**Generalidades**

1. Crear un proyecto de java con Maven con artifact id “taller1” y group id “ec.edu.espol”.
2. Su proyecto solo debe tener una clase Main, las actividades que solicitan en el Main deben ser desarrolladas en esta clase.
3. Crear el paquete ec.edu.espol.classes donde debe crear las siguientes clases:

**Ejercicio 1**

1. Crear la clase Pokemon
   1. Los atributos de la clase son.
      1. nombre, String
      2. tipo, String
      3. ataque, int
      4. defensa, int
      5. resistencia, int
   2. Implementar el constructor que reciba todos los atributos.
   3. Implementar getters y setters.
   4. Implementar el comportamiento **atacar**, este método simula la batalla entre dos pokemones (this y el argumento). Sí el valor de ataque de this es mayor que la defensa del argumento, entonces se resta el valor de ataque a la resistencia del argumento. Este comportamiento no devuelve nada.
   5. Sobrescribir el método toString para que transforme la instancia a un String con el siguiente formato:

**<Pokemon-> nombre: charmander, tipo: fuego, ataque: 70, defensa: 50, resistencia: 100>**

* 1. Sobrescribir el método equals que permite comparar si dos pokemones son iguales. Dos pokemones son iguales si tienen el mismo nombre y tipo.
  2. Crear un método estático que reciba un objeto Scanner y proceda a crear un pokemon a partir de la información que recibe por teclado. En este método validar que el ataque, defensa y resistencia sean valores positivos, realizar las validaciones de forma individual; es decir, en caso de que se ingrese un valor negativo en la defensa se deberá volver a solicitar el valor de defensa las veces que sea necesario hasta que ingrese un valor positivo.

1. Crear la clase Pokedex
   1. El atributo de la clase es una lista de pokemones.
   2. Definir el constructor default que inicializa la lista vacía.
   3. Implementar el comportamiento **addPokemon** que recibe un objeto Pokemon y lo agrega a la lista de pokemones.
   4. Implementar el método **filtrarPorTipo** que recibe un tipo y procede a filtrar el pokedex retornando una nueva lista con los pokemones del tipo que se recibió en el argumento.
2. En la clase Main
   1. Instanciar un objeto Scanner
   2. Instanciar un objeto Pokedex
   3. Pedir 5 pokemones por teclado y agregarlos al Pokedex
   4. Pedir un tipo de pokemon por teclado
   5. Filtrar el pokedex por el tipo recibido por teclado e imprimir la lista filtrada.
   6. Extraer los dos primeros pokemones de la lista filtrada con el comportamiento **get de la lista** y simular el ataque del primer pokemon con el segundo.
   7. Mostrar la información de estos dos pokemones por pantalla.