

Informe de la Tarea:

¿Qué API(s) usaste?

Para esta tarea usé la PokeAPI, que es una API pública que proporciona información sobre los Pokémon, como su nombre, altura, peso e imágenes. La elegí porque me pareció interesante y sencilla para trabajar.

¿Qué dificultades encontraste y cómo las resolviste?

Tuve varias dificultades durante el desarrollo. Una de las primeras fue al momento de conectar correctamente con la API, ya que si escribía mal el nombre del Pokémon o la URL no funcionaba. También me costó entender cómo deserializar el JSON en objetos de C#. Lo solucioné con clases específicas (Pokemon y Sprites) y con ayuda de ejemplos. Otra complicación fue cargar la imagen desde internet al PictureBox, pero logré resolverlo usando HttpClient y un método para cargar imágenes de forma asíncrona.

¿Qué aprendiste con esta tarea?

Aprendí a hacer peticiones HTTP usando async/await sin bloquear la interfaz. También aprendí a trabajar con datos en formato JSON, deserializarlos con Newtonsoft.Json, y mostrar esa información en una interfaz creada con Windows Forms. Además, entendí mejor cómo manejar errores para mostrar mensajes al usuario cuando algo falla.

¿Cómo te apoyaste de la AI para resolver tus dudas?

Me apoyé bastante en la inteligencia artificial (ChatGPT) para entender cómo estructurar el proyecto y cómo resolver errores específicos que iban apareciendo. Me ayudó a escribir el código paso a paso, a interpretar los mensajes de error y a construir una interfaz funcional. Fue como tener una guía mientras iba aprendiendo.