



Ejercicio 1: Inventario de una tienda Pokémon

Crea un programa en JavaScript que gestione el inventario de una **tienda Pokémon**. Declara un **array de objetos**, donde cada objeto represente un producto con las propiedades:

- **nombre**
- **precio**
- **stock** (número de unidades disponibles)

Ejemplo inicial:

```
Const productos = [
    {nombre: "Poké Ball", precio: 200, stock: 5},
    {nombre: "Super Ball", precio: 600, stock: 3},
    {nombre: "Poción", precio: 300, stock: 4},
    {nombre: "Antídoto", precio: 200, stock: 2},
    {nombre: "Revivir", precio: 2000, stock: 1}
]
```

Crea también un objeto jugador con las siguientes propiedades:

- **nombre**
- **dinero**: cantidad inicial de dinero del jugador (2500)
- **mochila**: array vacío donde se guardan los **objetos comprados**

El programa debe funcionar de la siguiente forma:

- Mostrar en cada turno la lista de **productos disponibles** con su precio y stock. Si un producto tiene stock 0 no debe aparecer.
- Mostrar el **dinero actual** del jugador.
- El jugador puede escribir el nombre de un objeto que desea comprar o escribir “salir” para terminar.
- Al comprar un objeto:
 - Se comprueba si existe y si tiene stock.
 - Se comprueba si el jugador tiene dinero suficiente.
 - Si todo es correcto, se descuenta el precio del dinero del jugador, se reduce el stock y se añade el objeto a la mochila.
 - Si se ha introducido un producto que no existe o que no hay stock, mostrar un mensaje de error.
 - Si el jugador no tiene dinero suficiente para comprar ese producto, mostrar un mensaje que lo diga.
- El programa termina cuando sucede una de estas cosas:
 - El jugador escribe “salir”.
 - El jugador se queda sin dinero.
 - Se agotan todos los productos.
- Al final se mostrará un resumen del estado de la partida que muestre:
 - El dinero restante del jugador.
 - Los objetos comprados que están en la mochila.
 - El stock final de la tienda (quitando los objetos con stock menor o igual que cero).



Ejercicio 2: Batalla Pokémon

Crea un programa en JavaScript que simule una **batalla entre el jugador y un Pokémon salvaje**.

El programa debe comenzar mostrando un mensaje de bienvenida al jugador y crear dos objetos con la siguiente estructura:

```
const jugador = {  
    nombre: "Pikachu",  
    vida: 100,  
    ataques: [  
        {nombre: "Impactrueno", daño: 20},  
        {nombre: "Placaje", daño: 10},  
        {nombre: "Rayo", daño: 30}  
    ]  
};  
  
const enemigo = {  
    nombre: "Charmander",  
    vida: 100,  
    ataques: [  
        {nombre: "Arañazo", daño: 10},  
        {nombre: "Ascuas", daño: 20},  
        {nombre: "Lanzallamas", daño: 30}  
    ]  
};
```

La batalla se desarrolla por turnos:

- En cada turno, el jugador **elige** un ataque escribiendo su nombre en un `prompt()`.
- Se resta el daño correspondiente a la vida del enemigo.
- Luego, el enemigo elige **aleatoriamente** uno de sus ataques y resta vida al jugador.
- Mostrar en cada turno las vidas restantes de ambos.

El juego termina cuando:

- El jugador o el enemigo tienen vida menor o igual a 0.
- Mostrar un mensaje indicando quién ha ganado.

Requisitos técnicos:

- Validar que el jugador elige un ataque válido.

Requisitos técnicos:

¡Comienza la batalla! Pikachu vs Charmander
Pikachu: 100 HP | Charmander: 100 HP



Elige un ataque: Impactrueno

Has usado Impactrueno. Charmander pierde 20 HP.

Charmander usa Ascuas. Pikachu pierde 20 HP.

Pikachu: 80 HP | Charmander: 80 HP

(continua el juego) ...

;Has ganado! Charmander ha sido derrotado.