

# Auxiliar 1: Clases y Arreglos en Python

## Pregunta 1

El objetivo de esta pregunta es construir la clase Pokémon, para así recordar cómo implementar una clase en Python. Para esto, crearemos primero el constructor de dicha clase y luego definiremos métodos que le permitan a nuestros Pokémon efectuar operaciones.

- a) Para el constructor, se necesita que cada Pokémon tenga los siguientes atributos:
- Un string con su nombre.
  - Un entero con sus puntos de vida o HP.
  - Un entero que representa su número en la Pokédex.
- b) Por otra parte, todo Pokémon debe tener métodos que le permitan efectuar las siguientes operaciones:
- Atacar a cualquier Pokémon. El ataque que se produce al Pokémon objetivo es de la tercera parte, redondeada hacia arriba, del Pokémon atacante.
  - Recibir un ataque de un Pokémon enemigo.
  - Responder, en cualquier momento, a la pregunta de si sigue vivo o no.