



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

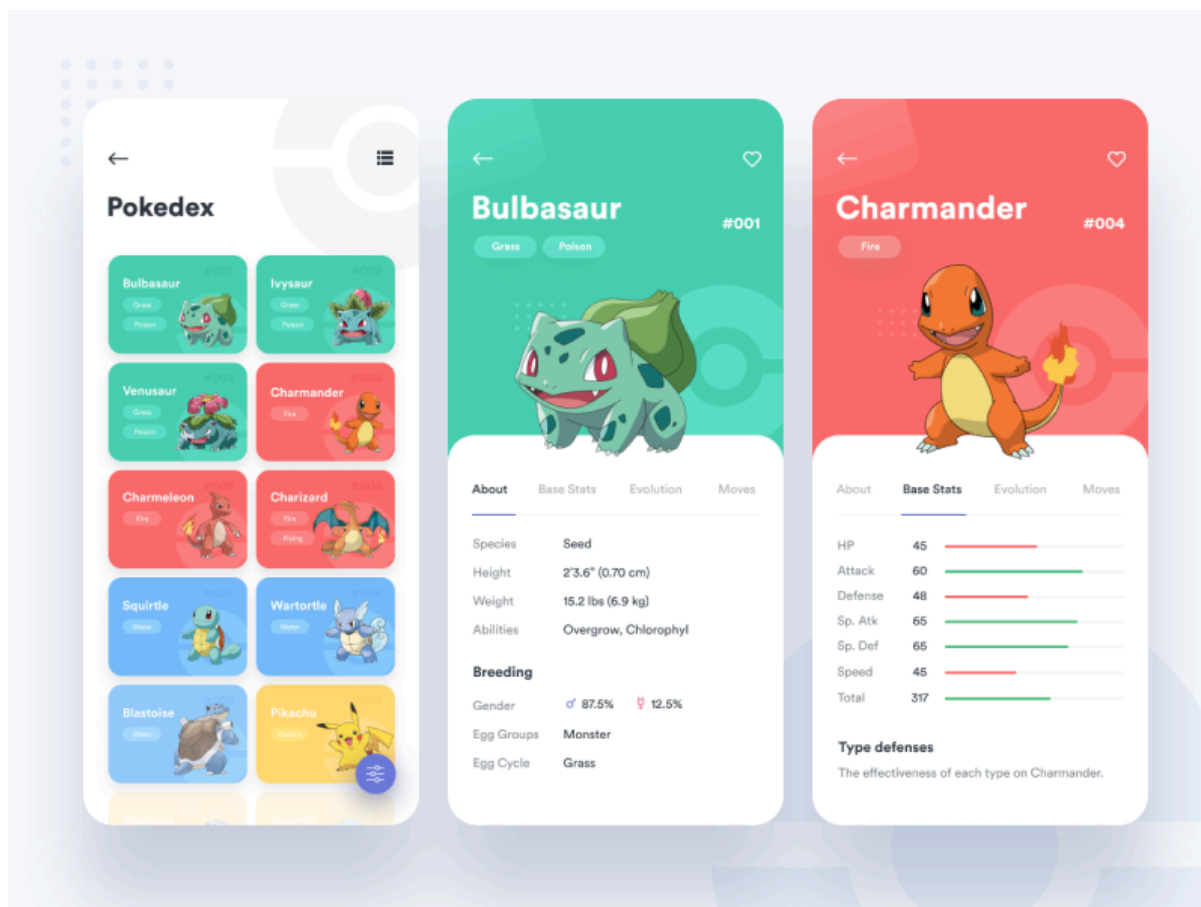
Docente: Ing. Diego Herrera

HERRAMIENTAS DE PRODUCTIVIDAD, CICLO I 2024
PROYECTO FINAL

Indicaciones: Desarrollar el proyecto planteado a continuación, siguiendo las pautas y técnicas vistas en clase. Lea atentamente los requerimientos.

Nota: El código fuente debe estar bien documentado, explicando los detalles importantes referentes a la lógica de su proyecto. Caso contrario reducirá su puntaje.

Desarrollar una pokédex consumiendo la API “PokéAPI” (puede utilizar la API fetch en su navegador o la librería Axios de js). Tome como referencia la imagen que se muestra a continuación para inspirarse en el diseño de su Pokédex:



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS



Docente: Ing. Diego Herrera

Los requerimientos del proyecto se muestran a continuación:

DISEÑO Y MECÁNICA

1- Debe contener información de los primeros 150 Pokemon del pokédex.



2- Se debe mostrar la información general de cada Pokémon en la parte principal de su tarjeta como por ejemplo su especie, altura, peso, tipo, sus habilidades, debilidades, etc. Adicionalmente debe mostrar sus “stats” y sus “moves” en apartados distintos; la tarjeta deberá contener un color representativo según el tipo del Pokémon.

3- Debe utilizar la imagen de cada pokemon. En la API puede consultar sus “sprites”, que corresponden a imágenes de los pokemon.



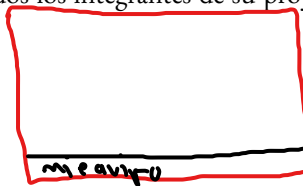
4- Agregue dinamismo a su diseño de pokédex, utilice transiciones y animaciones, por ejemplo que cuando aparezca cada pokemon en su tarjeta realice movimientos.



5- Cada tarjeta de cada Pokémon debe tener un ícono o botón que me permita seleccionar a ese pokemon como acompañante. Puede seleccionar hasta un total de 6 pokemons acompañantes. Estos pokemons acompañantes deben guardarse de manera persistente.

Eq. JSON

6- Cree una sección en su web llamada “mis acompañantes” donde se muestre el listado de sus pokemons acompañantes. Debe existir un crud para administrarlos. Adicionalmente debe existir un ObjectStore de entrenadores, donde debe tener registrados a todos los integrantes de su proyecto, a cualquiera de ellos le puede asignar uno de los pokemon acompañantes.



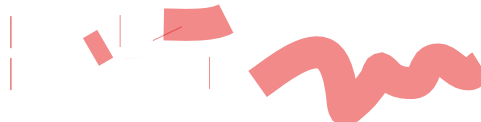
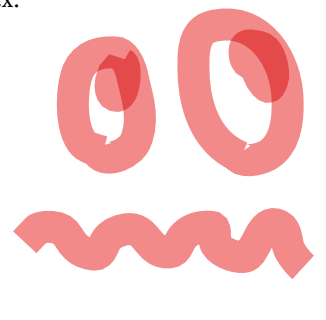
ESTRUCTURA

1- Para todos los pokémon, debe utilizar Programación Orientada a Objetos. Debe tener un objeto base llamado Pokemon el cuál tendrá toda la estructura e información base de la cual deben heredar todos los demás pokémon que va generar. Haga su diseño orientado a objetos lo más modular y jerárquico posible.

2- Debe utilizar Programación Orientada a Objetos para crear la estructura del pokedex, por ejemplo, debe tener un método que se llame “dibujarPokedex” el cuál montará todo el diseño principal de su pokédex.

3- Cada pokémon debe dibujarse también en pantalla con un método del objeto Pokédex.

4- El único método público de su objeto deberá ser “dibujarPokedex”.



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS



Docente: Ing. Diego Herrera

PD: Lea la documentación oficial de [PokeAPI](#) para mayor referencia.

NOTA: debe subir la solución desarrollada al aula virtual. Comprimir todo en un .zip. También debe subir el proyecto a github pages para ir aumentando su portafolio. Se evaluará el trabajo realizado de forma colaborativa en Github.