Repaso post examen

Profesor: Luis Javier López López

EJERCICIOS EXTRA EXAMEN

1. Realiza un método en UtilidadesPokemon:
    a. public List<Movimiento> movimientosQuePuedeAprender(Pokemon pokemon, List<Movimiento> movimientos)
        i. El método devuelve la lista de movimientos de los pasados que puede aprender el pokemon que se le pasa, siempre y cuando el movimiento coincida con los tipos del pokemon.

2. Realiza un método en UtilidadesCombate:
    a. public Pokemon obtenerEvolucionPosible(Pokemon)
        i. Que devuelve el pokemon de la línea evolutiva al que evolucionará el pokemon que se pasa , siempre y cuando pueda evolucionar, esto significa que el pokemon devuelto es el existente en la línea evolutiva siempre y cuando sea de orden siguiente justo al pasado y tenga nivel inferior o igual al pokemon pasado . Si no puede evolucionar devuelve null.

3. Realiza un método en UtilidadesPokemon:
    a. public Map<Entrenador, Integer> asignarEquipoPorTipos(List<Pokemon> pokemon, List<Entrenador> entrenadores)
        i. El método reparte los pokemon pasados al entrenador cuyo tipos favoritos tenga más coincidencias con los tipos del pokémon, en caso de empate se los reparte al entrenador que menos pokémon tenga de los que empaten y si varios tienen la misma cantidad de pokémon se lo pondrá al primero de la lista.
        ii. Al final el método devuelve un mapa de cada entrenador y el tamaño de su equipo.

4. public Map<Entrenador, Object> coincidencias(List<Entrenador> entrenadores, List<TipoPokemon> tipos)
    a. El método devuelve un mapa que debe contener como clave los entrenadores y como valores el número de tipos que coinciden con sus favoritos de los pasados y los puntos obtenidos, sumando un punto por cada tipo que coincida.