


Pokemon Battle Experience

IES La Sénia

Índice

1	Introducción	1
2	Reglas del juego	1
3	Estructura de los elementos HTML	3
4	Uso de la PokeAPI !!	5
5	Reactividad con Vue	6
6	Pokemon en batalla	7

1 Introducción

A nuestro equipo le han encomendado la misión de realizar un juego de cartas con Pokemons, en el que, el ganador a los puntos se lleve la victoria.

Alguien lo empezó, pero cambió su rumbo y desapareció de la empresa. Esta es la información que nos dejó.

2 Reglas del juego

Se deben repartir 5 cartas a cada jugador (jugador y PC), quién empieza se elige aleatoriamente.



El juego consiste en superar, con cada carta, los puntos de experiencia de la carta que ha tirado el otro jugador. El que juegue con la carta con más puntos de experiencia se lleva las dos cartas, suma la experiencia de estas a su contador y empezará la siguiente mano. En caso de empate, se reparte una carta a cada uno.



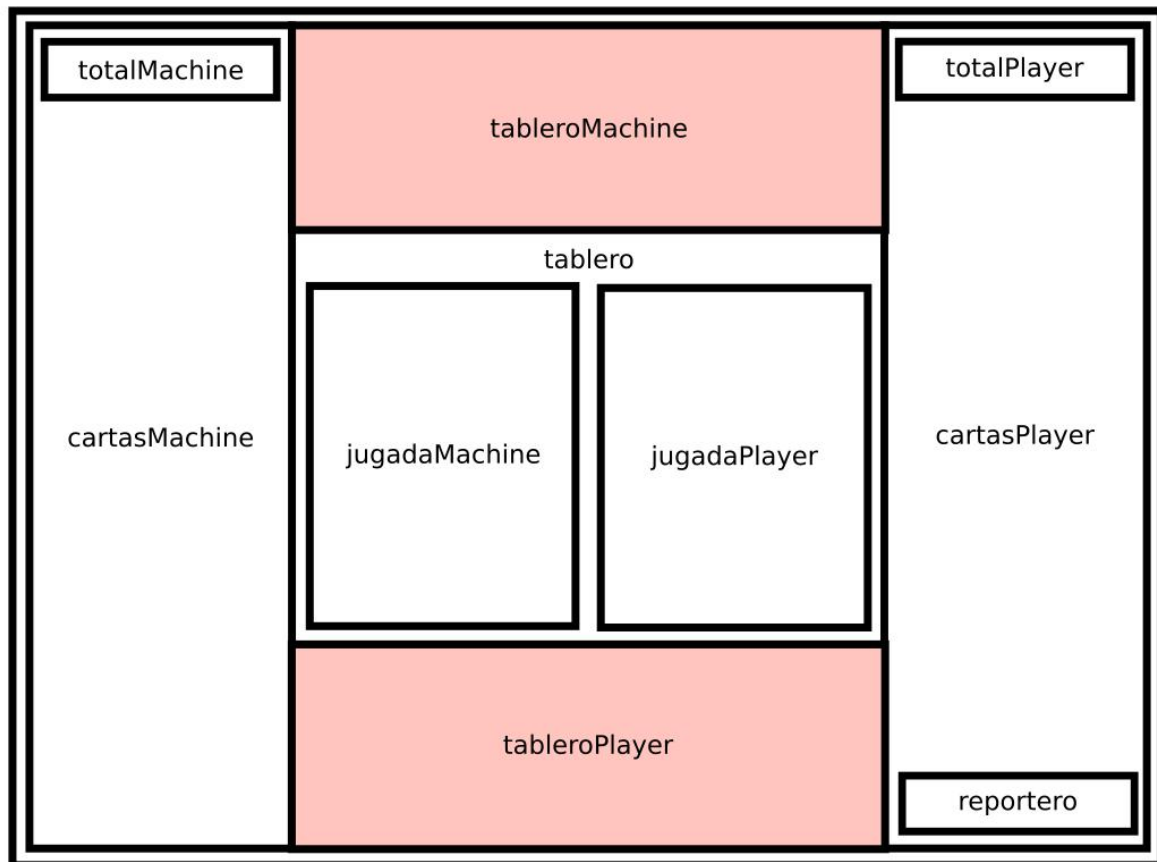
Gana el primero que llegue a 1000 puntos, o el que, al jugar todas las cartas, tenga más puntos que el

otro.



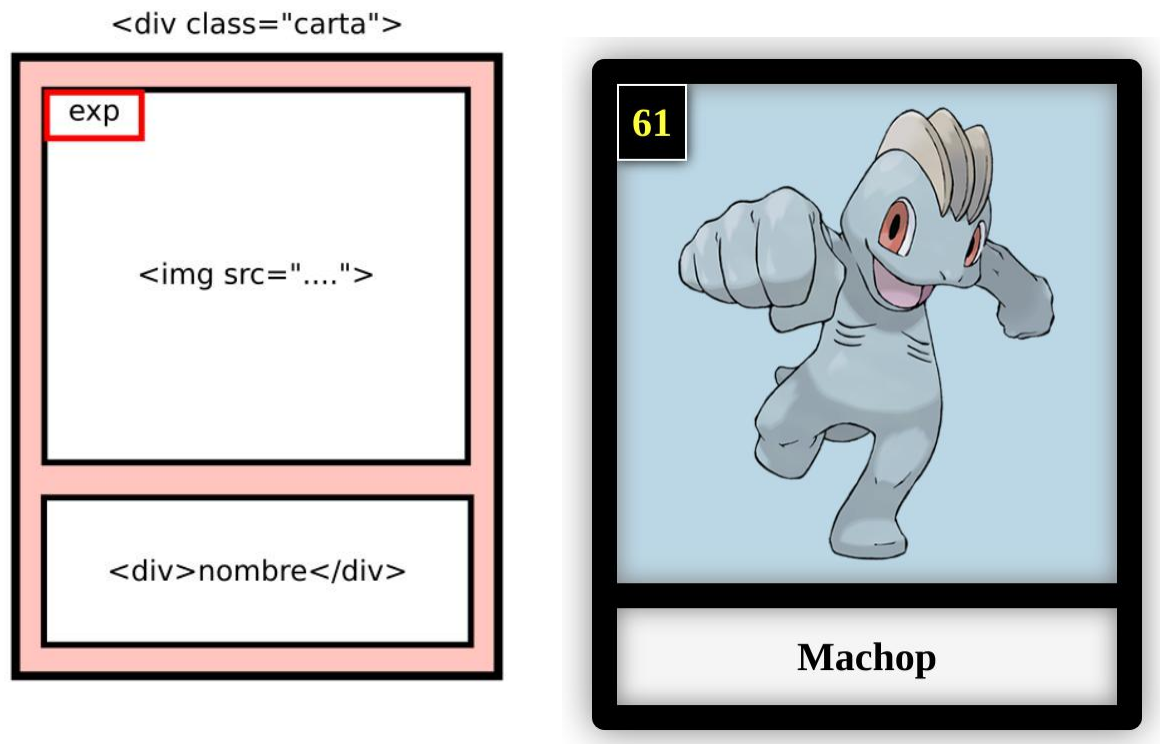
3 Estructura de los elementos HTML

La estructura HTML, que ya estaba diseñada, es la siguiente. No obstante, espero de vosotros que la interfaz la mejoréis respecto al diseño original.



- **totalMachine** y **totalPlayer**, donde se mostrarán los puntos acumulados de cada jugador.
- **cartasMachine** y **cartasPlayer**, donde se mostrarán las cartas ganadas durante la partida.
- **tableroMachine** y **tableroPlayer**, donde tendremos las cartas repartidas para jugar.
- **tablero** es la zona de juego.
- **jugadaMachine** y **jugadaPlayer**, tendrá las cartas que juguemos en cada mano.

La estructura de cada carta es la siguiente:



El contenedor principal pertenecerá a la clase `carta`, y en su interior tendrá una imagen del Pokemon, un `div` con el nombre de este, y un `div` que pertenecerá a la clase `experiencia`.

4 Uso de la PokeAPI !!

Cuando nos ponemos manos a la obra, nos damos cuenta de que no tenemos una fuente de datos en el servidor de desarrollo, y preguntamos dónde están los datos sobre los pokemon. La respuesta es Pokeapi.

Número total de Pokemon

<https://pokeapi.co/api/v2/pokemon>

```
{
  "count": 1118,
  "next": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon?offset=20&limit=20",
  "previous": null,
  "results": [
    {
      "name": "bulbasaur",
```

```
"url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/1/"
},
{
  "name": "ivysaur",
  "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/2/"
},
```

En este JSON mostraremos todos los Pokemon de la BBDD. Cada uno de ellos con el enlace a su ficha.

Listado de las características de un Pokemon

<https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/25>

Donde nos tendremos que quedar con:

- **name:** Nombre del pokemon.
- **sprites:** Y buceando dentro de dicha estructura disponemos de las URL con las imagenes del pokemon.

Se utilizarán los Pokemon de la 1ª Generación. Los primeros 151.

5 Reactividad con Vue

El interfaz ha de utilizar una instancia Vue, y todo las herramientas pertinentes de dicho framework. - Si debemos generar elementos del DOM de manera reiterada, es bueno utilizar `v-for`. - Si debemos capturar eventos, utilizaremos `v-on`, o `@`. - Si debemos cambiar valores de atributos dinámicamente utilizaremos `v-model`, o bien `:`.

Realizaremos dos aproximaciones para la elección de los pokemon:

- **Primera aproximación.** Se asignarán aleatoriamente 5 pokemon a cada jugador.
- **Segunda aproximación.** Cada jugador podrá elegir o cambiar los Pokemon que desee de entre la lista de los 151 Pokemon. Esto se realizará mediante una ventana modal emergente, renderizando la lista con la directiva `v-for`.

De entre los 5 Pokemon, elegid uno de ellos para luchar: - Con un click. - O arrastrando el pokemon al campo de batalla.

Una vez nuestros pokemon estén en la batalla vamos a utilizar lo siguiente:

- **Puntos de vida:** Dentro del campo `stats`, en el subapartado **0**, tendremos la vida del pokemon.
- **Defensa:** Dentro del campo `stats`, en el subapartado **4**, tendremos la defensa del pokemon. Que restaremos al ataque del enemigo.

- **Velocidad:** Dentro del campo `stats`, en el subapartado **5**, tendremos la velocidad del pokemon. Que utilizaremos para saber qué pokemon ataca primero.

6 Pokemon en batalla

Una vez que se ha elegido un pokemon para la batalla, los MOVIMIENTOS que utilizaremos de los Pokemon, serán **DOS**, determinados **aleatoriamente** de entre la lista de movimientos del pokemon. Dichos ataques están en el campo **moves** del json que nos devuelve la API.

Dentro de dicha estructura, tenemos una URL con la llamada nuevamente a la API, que nos devuelve la información del ataque. Y de ahí extraer la información podemos obtener,

<https://pokeapi.co/api/v2/move/84/>

- **Nombre del Ataque:** Lo tenemos en castellano dentro de “**names -> 5 -> name**”
- **Poder de ataque:** Lo tenemos en el campo **power**.

La idea es que una vez seleccionado el movimiento de ataque, se reste la característica de defensa de pokemon contrincante. Y el valor del poder restante se descontaría de la vida del pokemon atacado.

OJO!! Debemos seleccionar movimientos cuyo campo **power** debe ser diferente de **null**.

Hazte con todos!!