

Proyecto final Ingeniería Web II

Catálogo (Pokédex) y Constructor de equipos (teambuilder) de Pokémon.

El objetivo del proyecto es lograr un catálogo de Pokémon (Pokédex) donde se puede ver detalles de los Pokémon y armar equipos de 6 integrantes. (Inspirado de play.pokemons showdown.com)

El sistema tendrá 2 partes que se podrán utilizar de la siguiente forma:

Módulo de acceso a usuarios

Los usuarios normales podrán registrarse con su nombre de usuario, correo y contraseña, iniciarán sesión solo con su nombre de usuario y contraseña.

Al ingresar lo primero que verán será un listado de los equipos que ya tienen creado en ese momento, al hacer clic en alguno de ellos se ingresa a la página de edición del equipo, donde se podrá modificar el equipo o cambiar cualquier detalle de los Pokémon.

También se pueden crear equipos, cada equipo está conformado de 6 Pokémon que pueden agregarse. Se puede tener equipos incompletos de 1 a 5 Pokémon, no debería ser obligatorio agregar 6 para cerrar el equipo, pero si es el máximo.

Al agregar un Pokémon al equipo, se tendrá un buscador por nombre, de los Pokémon que se encuentren en la base de datos.

Al seleccionar un Pokémon para personalizar, tendrá las opciones de ítem, habilidad, movimientos, modificar stats y para ponerle un apodo. También se debería mostrar la imagen del Pokémon seleccionado y el tipo del Pokémon en todo momento.

Los tipos se basan en la lista de tipos indicados [aquí](#).

El ítem debería poderse seleccionar de una lista de ítems previamente guardada, también debería ser con un autocompletado.

En la sección de habilidades debería seleccionar entre las 3 habilidades posibles que puede tener el Pokémon.













En Movimientos puede escoger solamente 4 movimientos entre los que el Pokémon puede aprender, estos movimientos deberán estar filtrados por Pokémon y también poder ser autocompletados.

Luego en la sección de stats, el Pokémon cargará sus stats base cargados previamente y en base a ellos asignar los stats finales del Pokémon. Se podrán asignar solamente 508 puntos de EV (Effort values o puntos de entrenamiento) a cada Pokémon.

Los Pokémon también tienen IVs (Individual values), se asignará este valor para cada stat, un número escrito entre 0 y 31.









Todos los Pokémon pueden tener una naturaleza asignada, que fija el comportamiento del Pokémon ([ver lista](#)) y beneficia los stats en la [fórmula](#). Algunas naturalezas benefician a un stat y perjudican a otro, otras simplemente no afectan los stats. Son 25 diferentes.

La [fórmula](#) indicará un valor final en cada stat, esta fórmula toma en cuenta los IVs, EVs y las naturalezas. Todos los cálculos se harán con el Pokémon en nivel 100 para cuestiones de la fórmula.

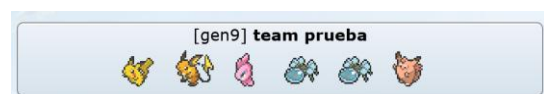
	Base		EVs		IVs	
HP	35 		4 <input type="text"/>		31 <input type="text"/>	212
Attack	55 		- <input type="text"/>		0 <input type="text"/>	103
Defense	40 		<input type="text"/>		31 <input type="text"/>	116
Sp. Atk.	50 		252+ <input type="text"/>		31 <input type="text"/>	218
Sp. Def.	50 		<input type="text"/>		31 <input type="text"/>	136
Speed	90 		252 <input type="text"/>		31 <input type="text"/>	279

En la imagen se ven los stats base, luego EVs, luego IVs y por último el valor final que sale al calcular la fórmula.

Cuando se seleccionen movimientos del Pokémon, deberá mostrarse su tipo, si son físicos, especiales o si tienen algún valor de poder.

Moves		
Alluring Voice	 	Power 80
Baton Pass	 	
Blizzard	 	Power 110
Body Slam	 	Power 85

Cada equipo de Pokémon creado, tendrá un nombre que los identificará y se mostrarán las imágenes de todos los Pokémon seleccionados en el equipo.



Acceso de administradores

Como administrador se tendrá acceso a la página de administración de equipos y también a la sección de administración.

Como administrador se tendrá acceso a una lista de usuarios, donde se le permitirá dar o quitar acceso a un usuario a la página de administración y también cambiarle la contraseña a un usuario.

Los administradores no podrán registrarse por sí solos, tendrán que ser asignados por otros usuarios administradores.

Se tendrá la opción para administrar los Pokémon disponibles en el sistema (CRUD), con todos los datos mencionados anteriormente.

Se tendrá la opción de administrar los movimientos que se tendrá disponibles para cada Pokémon. (CRUD)

Se tendrá también la opción para administrar la lista de ítems que se pueden seleccionar para cada Pokémon en un equipo. El ítem tendrá nombre, descripción y una imagen. (CRUD)

Detalles de presentación

Se corregirá mediante una rúbrica de puntos de funcionalidad, cada punto en la lista incluirá una funcionalidad en backend y frontend a la vez. Traer solamente uno de los dos para ese punto específico, supondrá un 0 en esa sección de la rúbrica.

No se tomará en cuenta un diseño de interfaces perfecto, pero si funcional.

El backend tiene que estar desarrollado en Node JS con Express o en NestJS. El frontend tiene que estar con React.