

Aplicación Web de Búsqueda de Pokémon con Comandos de Voz y entradas de texto

Juan Ávila

Abstract—Se ha desarrollado una aplicación para buscar personajes de Pokémon mediante comandos de voz y texto. Para su desarrollo se utilizaron las tecnologías web JavaScript, jQuery, HTML5, CSS y Bootstrap. Los usuarios pueden interactuar intuitivamente con la aplicación, explorando el mundo de Pokémon y obteniendo información sobre sus personajes favoritos de manera accesible.

I. INTRODUCCIÓN

Se ha creado una aplicación que permite buscar personajes de Pokémon utilizando comandos de voz y entradas de texto. Esta aplicación ha sido desarrollada utilizando JavaScript para la lógica del proyecto, al igual que jQuery, HTML5 para la estructura de la página y CSS junto con Bootstrap para el diseño y la organización visual. Con esta combinación de tecnologías, los usuarios pueden interactuar de manera intuitiva y eficiente con la aplicación, explorando el vasto mundo de Pokémon y descubriendo información sobre sus personajes favoritos de una manera fácil y accesible.

II. PROCESO DE DESARROLLO

A. Análisis de requisitos

El proceso de desarrollo de este proyecto comenzó con un análisis detallado de los requisitos y objetivos, centrándose en la implementación de una funcionalidad de búsqueda de personajes de Pokémon mediante comandos de voz y entradas de texto. Después de definir los objetivos del proyecto, se procedió a la planificación de la arquitectura y se desarrolló un plan detallado para su implementación.

B. Implementación

Para la implementación, primero se desarrolló la estructura de la página en HTML5, dividiendo la página en cuatro secciones principales; una ventana de inicio, que funciona como una entrada o apertura a la página, una segunda vista en donde el usuario puede seleccionar cómo realizará su búsqueda, o bien por voz o bien por texto, una tercera ventana para realizar las búsquedas por entradas de texto y por último, una sección para realizar la búsqueda de los personajes por medio de comandos de voz.

C. Resultados y pruebas

Para cada una de las partes del proyecto se hicieron múltiples pruebas en orden de conseguir las validaciones correctas, entre ellas la respuesta correcta en caso de que se haga una búsqueda que no existe, tanto en los comandos de texto como en los de voz; esto incluye mensajes de error o

mensajes de instrucción. Por otro lado, se implementaron funcionalidades para acceder a información de los personajes tales como imágenes, nombre, habilidades, estadísticas y artículos.

III. CONCLUSIONES

En conclusión, la aplicación ofrece una forma sencilla y eficiente de explorar el mundo de Pokémon, brindando a los usuarios acceso fácil a información sobre sus personajes favoritos. Su desarrollo se basó en tecnologías web comunes.