



Ejercicio:	N11_maestrosPokemon
Autor:	Álvaro Gómez D'Alleman
Fecha:	Abril 2016

Enunciado

Se necesita construir una aplicación para manejar la información de los Pokemon registrados en el mundo, los entrenadores avalados por Cupi2 y los Pokemon capturados por ellos.

Para cada Pokemon se conoce:

- Su nombre que debe ser único
- Su número en el registro oficial de pokemon
- Su imagen

Para cada entrenador se conoce:

- Su nombre que debe ser único
- Su imagen
- Sus pokemon capturados

Cuando un entrenador captura un pokemon este inicia con un nivel, a medida que es entrenado va aumentando su nivel hasta que puede evolucionar en otro pokemon.

En el mundo pokemon los pokemon se organizan de acuerdo a sus tipos, los cuales pueden ser:

- Planta
- Fuego
- Agua
- Insecto
- Normal
- Veneno
- Eléctrico
- Tierra
- Pelea
- Psíquico
- Roca
- Fantasma
- Hielo
- Dragón

Y además cada pokemon, de acuerdo a su desarrollo, puede evolucionar en uno o varios pokemon. Teniendo esto en cuenta se ha decidido ordenar los pokemons registrados en el mundo en un árbol n-ario.

De manera similar los pokemons capturados por un entrenador se organizaran en un árbol binario ordenado por nombre con el fin de que el entrando los pueda consultar fácilmente.

Interfaz

