

UD 08. REACT

Desarrollo Web en entorno cliente
CFGS DAW

Ejercicios

Álvaro Maceda Arranz
alvaro.maceda@ceedcv.es

2022/2023

Versión:230129.1341


Licencia




Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 Importante

 Atención

 Interesante

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Ejercicio 4: PokeData.....	3
2. Ejercicio 5: PokeForm.....	3
3. Ejercicio 6: PokeDex.....	4

UD08. REACT

🔊 Para estos ejercicios puedes utilizar la plantilla disponible en la sección. Deberás modificar las secciones donde se indica y también en otros lugares, según necesites.

1. EJERCICIO 4: POKE DATA

Crea un componente **React** llamado **PokeData**. El componente admitirá un id de especie de pokémon como propiedad (por ejemplo, 1, 4 o 7) y hará lo siguiente:

- Mostrará un spinner utilizando el componente **Loading** (que tendrás que completar)
- Obtendrá la URL del sprite para esa especie utilizando la función **getSpeciesSprite**
- Cuando se haya obtenido la URL se mostrará la imagen en vez del spinner

Si cambia el id de especie se debe recargar la imagen, mostrando el spinner hasta que esté cargada la nueva URL de la imagen.

🔊 Puedes obtener más información sobre el API en <https://pokeapi.co/>, pero no lo necesitarás para estos ejercicios.

2. EJERCICIO 5: POKE FORM

Crea un componente **React** llamado **PokeForm** que tenga este aspecto:

PokeForm

Nombre del pokémon: Lenguaje

Español

Español

Francés

Alemán

El funcionamiento será el siguiente:

- Al cargar **por primera vez** el componente se obtendrán los datos de todos los pokémon mediante una llamada a la función **getPokemonData**
- El **datalist** contendrá el nombre de todos los pokémon en el idioma seleccionado en la lista.
- Al pulsar “search”, se invocará a una función pasada en las propiedades con el id de especie correspondiente al pokémon indicado en el campo del formulario.
- Si el texto introducido en el campo no se corresponde a ningún nombre de pokémon en ese idioma, no se llamará a dicha función.

3. EJERCICIO 6: POKEDEX

Combina [PokeForm](#) y [PokeData](#) para montar una [PokeDex](#):

Pokedex

PokeForm

Nombre del pokèmon: Lenguaje

PokeData



¡Es muy efectivo!

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- *Álvaro Maceda Arranz*