

## Algorítmica y programación por objetos 2

### Ejercicio de nivel 12

### BatallaPokemon

### Consideraciones adicionales de diseño

#### Recomendaciones para el ejercicio

En el juego hay dos momentos en los que se requiere generar números aleatorios:

- Asignación de turnos.
- Daño causado por el pokémon atacante.

Una propuesta para generar un número entero aleatorio en el rango  $[0, \dots, \text{tamRango} - 1]$  es:

```
/**
 * Genera un número entero aleatorio entre 0 y tamRango - 1
 * @param tamRango Tamaño del rango
 * @return Número entero entre 0 y tamRango - 1
 */
private int generarNumeroAleatorioEnRango( int tamRango )
{
    return ( int ) ( Math.random( ) * tamRango );
}
```