

Gestión global del estado en un proyecto usando Pinia y conceptos clave de Vue

Índice

Introducción.....	1
Requisitos del proyecto.....	1

Introducción

Crea una aplicación web inspirada en League of Legends donde los usuarios puedan:

- Seleccionar un campeón.
- Ver detalles del campeón (nombre, rol, estadísticas).
- Realizar un seguimiento del "nivel de poder" del campeón, que se actualiza dinámicamente según su experiencia acumulada.

Usarás Pinia para la gestión global del estado y otros conceptos de Vue como ref, reactive, computed, watch, props, y emit para construir una aplicación modular y reactiva.

Requisitos del proyecto

1. Gestión global del estado con Pinia

Crear un store llamado useChampionStore que maneje el estado global del campeón seleccionado y su nivel de experiencia.

2. Datos reactivos con ref y reactive

- Usa ref para almacenar el campeón seleccionado.
- Usa reactive para gestionar un objeto con las estadísticas del campeón (vida, daño, velocidad).

3. Propiedades calculadas con computed

Calcula el nivel de poder del campeón usando computed, basado en sus estadísticas y experiencia.

4. Observadores con watch

Observa cambios en la experiencia del campeón y muestra un mensaje cada vez que suba de nivel.

5. Comunicación entre componentes con props y emit

- Un componente hijo mostrará los detalles del campeón.
- Usa props para pasar los datos del campeón al componente hijo.
- Usa emit para notificar al componente padre cuando el usuario seleccione un nuevo campeón.