

# Prototipo2

Derly Yanneth Rojas Herrera

## *Abstract—*

El prototipo2 es una aplicación web que utiliza la API de PokeAPI para buscar información sobre Pokémon. Permite a los usuarios buscar Pokémon por su nombre utilizando entrada de texto o voz. Se implementaron tecnologías web fundamentales como: HTML, CSS, JavaScript, y la librería Artyom.js. Cuando se realiza una búsqueda, muestra la imagen del Pokémon, su nombre, tipo y habilidades. El diseño es simple con usabilidad de Bootstrap para la maquetación y estilos.

Palabras clave: Pokedex, PokeAPI, Bootstrap, HTML, CSS, JavaScript, Artyom.js, Reconocimiento de voz, Búsqueda por voz, Interfaz de usuario, API REST, Desarrollo web, Manejo de errores, Comandos de voz, Accesibilidad, Usabilidad, Implementación, Tecnologías web, Experiencia del usuario, Aprendizaje interactivo .

## I. INTRODUCTION

El objetivo de la aplicación es proporcionar una herramienta interactiva y educativa para explorar el mundo de Pokémon, promoviendo el aprendizaje sobre estas criaturas y el uso de tecnologías web modernas. Por lo tanto, el prototipo de Pokedex es una aplicación web que permite a los usuarios buscar información sobre Pokémon utilizando entrada de texto o voz. Desarrollado con tecnologías como Bootstrap, HTML, CSS, JavaScript y Artyom.js, este prototipo utiliza la API de PokeAPI para obtener detalles de los Pokémon. La interfaz de usuario es simple y receptiva, mostrando la imagen del Pokémon, su nombre, tipo y habilidades una vez que se completa la búsqueda. Este enfoque busca mantener el código ligero y eficiente, brindando una experiencia de búsqueda rápida y accesible para los fans de Pokémon y los entusiastas de la tecnología.

## II. RESULTADOS

La creación del prototipo cumple satisfactoriamente con los requerimientos establecidos por el docente. Estas engloban la capacidad de realizar búsqueda por nombre, visualización de datos, comandos de voz y manejo de errores, botón de inicio. Creando una experiencia única para el usuario y con mayor facilidad al utilizar el comando de voz.

- Búsqueda por texto y obtención de datos: Esta función realiza una solicitud a la API de Pokémon para obtener información sobre el Pokémon cuyo nombre se proporciona como argumento. Si la solicitud es exitosa, llama a la función "mostrarFichaPokemon(data)" para mostrar la información del Pokémon. Si hay un error durante la solicitud, llama a la función "mostrarError()" para mostrar un mensaje

de error personalizado. La obtención de datos viene de "mostrarFichaPokemon(data)". Esta función recibe los datos del Pokémon obtenidos de la API y los muestra en el documento HTML. Muestra el nombre del Pokémon, su imagen, tipo, peso, altura y habilidades.

- Comando de voz: Es viable con "activarReconocimientoVoz()" esta función activa el reconocimiento de voz utilizando Artyom.js. Configura los comandos de voz para que escuchen los términos "pokemon" y "buscar" en seguida el nombre del Pokémon. Cuando se detecta uno de estos comandos de voz, llama a la función "buscarPokemon(nombre)" con el nombre del Pokémon reconocido.

- Botón inicio y Mostrar error: El botón de inicio es implementado para dar inicio a la búsqueda de Pokémon. Ahora, "mostrarError()" esta función muestra un mensaje de error en caso de que ocurra un problema durante la búsqueda del Pokémon. Es llamada cuando se produce un error en la función buscarPokemon(nombre).

Estas son las funciones principales utilizadas en el código para implementar las funcionalidades requeridas en la búsqueda de Pokémon.

## III. CONCLUSIONES

El desarrollo del prototipo proporciona una manera fácil y divertida de buscar información sobre Pokémon utilizando entrada de texto o voz, mejorando la accesibilidad y usabilidad de la aplicación, todo a sido implementado para que el usuario tenga una experiencia apta con la aplicación y viceversa. Además ha sido demostrado que se expandió el conocimiento de las tecnologías vistas en clase utilizandolas de manera cuidadosa y efectiva.