

Objetos interrelacionados



VAMO A CALMARNO'



int AtaqueBase

int calcularDaño(Pokemon enemigo) => ataqueBase + nivel * random(10,100) - buff por ser del mismo tipo (-100)

TipoDePokemon Tipo

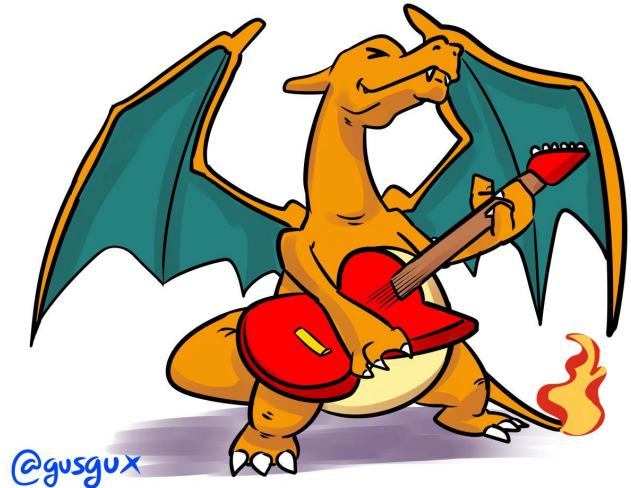
Nombre

Nivel (minimo 1)

void subirDeNivel() => nivel += 1

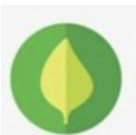
int VidaTotal() => (Nivel * 100)

VidaActual



Enum TipoDePokemon

- Hoja



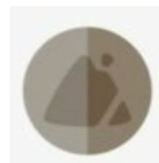
- Agua



- Fuego



- Roca



- Tierra



Problema

Se tiene objetos pokemones con la estructura mostrada y se quieren diseñar a los entrenadores pokemon con objetos.

Los entrenadores poseen uno o varios Pokemones. Cada pokemon es entrenado por un solo entrenador. Dos entrenadores pokemon pueden pelear. Una pelea consiste de rounds donde en un round, los dos entrenadores eligen un pokemon y pelean a muerte. El round termina cuando uno de los dos pokemones muere. Luego se ejecuta el siguiente round hasta que uno de los dos se quede sin pokemones.

Juego

Los entrenadores y sus pokemones vienen precargados (hardcoded).

(Recomendacion: Inicialmente hacer solo 2 entrenadores con 2 pokemones cada uno.)

Luego la consola muestra los pokemones del entrenador 1 (mostrando vida, ataque, nivel, nombre y lo que crean necesario), y le pide que elija cual quiere usar. El entrenador 1 elije.

El entrenador 2 hace lo mismo.

Se pelea el round 1.

Luego la consola informa los resultados de la batalla y si alguien ganó.

De no ganar, el entrenador 1 elige nuevamente pokemon para round 2.

Aprender
objetos con el
Practico 1



Hacer el juego
de pokemon



Hacer el DLC1
y el DLC2



Recoger kiwis
en Australia



DLC: Juego extendido

Al terminar una batalla, los pokemones que sobrevivieron del entrenador que ganó, suben de nivel. Y luego todos los pokemones del entrenador recuperan un 50% de vida.

Luego el entrenador 1 puede pelear con algun otro entrenador disponible. El entrenador 2 muere y ya no puede pelear más.

DLC 2: Juego infinito

Despues de la primer batalla, los pokemones que sobrevivieron del entrenador que ganó, suben de nivel. Y luego todos los pokemones del entrenador recuperan un 50% de vida.

El entrenador 2 muere.

Agregar el metodo modificarNivel(int modificador) en Pokemon.

El juego genera un nuevo entrenador que compita con el entrenador que ganó.

```
Entrenador generarEntrenador(Entrenador ganador)
```

```
    oponente = new Entrenador()
```

```
    por cada pokemon del ganador:
```

- copiarlo en oponente con full vida
- tirar un numero random del -2 al 2
- modificar el nivel del pokemon del oponente en funcion del random.