



Class Facade

- static Facade? _instance

- Facade()

+ static Facade Instance

+ static void Reset()

- ListaDeEspera ListaDeEspera

- ListaBatallas ListaBatallas

+ Batalla EncontrarBatallaPorUsuario(string usuario)

+ string AgregarJugadorListaDeEspera(string displayName)

+ string QuitarJugadorListaDeEspera(string displayName)

+ string GetJugadoresEsperando()

+ string JugadorEsperando(string displayName)

+ string ComenzarBatalla(string playerDisplayName, string? opponentDisplayName)

- string CrearBatalla(string playerDisplayName, string opponentDisplayName)

+ string MostrarInformacion(Entrenador entrenador)

+ string MostrarPokedex()

+ string AgregarPokemon(Entrenador entrenador, string nombre)

+ string InicializarEncuentros(Batalla batalla)

+ bool RevisarAccion(Entrenador entrenador, string accion)

+ bool RevisarAtaque(Entrenador entrenador,Pokemon atacante, string ataque, Pokemon atacado)

+ Ataque PosesionAtaque(Pokemon pokemon, string ataque)

+ Pokemon PosesionPokemonVivo(Entrenador entrenador, string pokemon)

+ Pokemon PosesionPokemon(Entrenador entrenador, string pokemon)

+ string Atacar(Entrenador entrenador, Ataque ataque, Entrenador oponente)

+ string UsoDeltem(Entrenador entrenador, Item item, Pokemon pokemon, Entrenador entrenador2)

+ string MostrarAtaques(Pokemon pokemon,bool especial)

+ string MostrarItems(Entrenador entrenador)

+ bool RevisarItem(Entrenador entrenador, Item item, Pokemon pokemon)

+ Item PosesionItem(Entrenador entrenador, string item)

+ string Finalizar(Batalla batalla)

+ string CambiarPokemon(Entrenador entrenador, string pokemon, Entrenador entrenador2)

+ bool ChequeoEstado(Batalla batalla)

Class ListaDeEspera

- readonly List<Entrenador> entrenadores

+ int Count

+ ReadOnlyCollection<Entrenador> GetEsperando()

+ bool AgregarEntrenador(string displayName)

+ bool QuitarEntrenador(string displayName)

+ Entrenador? EncontrarJugadorPorUsuario(string displayName)

+ Entrenador? GetAlguienEsperando(string displayName)

Class Batalla

- bool enBatalla

+ bool EnBatalla

+ Entrenador Jugador1

+ Entrenador Jugador2

+ string GetNombreJ1()

+ string GetNombreJ2()

+ string GetPokemonActualJ1()

+ string GetPokemonActualJ2()

+ Batalla(Entrenador jugador1, Entrenador jugador2)

- void InicializarItems(Entrenador jugador)

+ void AsignarPokemonInicial(Entrenador jugador)

Class Entrenador

+ string Nombre

- List<Pokemon> miCatalogo

+ List<Pokemon> GetMiCatalogo()

- List<Pokemon> misMuertos

+ List<Pokemon> GetMisMuertos()

- List<Item> misItems

+ List<Item> GetMisItems

+ bool MiTurno

+ int Turnos

+ Entrenador(string nombre)

+ void AgregarPokemon(Pokemon pokemon)

+ void QuitarPokemon(Pokemon pokemon)

+ void AgregarItem(Item item)

+ void QuitarItem(Item item)

+ void AgregarMuerto(Pokemon pokemon)

+ void QuitarMuerto(Pokemon pokemon)

+ void Recuperar(Pokemon pokemon)

+ Pokemon PokemonActual

+ string GetPokemonActual()

Class ListaBatallas

- List<Batalla> batallas

+ List<Batalla> GetBatallas()

+ Batalla AgregarBatalla(string j1, string j2)

+ void QuitarBatalla(Batalla batalla)

Static Class Turno

+ static void HacerAccion(Entrenador entrenador, string accion, Entrenador entrenadorAtacado, Ataque? ataque, string? pokemon, Item? item, Pokemon? pokemon2)

+ static bool ValidarAccion(Entrenador entrenador, string accion)

+ static bool ValidarAtaque(Entrenador entrenador, Ataque ataque, Pokemon pokemonAtacado)

+ static bool ValidarItem(Entrenador entrenador, Item item, Pokemon pokemon)

Static Class Efectividad

+ static int CalcularEfectividad(Ataque ataque, Pokemon pokemon)

- static Dictionary<string, List<string>> debilContra

- static Dictionary<string, List<string>> resistenteContra

- static Dictionary<string, string> inmuneContra

Static Class UsarItem

+ static void UsoDelItem(Entrenador entrenador, Item item, Pokemon pokemon)

Static Class Pokedex

+ static List<Pokemon> listaPokemons = new List<Pokemon>

+ static Pokemon BuscarPokemon(string nombre)

Class Pokemon

+ Pokemon(string nombre, string tipo, Ataque ataque, AtaqueEspecial ataqueEspecial)

+ string Nombre

+ string Tipo

+ AtaqueEspecial AtaqueEspecial

+ Ataque Ataque

- int vidaTotal

+ bool Dormido

+ bool Paralizado

+ bool Envenenado

+ bool Quemado

+ int TurnosDormido

- List<Ataque> ataques

+ List<Ataque> GetAtaques()

+ int Vidalnicial

+ int VidaTotal

+ void Curar(int puntos)

+ void RecibirDano(int dano)

+ string GetAtaque()

+ string GetAtaqueEspecial()

Class Mensaje

+ static string PokedexDisponibles()

+ static string PokemonesDisponibles(Entrenador entrenador)

+ static string AtaquesDisponibles(Pokemon pokemon)

+ static string ItemsDisponibles(Entrenador entrenador)

+ static string InformacionGeneral(Entrenador entrenador)

+ static string PokemonesIniciales(Batalla batalla)

+ static string Turno(Entrenador entrenador)

+ static string AccionInvalida()

+ static string AtaqueInvalido()

+ static string PokemonInvalido()

+ static string Encuentro(Entrenador entrenador, Ataque ataque, Entrenador oponente)

+ static string Usoltem(Entrenador entrenador, Item item, Pokemon pokemon)

+ static string Fin(Batalla batalla, Entrenador ganador, Entrenador perdedor)

+ static string CambioPokemon(Entrenador entrenador)

Static Class Atacar

+ static void Encuentro(Entrenador atacante, Ataque ataque, Entrenador victima)

Static Class CambiarPokemon

+ static void CambioDePokemon(Entrenador entrenador, string pokemonElegido)