

Ciclo de vida & useEffect

Práctica integradora

Objetivos

- Crear una tarjeta cuyos valores se vean actualizados en la UI a partir del montaje del componente, e interacción de los usuarios.

Consignas

1. El ejercicio debe estar terminado en Componentes de Clase y Componentes de Estado.
2. Prev y Next deben cambiar la información del Pokémon que se muestra.
3. El Estado de los componentes debe iniciar vacío.

