

Estructura de modularització del fitxer de JavaScript:

1. **PokemonData.js**: Mòdul que conté les dades de Pokémon.
2. **UIHandlers.js**: Mòdul per a la gestió de la funcionalitat relacionada amb la interfície d'usuari (la interacció amb l'usuari i l'index.html).
3. **Utilities.js**: Mòdul per a funcions d'utilitat que podrien ser utilitzades a través de l'aplicació (p. ex., processament de dades, funcions de format).

```
### PokemonData.js
```

```
```javascript
```

```
// PokemonData.js
```

```
export const taulaPokemons = [
```

```
  // ... dades de Pokémon existents ...
```

```
];
```

```
```
```

```
### UIHandlers.js
```

```
```javascript
```

```
// UIHandlers.js
```

```
import { taulaPokemons } from './PokemonData.js';
```

```
// Funcions relacionades amb les interaccions de la interfície d'usuari, com ara mostrar dades de  
Pokémon, gestionar esdeveniments d'usuari, etc.
```

```
export const displayPokemon = () => {  
  // Implementació per mostrar Pokémon en la interfície d'usuari  
};  
  
// ... altres funcions relacionades amb la UI ...  
...  
  
### Utilities.js  
```javascript  
// Utilities.js  
  
// Funcions d'utilitat que es poden reutilitzar en diferents parts de l'aplicació  
  
export const someUtilityFunction = () => {  
  // Implementació d'una funció d'utilitat  
};  
  
// ... altres funcions d'utilitat ...  
...  
  
### Fitxer JavaScript principal  
```javascript  
// Fitxer JavaScript principal (p. ex., app.js)  
  
import { taulaPokemons } from './PokemonData.js';  
  
import { displayPokemon } from './UIHandlers.js';
```

```
import { someUtilityFunction } from './Utilities.js';
```

```
// Codi per inicialitzar i gestionar l'aplicació
```

```
...
```

Cal utilitzar aquests mòduls.