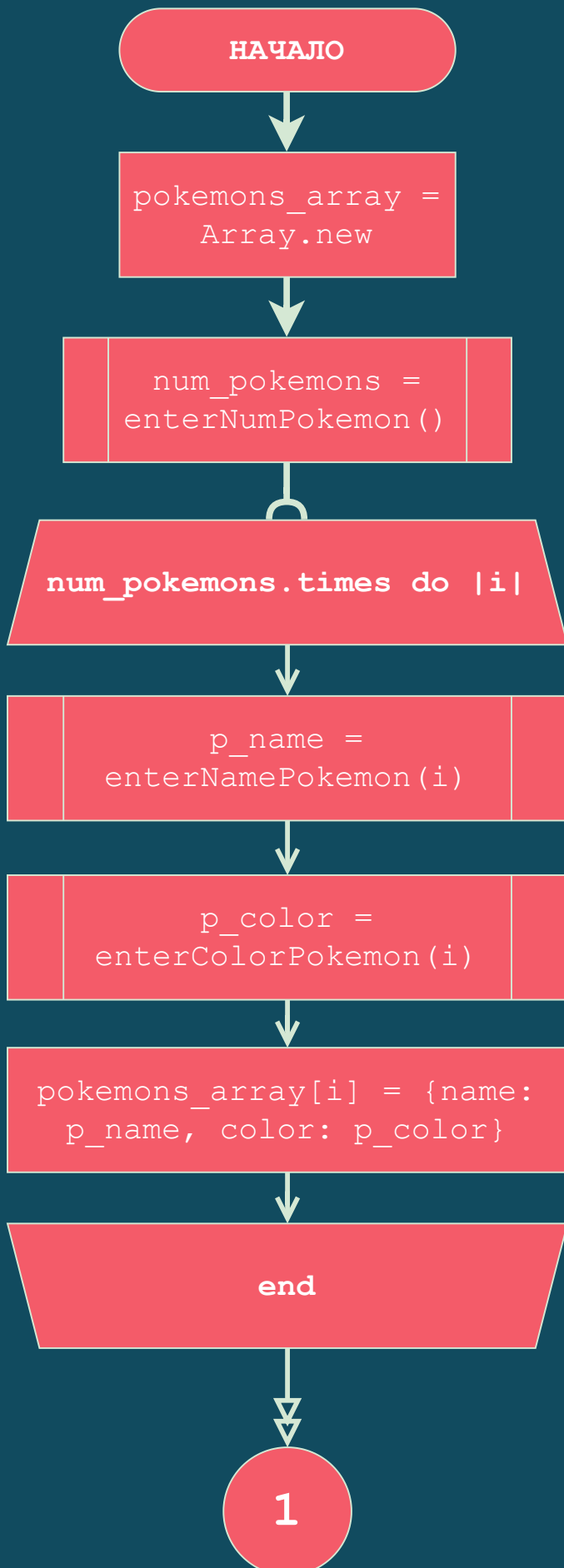
Входные значения:

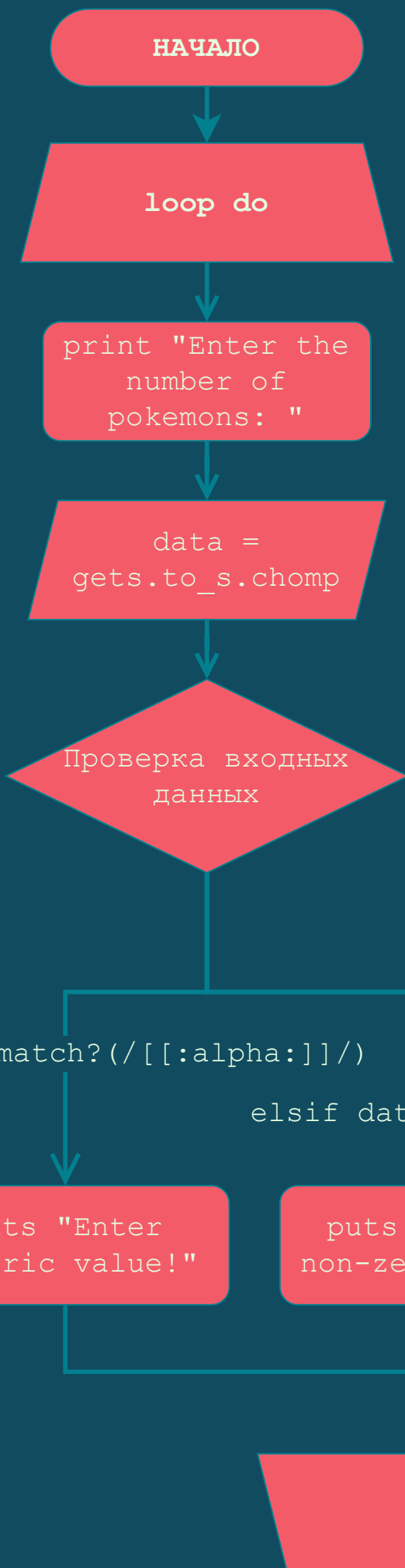
- **pokemons\_array** - массив содержащий записи всех покемонов
- **num\_pokemons** - переменная для определения количества покемонов .
- **p\_name** - переменная для записи имени текущего покемона
- **p\_color** - переменная для записи цвета текущего покемона

Данный метод является основным и с него начинается выполнение программы. Метод разбит на несколько подметодов, каждый из которых выполняет определенный код:

1. `enterNumPokemon()` - задает количество покемонов,
2. `enterValue(index, action)` - задает имя текущего покемона. [index - индекс текущей итерации; action - для какого случая используется данный метод (В программе применяется только два случая "name" и "color")]

В начале метода инициализируется переменная `pokemons_array`, которая будет хранить в себе хеш элементы. Далее, путем выполнения подметода `enterValue()`, возвращаемое значение присваивается переменной `num_pokemons`, которая хранит количество покемонов. И при помощи инициализированной переменной `num_pokemons` вызывается итератор `.times`, который выполняет количество итераций заданной вышеуказанной переменной. В теле итератора инициализируются переменные `p_name` и `p_color`, каждая из которых получают выходные значения подметода `enterValue(index, action)` [i - индекс текущей итерации]. После выполнения одной итерации в массив `pokemons_array` заносится хеш элемент содержащий пары ключ-значение. После выполнения всех итераций массив выводится в терминал и при помощи ключевого слова `return` возвращается сам массив.



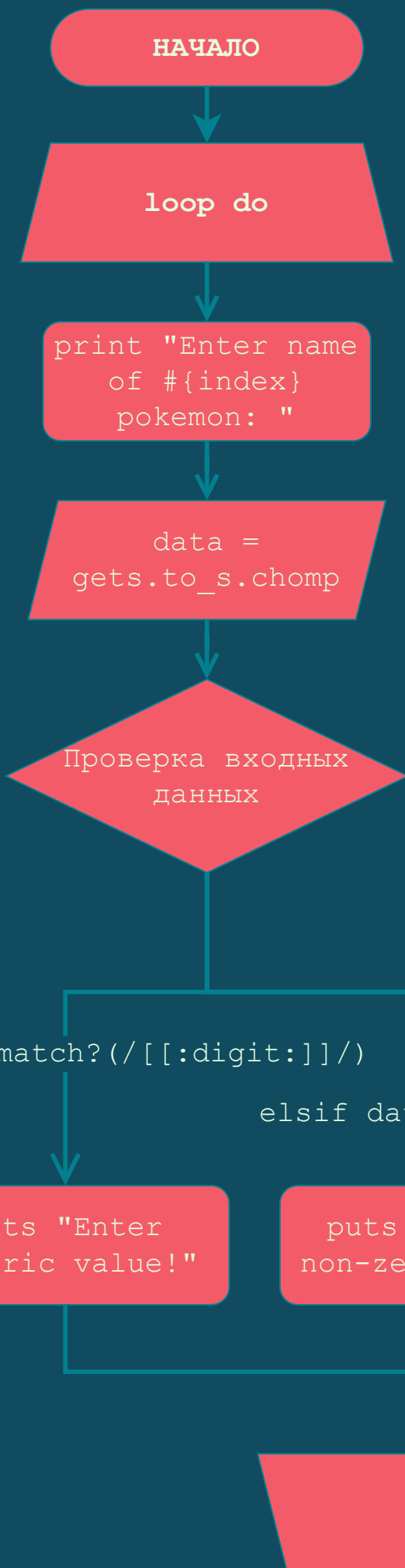


## Метод enterNumPokemon

Входные значения:

- **data** - строковая переменная, являющаяся связующим между оператором `gets` и переменной `p_name` метода `PokemonGo()`. (Инициализируется путем ввода данных пользователем)

Данный метод получает данные от пользователя и записывает в переменную `data`. Посредством бесконечного цикла реализована логика запроса данных пока не вызовется ключевое слово `return`. При помощи условного оператора проверяется корректность введенных данных. В первом случае проверяется на наличие букв в строке полученных данных. Во втором случае проверяется ввод нулевого значения. В третьем, последнем случае возвращается



# Метод enterValue

Входные значения:

- **index** - индекс текущей итерации (Передается в аргументы метода)
- **data** - строковая переменная, являющаяся связующим между оператором `gets` и переменной `p_name` метода `PokemonGo()`. (Инициализируется путем ввода данных пользователем)

Данный метод получает данные от пользователя и записывает в переменную `data`. Посредством бесконечного цикла реализована логика запроса данных пока не вызовется ключевое слово `return`. При помощи условного оператора проверяется корректность введенных данных. В первом случае проверяется на наличие цифр в строке полученных данных. Во втором случае проверяется ввод пустого значения. В третьем, последнем случае возвращается строковое значение.