

# POKEMON

En el directorio **final** tienes la página **index\_estatico.html** con contenido estático que te servirá como guía para hacer el ejercicio.

Menú de opciones

AÑADIR A PIKACHU






BORRAR A PIKACHU

MOSTRAR SOLO TIPO POISON

REINICIAR PÁGINA

INFORMACIÓN DEL POKEMON SELECCIONADO

POKEDEX

IMAGEN	NOMBRE	TIPO
	Bulbasaur	<div>Grass</div> <div>Poison</div>
	Squirtle	<div>Water</div>
	Geodude	<div>Rock</div> <div>Ground</div>
	Caterpie	<div>Bug</div>
	Ivysaur	<div>Grass</div> <div>Poison</div>

En el directorio principal está la página **index.html** que **NO debes modificar**, salvo para poner tu nombre. Tiene enlazado el script **js/script.js** y la hoja de estilos **css/style.css** (no la modifiques). El archivo **script.js** contiene código javascript como **punto de partida**. **Debes añadir el código JS pertinente según las especificaciones.**

Si abres **index.html** en un navegador obtendrás la **siguiente página html sin contenido**:

Menú de opciones				INFORMACIÓN DEL POKEMON SELECCIONADO		POKEDEX
AÑADIR A PIKACHU	BORRAR A PIKACHU	MOSTRAR SOLO TIPO POISON	REINICIAR PÁGINA			
IMAGEN		NOMBRE			TIPO	

Al cargar la página se crea el contenido de la tabla acorde a toda la información del array **baseDeDatos**. Completa para ello la función **renderizar()**.

## Especificaciones a tener en cuenta. Programación con JavaScript:

### Rellenar la tabla con pokemons:

- Cada pokemon es una fila y si se añaden más pokemons al array, el código debe pintarlos todos.
- La columna donde va la foto del pokemon

- Al pasar el ratón por encima se mostrará la información del pokemon en el div correspondiente de la cabecera de la página.
- Al salir el ratón dicha información desaparecerá.
- **Columna foto:** se muestra la imagen del pokemon.
- **Columna nombre:** se muestra el nombre del pokemon.
- **Columna tipo:** se muestran los tipos del pokemon en el formato html adecuado.

### Menú de opciones:

- **Botón “Añadir Pikachu”:** al hacer click debe mostrarse el objeto Pikachu al final de la tabla. En el caso de que ya exista en la tabla debe salir un aviso “Pikachu ya existe”.
- **Botón “Borrar Pikachu”:** al hacer click debe borrarse el objeto Pikachu de la tabla. En el caso de no exista en la tabla saldrá el mensaje de aviso “Pikachu no existe”

Menú de opciones

AÑADIR A PIKACHU







BORRAR A PIKACHU

MOSTRAR SOLO TIPO POISON



REINICIAR PÁGINA

INFORMACIÓN DEL POKEMON SELECCIONADO

POKEDEX

IMAGEN	NOMBRE	TIPO
	Bulbasaur	<div>Grass</div> <div>Poison</div>
	Squirtle	<div>Water</div>
	<div><div>file://</div><div>Pikachu ya existe!!!!</div><div>Aceptar</div></div>	<div>Rock</div> <div>Ground</div>
		<div>Bug</div>
	Ivysaur	<div>Grass</div> <div>Poison</div>
	Pikachu	<div>Electric</div>

- **Botón “Mostrar solo tipo poison”:** al hacer click debe mostrarse en la tabla solo los pokemons que tengan como categoría poison:

IMAGEN	NOMBRE	TIPO	
	Bulbasaur	Grass	Poison
	Ivysaur	Grass	Poison

- **Botón “Reiniciar página”:** ya está implementado y recarga la página. No debes hacer nada. Si has programado bien el método de renderización te saldrán los pokemons iniciales del array baseDeDatos.