|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FACULTAD/DEPENDENCIA:**  Ingeniería | | | **FECHA DE ENTREGA** | | | |
| **PROGRAMA ACADÉMICO/ ÁREA:**  TECNOLOGÍA EN SISTEMAS | | | **DD**  02 | | **MM**  05 | **AAAA**  2023 |
| **ASIGNATURA**:  Construcción de software IV | | **PROFESOR:**  Juan Guillermo Duque Galvis | | | | |
| **TIPO DE EVALUACIÓN** | Práctica | **PORCENTAJE:**  15% | | **CALIFICACIÓN:** | | |
| **ALUMNOS:** Santiago Corrales Londoño | | | | | | |

**Entrega**: Realizar los ejercicios propuestos y subirlos a la plataforma [GitHub.com](https://github.com) Además enviar este documento con el enlace del repositorio y el nombre de los integrantes al siguiente correo jduqueg2@tdea.edu.co.

.

**Lenguaje:** C#

La desarrolladora Game Freak está solicitando una nueva instancia del mítico juego Pokemon pero con unas obligaciones específicas.

Se debe crear una Restful API  
  
Los objetos Pokemon van a tener las siguientes características, Nombre, Tipo, Set de habilidades que son 4 ataques cada uno con un valor entre 0 y 40 (Sin decimales), una defensa entre 1 y 30 se aceptan decimales.

Game Freak solicita los siguientes endpoints:

1. Para crear 1 pokémon
2. Para crear múltiples pokemones
3. Para editar 1 pokémon
4. Para eliminar 1 pokémon
5. Para traer 1 pokémon
6. Para traer todos los pokemones de un tipo

Además 2 personalizados por cada desarrollador que lo vean necesario.

**Nota**: Se usa un DTO, 1 Interfaz, BD en Memoria y una clase que gestione Todos los métodos de las rutas (pastelazo, la que implementa la interfaz y instanciamos en programa)