

Definición Proyecto

Grupo 13

Integrantes:

- Sebastián Carrasco O.
- Miguel Monzó D.
- Álvaro Morales T.
- Camilo Urzúa G.
- Franz Widerstrom M.

1. Identificación del problema

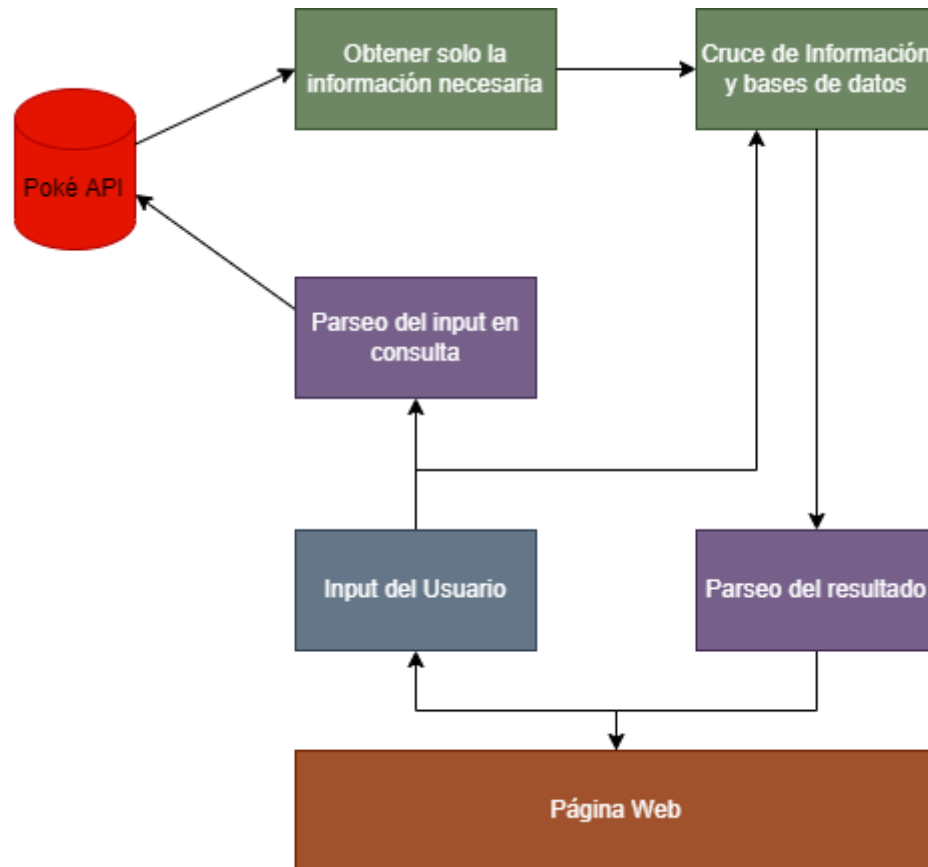
Existen diversas fuentes de información de Pokémon que engloban la totalidad de requerimientos de los jugadores de la saga Pokémon, pero no logran responder de forma directa el problema de *obtener un Pokémon con X movimiento en el juego A*.

Ejemplo

Existen un pokémon llamado *Shedinja* y me gustaría tenerlo en mi equipo de 8va generación con el movimiento *Mimético*, ¿Cómo lo logro? Para ello, es necesario tener una copia de cualquier juego de Pokémon de la región de *Hoenn* (Esmeralda, Rubí y Safiro), ir a la ruta X y capturar un *Nincada*. Evolucionar este pokémon a *Ninjask* con un hueco en el equipo, para que luego este hueco lo ocupe un *Shedinja*. Intercambiar este pokémon a el juego Pokémon Rojo Fuego e ir al tutor de movimientos de la ruta Y. Finalmente, solo falta transerirlo entre las generaciones 4ta, 5ta, 6ta y para llevarlo a la plataforma de *Pokémon Home* y desde ahí transferirlo a un juego de Pokémo Espada o Escudo. (El proceso se puede ver con más detalle en este [video](#))

2.Descripción de nuestra solución al problema

Existe una API llamada *Poké API*, que tiene la información. A partir de ello, nosotros podemos realizar cruce de información entre diversas bases de datos, junto conocimiento previo por parte del equipo. De esta manera, podemos obtener los pasos necesarios para que el usuario cumpla su objetivo.



3.Diagrama de los casos de uso

