



Normas generales para la práctica

Condiciones de entrega

- Se dispone de 1 sesión para realizar las actividades. Se entregarán en la fecha indicada. No se admitirán ejercicios entregados después de esa fecha.
- La entrega de todas las actividades se hará a través de GitHub y Aules.
- En GitHub, al repositorio LM subirás un directorio que deberá nombrarse con el nombre y primer apellido del alumno seguido de la frase "-práctica3-UT5". El nombre y los apellidos deben ir separados por un guión. En aules el enlace a ese repositorio.

Condiciones de corrección

- Las actividades se deben realizar con un editor (Visual Studio Code por ejemplo)
- Se deben entregar los ficheros .html y .js que se generen.
- Si se detecta copia en alguna actividad se suspenderá automáticamente la unidad de didáctica a todos los alumnos implicados.
- Si se detecta copia de alguna página web de internet, automáticamente se suspenderá la actividad copiada.

Calificación

- Existen tres actividades. Todas tienen la misma puntuación.
- Las actividades se puntuarán dentro del apartado de procedimientos que es un 15% de la nota de la unidad.

Ejercicio 1. Mostrar Pokémon

HTML

- En este fichero debes incluir la card que muestre el Pokémon
- Un botón siguiente
- Un botón anterior

CSS

- Utilizarás la librería BootsTrap pero también incluirás tus propios estilos en un fichero .css personal tuyo
- La página debe tener una imagen de fondo, un card con un fondo y unos botones con estilo personalizado.

JS

- Se te proporciona el fichero http.class.js que realiza la petición al servidor
- Crea un fichero llamado pokemon.class.js. En él vas a crear un objeto Pokémon. Tendrás que definir:
 - Constructor: donde te interesa almacenar la imagen del pokémon en cuestión, el nombre, la experiencia y el ataque del Pokémon.
 - Método getPokemon:

- Realiza la petición al servidor:

```
return HTTP.ajax('GET',  
  `https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/${númeroPokémon}`).then(  
  data => {...
```

- Examina los datos obtenidos y busca la imagen, el nombre, la experiencia y el ataque del Pokémon. Crea el objeto Pokémon que retornarás.
- Crea el método PintaPokémon que generará un card con la imagen y los datos del mismo.
- Fichero index.js (o como lo hayas llamado) : En él harás la llamada a getPokémon y con el Pokémon retornado llamarás a Pintarlo.
- Fichero constant.js : En él almacenarás las constantes. En este caso la API_URL.

Ejercicio 2. Api de películas

En obras...