

LMSGI


Bloque 03 - Scripting

Proceso JSON II

Nota: Crea una carpeta A305 y realiza los ejercicios dentro, empleando una carpeta por ejercicio (ejercicio01, ejercicio02, etc.).

1.- Crea una página que realice búsqueda de pokemon y muestre su información como se muestra en las dos capturas siguientes:

Buscador de Pokémon

Nombre	Imagen	Altura	Peso
charmander		6	85

Buscador de Pokémon

Nombre	Imagen	Altura	Peso

Pokemon no encontrado

En la caja de texto se introduce el texto de búsqueda y al dar a "Buscar" se consulta la API (ver mas detalles a continuación). Si se encuentra el Pokemon se muestra su información y no se muestra mensaje El peso del pokemon se debe mostrar con fondo verde si es menor o igual a 50 o fondo rojo si es superior a 50. Si no se encuentra muestra un mensaje de error debajo de la tabla y deja los campos de la misma en blanco.

La api de búsqueda de Pokemon emplea una url de la forma:
<https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/nombrePokemon>

donde `nombrePokemon` debe ser el nombre del pokemon a buscar.

Esto devuelve un JSON con la respuesta, si se encuentra el pokemon. En caso de que el pokemon no se encuentre se lanza una excepción. Para capturarla hay que hacer:

```
try {  
    // Petición de información mediante JSON  
} catch (error) {  
    // Código a realizar en caso de excepción  
}
```

Dentro de la parte `try` se pone la petición de información y el proceso de JSON, junto con la actualización de información de la página ya que si no se produce excepción el pokemon se ha encontrado, la información del JSON es correcto y se puede emplear para actualizar la página. En la parte `catch` se pone el código que se debe ejecutar en caso de que el pokemon no se encuentre