

Arquitectura del programa: Pokédex

En nuestro caso hemos optado por un diseño que combina varias arquitecturas en una.

Por un lado, presentamos la lista de pokémons a mostrar con un formato tipo grid de cartas en la que se muestra cada Pokémon con algunas características que aportan información relevante sobre el Pokémon y que a la vez sea bonito visualmente (el id de la pokedex general, nombre, tipos del pokemon, altura y peso del mismo).

Además, creímos interesante incluir la función de clicar encima del Pokémon para obtener una información mas detallada de él. Una vez hecho clic, se abre un popUp con la siguiente información:

- Sprites del pokemon in game, tanto el frontal como el trasero.
- Habilidades del Pokémon: normal y oculta. (algunos Pokémon pueden tener distintas opciones como habilidad normal, que en el juego se generan con un %)
- La lista con los stats base del pokemon (hp,ataque,defensa, ataque-especial,defensa-especial y velocidad)
- Si el pokemon evoluciona de algún otro pokemon, incluimos el nombre y la imagen del mismo.

Otra arquitectura que integramos es la búsqueda filtrada. Añadimos dos inputs en los que podemos filtrar las cards de los pokemons que se muestran. En la primera podemos buscar según el nombre del pokemon. Se mostrarán los pokemon cuyo nombre coincida con la secuencia de texto que introduciremos por teclado.

El segundo input actúa también como una combobox donde las opciones son todos los tipos de pokemons que existen. De esta manera eligiendo un tipo se mostrarán todos los pokemons de ese tipo (principal o secundario).