Agora vamos criar uma classe para a gente guardar todos esses objetos dos nossos pokemons

class Pokemon {

    number;

    name;

    type;

    types = [];

    photo;

}

Criamos um modelo de tudo que vamos usar

Para isso funcionar, vamos ter que importar isso no nosso HTML

Também vamos criar uma função para poder colocar tudo isso dentro da nossa classe.

function converterParaClasseDePokemon(pokemonDetail) {

    const pokemon = new Pokemon()

    pokemon.number = pokemonDetail.number

    pokemon.name = pokemonDetail.name

    pokemon.types = pokemonDetail.types.map((typeSlot) => typeSlot.type.name)

    pokemon.type = pokemon.types[0] /\*\* Aqui vamos pegar o primeiro item da lista de types... \*/

    pokemon.photo = pokemonDetail.sprites.other.dream\_world.front\_default

    return pokemon

}

Agora podemos passar nosso função para converter o pokemon

pokeApi.getPokemonsDetalhes = (pokemon) => {

    return fetch(pokemon.url)

    .then((response) => response.json())

    .then(converterParaClasseDePokemon)

}

Agora nossa função que usamos para converter para HTML recebe o objeto que já criamos e passamos os atributos diretamente nele

function converterPokemonParaHTML(pokemon) {

    return `

        <li class="pokemon">

                <span class="number">${pokemon.number}</span>

                <span class="name">${pokemon.name}</span>

                <div class="detail">

                    <ol class="types">

                        ${pokemon.types.map((type) => `<li class="type">${type}</li>`).join('')}

                    </ol>

                    <img src="${pokemon.photo}"

                         alt="${pokemon.name}">

                </div>

        </li>

    `

}