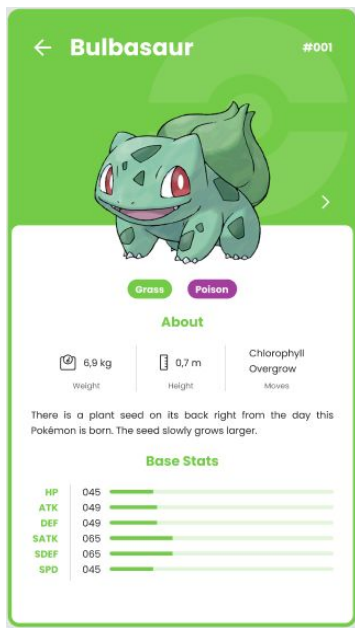
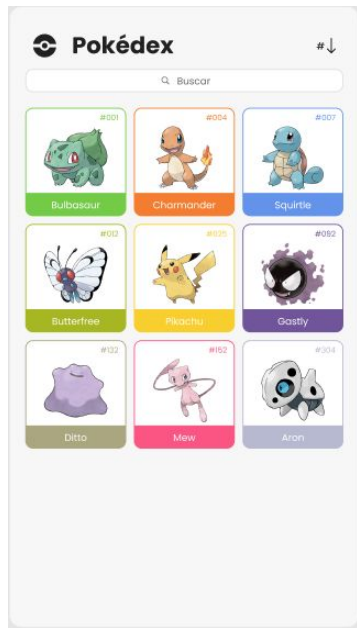


A person's hands are shown typing on a black gaming keyboard with multi-colored backlights (blue, green, yellow, and red). The keyboard is on a dark desk. In the background, a monitor displays a game interface. The scene is dimly lit, with the primary light sources being the keyboard's backlights and the monitor. The text "Proyecto integrador" is overlaid in a large, white, italicized font across the center of the image.

# *Proyecto integrador*

React

# Proyecto Integrador



Vamos a crear una Pokédex utilizando React y todo lo que aprendimos durante este tiempo.

La aplicación contará con dos vistas, una para ver el listado de pokémon y otra para ver las características de cada pokémon.

Pueden ver el Figma original del proyecto [aquí](#)

*Una Pokédex es una enciclopedia virtual portátil de alta tecnología que los entrenadores Pokémon llevan consigo para registrar las fichas de todas las diversas especies Pokémon 🧐*

# *Modalidad del proyecto*



# Modalidad

En esta instancia el desafío será en equipos de a dos seleccionados aleatoriamente en zoom 🙄.

**Inicio:** Se presentará la pauta del proyecto el miércoles 08/06.

**Entrega:** la fecha y hora de entrega son el lunes 20/06 a las 23:59 hrs.

**Devolución y puesta en común:** el martes 21 y miércoles 22, previo a continuar con el contenido del bootcamp, se hará una puesta en común de los resultados de los proyectos.

# *Partes de la App*



# Datos

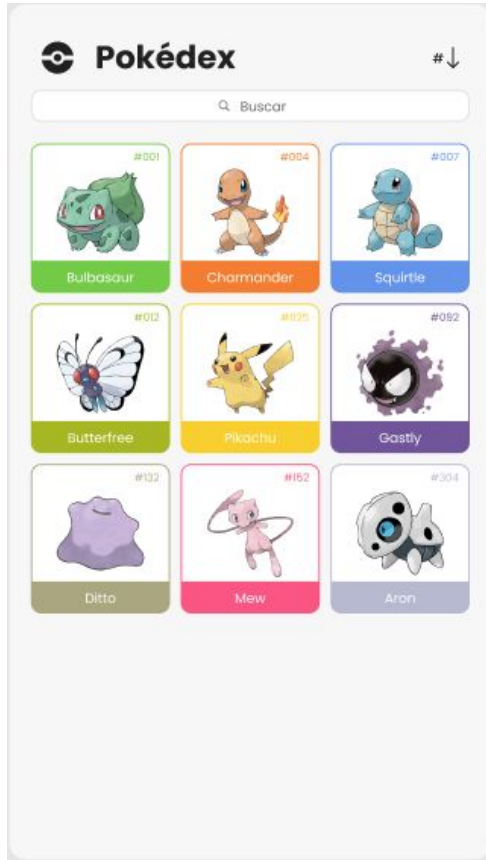


Lo primero que tendremos que hacer será recolectar la información de cada uno de los Pokémon que mostraremos en nuestra app.

Para ello podemos usar las fotos dentro de la carpeta “Referencias” en los materiales del proyecto.

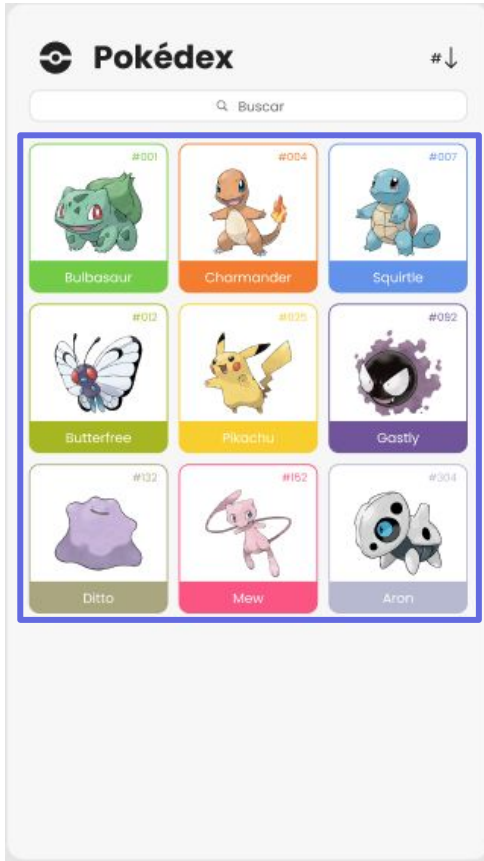
Deberán decidir cómo estructurar esta información para que su aplicación pueda utilizarla.

# Sección buscador



Luego de tener nuestros datos ordenados empezaremos a trabajar en el buscador de la app, el cual cuenta con tres partes: el listado, la barra de búsqueda y un botón para ordenar los Pokémon de manera alfabética o por su número.

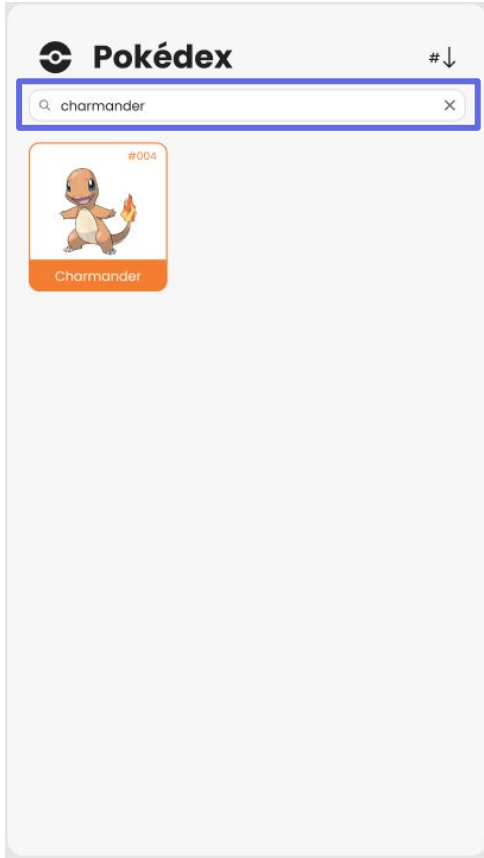
# Sección buscador



El listado mostrará sólo el nombre, número e imagen de cada Pokémon. Además, cada cajita deberá tener el color correcto según el tipo de Pokémon.



# Sección buscador

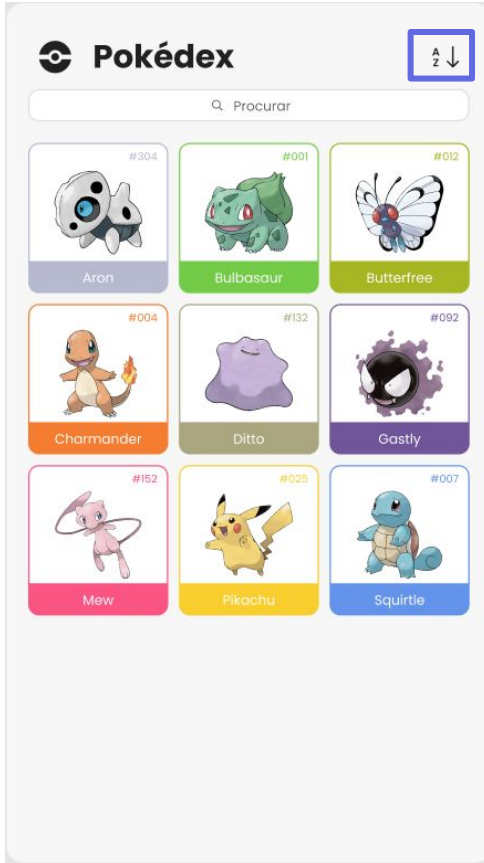


La barra de búsqueda nos permitirá filtrar por nombre por nombre. Al insertar un criterio de búsqueda, nuestra aplicación deberá filtrar del listado todos aquellos Pokémon que no cumplan con el criterio.

Por ejemplo, si el buscador contiene sólo la letra "M", nuestro listado deberá mostrar únicamente a Mew y Charmander.

Para eso podemos utilizar el método [.match](#)

# Sección buscador



Por último, la sección deberá contar con un botón que alterne el orden del listado entre numérico y alfabético.

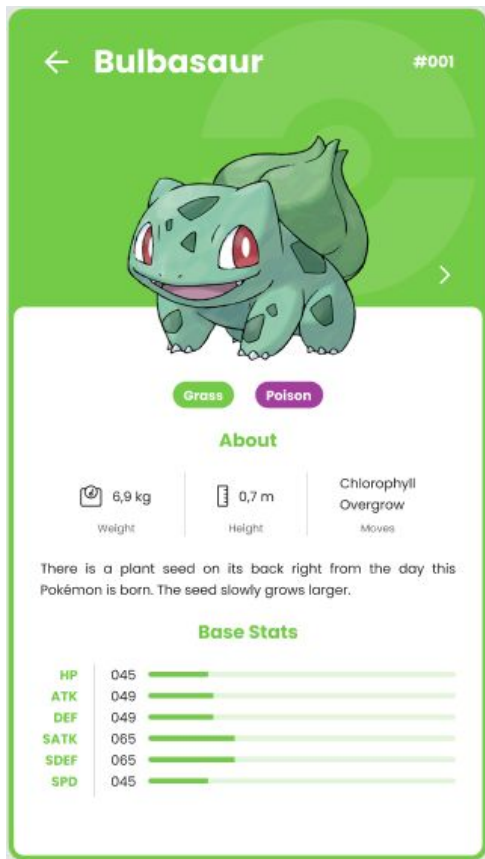
Si el listado está ordenado alfabéticamente entonces el primer Pokémon a mostrar será Aron.

Si el listado está ordenado numéricamente entonces el primer Pokémon será Bulbasaur.

# Sección detalles

Por último, tendremos que crear la vista de detalles donde mostraremos el resto de la información de cada Pokémon.

En esta sección **opcionalmente** se pueden implementar botones (flechas) para ir al Pokémon anterior o siguiente. En este caso Bulbasaur es el Pokémon #1, por lo que sólo podríamos ir al siguiente Pokémon.



# ***Materialles y estilos***



# Estilos del proyecto

## Colors

### Pokémon Type



### Grayscale



## Fonts

### Regular



Poppins Regular 8/12 px

Poppins Regular 10/16 px

Poppins Regular 12/16 px

Poppins Regular 14/16 px

Poppins Regular 24/32 px

### Bold



Poppins Bold 8/12 px

Poppins Bold 10/16 px

Poppins Bold 12/16 px

Poppins Bold 14/16 px

Poppins Bold 24/32 px

[Figma del proyecto](#)

