Imagen que contiene señal, texto, reloj

Descripción generada automáticamente

Dibujo en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza media

¡Bienvenidos al mundo de Pokémon! Soy el profesor Oak, pero la gente me conoce como el profesor Pokémon. Este mundo está habitado por unas criaturas llamadas Pokémon. Para algunos, los Pokémon son mascotas, pero otros los usan para pelear. En cuanto a mí, estudio a los Pokémon como profesión.

Para ayudarme en mi investigación y a completar la primera tecno-enciclopedia Pokémon, la Pokédex, he pedido ayuda a un par de alumnos de 2º de DAM, **Miriam González** y **Francisco Albiar**. Han realizado una API perfectamente funcional para poder agregar, mostrar, editar y eliminar Pokémon desde la base de datos de mi laboratorio a cualquier dispositivo disponible. Y ahí es dónde necesito de vuestra ayuda.

Usando los conocimientos que habéis adquirido, tendréis que realizar un HTML/CSS para mostrar esos datos con el estilo que os caracteriza, además de las funcionalidades en JavaScript para poder conectar ese “front” con el “back” que han realizado vuestros compañeros. Abajo os detallaré los parámetros que tenéis que tener en cuenta.

Vuestra propia leyenda Pokémon está a punto de comenzar. Os espera un mundo de ensueño y aventuras con los Pokémon. ¡Adelante!

Texto

Descripción generada automáticamente

**Agregar Pokémon**

Este será el primer paso que deberéis seguir, y el más importante, puesto que sin Pokémon en la base de datos de mi laboratorio, no podremos hacer nada. En este ejemplo, usaremos al archiconocido Pokémon Pikachu.

Icono

Descripción generada automáticamente con confianza mediaDebéis realizar un formulario para introducir los datos del Pokémon. El nombre de dicho formulario ha de ser “altaPokemon” y constará de varios campos para introducir, a saber: nombre, número, tipo, generación y hábitat.

El nombre tiene que ser un String y ha de tener un name=”nombrePokemon”. En este campo, introduciréis el nombre del Pokémon: “Pikachu”.

El número tiene que ser un Int y ha de tener un name=”numeroPokemon”. En este campo, introduciréis el número del Pokémon correspondiente a la Pokédex: “25”.

En el tipo, también un String, y con name=”tipoPokemon”, introduciréis el tipo del Pokémon: “Eléctrico”.

En la generación, de tipo Int y name=”generacionPokemon”, pondréis la generación correspondiente en número: “1”.

Finalmente, en el hábitat, de tipo String y name=”habitatPokemon”, irá uno de los lugares donde habita nuestro amigo: “Bosque Verde”.

En el botón de envío del formulario, deberéis crear una función de JavaScript que deberá llamar al archivo: “AgregarPokemon.php”.

A su vez, tendréis que crear otros dos botones más, uno para editar y otro para eliminar Pokémon que explicaremos más adelante.

**Mostrar Pokémon**

En este apartado, mi consejo es que construyáis una tabla preparada para recibir el Json que se os va a enviar desde la base de datos con todos los datos de los Pokémon introducidos. Sea por medio de un botón o, simplemente, cuando cargue la página, deberéis crear una función JavaScript que llame al archivo: “MostrarPokemon.php”.

Los datos que vais a recibir de la base de datos serán los mismos que habéis introducido en el apartado anterior además del ID (número de identificación del Pokémon), el cual será opcional que lo mostréis o no.

**Editar/Borrar Pokémon**

En este último apartado, será donde podremos editar la información del Pokémon o, directamente, eliminarlo de la base de datos.

Deberéis crear un último input de tipo String con name=”nombre” en el que colocaréis el nombre del Pokémon que queréis editar o borrar. Este input hará una función, digamos, de buscador en la base de datos, por lo que deberá estar en la misma página donde agregáis los Pokémon.

En el caso de querer editar el Pokémon, primero deberéis escribir en este input el nombre del Pokémon a editar y en el formulario poner la nueva información del Pokémon. Aquí es donde entra en juego el botón Editar, el cual llamará a una función JavaScript que recogerá todos los datos del formulario y de este input y los enviará al archivo “EditarPokemon.php”.

Por ejemplo, supongamos que hemos escrito mal un nombre, de este modo: “Picachu” y queremos ponerlo con k.

En el último input pondríamos “Picachu”, que es como está guardado en la base de datos. Procederíamos a rellenar el formulario con la información correcta (Pikachu, 25, Eléctrico, etc…) como si lo agregáramos desde 0, y pulsaríamos el botón Editar.

Si lo único que deseáis es borrar el Pokémon, bastará con que escribáis el nombre del Pokémon tal cual está guardado en la base de datos en este último input (“Picachu”), agreguéis una función al botón eliminar que recoja ese dato name=”nombre” y se comunique con el archivo “Borrar.php”. En este último caso, no hará falta que rellenéis de nuevo los datos del Pokémon en el formulario, podréis dejarlo vacío.

Con esto, habremos terminado nuestra labor y estaremos listos para ayudar a los futuros aspirantes a campeón Pokémon. Mucha suerte y, como reza el dicho: “Valor y al Tauros”.

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media

Profesor Samuel Oak