

# COMPONENTS

## Práctica integradora

### Objetivos

- Crear componentes **Class** || **Function**
- Actualizar la UI a partir de props.
- Renderizar dinámicamente elementos en pantalla.

### Consignas

Pasos:

1. Crea un componente padre desde el cual pasaremos una prop que corresponde a un tipo de Pokémon.
2. El componente hijo recibe la prop (desestructurada en los paréntesis), la prop actualiza la selección del objeto de arreglos... y renderiza una tarjeta con todos los Pokémon en otro componente hijo.
3. El Componente anidado recibe la información de cada Pokémon y renderiza una tarjeta con la info. El color de la tarjeta deberá variar con el tipo de Pokémon.