

## REFACTORIZACIÓN RETO 5 – TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN – POKEMONES

En la refactorización realizamos la implementación de algunas excepciones que debimos tener en cuenta en el desarrollo del reto y que hasta ahora veo evidentes, como lo son un nivel y un puntaje de salud negativo de los Pokemones, teniendo en cuenta que no debería ser posible que tenga nivel y/o salud inferior a 0.

En la entrega anterior todos los atributos de cada Pokemon estaban en la clase de cada uno de ellos que era extendida de la clase abstracta Pokemon, en esta oportunidad pusimos los atributos en la clase más general "Pokemon", teniendo en cuenta que eran atributos estándar para todos los pokemones, es decir, antes cada clase de cada Pokémon tenía un nombre, nivel, y salud, ahora esto está en la clase abstracta Pokemon.

Las excepciones habían sido implementadas en cada una de las clases de cada Pokemon diferente, ahora las excepciones son manejadas desde la clase abstracta mas general que es "Pokemon".

Quitamos la importación de las excepciones en las clases que la usaban, teniendo en cuenta que estas son públicas y están en el mismo paquete, no era necesario importarla en cada que la implementara.

En la clase principal llamada "TecnicasReto6Pokemones", suprimimos la importación de las clases correspondientes al mismo paquete, teniendo en cuenta que estas para este caso no son necesario importarlas.

Cambiamos los nombres de los objetos y variables que no eran dicientes de su naturaleza, ejemplo "fuego" que era el nombre del objeto creado de tipo Pokemon en la clase principal, y le dimos un nombre mas acertado de acuerdo a su naturaleza, el nombre que se dio fue "pokemon1".

Se hicieron los comentarios necesarios para que el código fuera explicito y fácil de leer para quién lo visualice, en la clase principal se especifica que se hace en cada uno de los bloques para facilitar su lectura.

### **Equipo:**

**John Sebastián Gómez González c.c 1000084363**

**Sebastián Aristizábal Castañeda c.c 1000639678**