

**IES AUGUSTO GONZALEZ DE LINARES**

**DEPARTAMENTO DE INFORMATICA**

CLIENTE API

Pokedex

**PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS Y PROCESOS**

**GRADO SUPERIOR DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

2023/2024

**Díez de Paulino, Albano**

Índice

[1. Elección de API. 2](#_Toc157786309)

[1.1. PokeAPI 2](#_Toc157786310)

[1.2. VoiceRSS 2](#_Toc157786311)

[2. Dependencias Cliente API (org.json) 2](#_Toc157786312)

[3. Métodos Relevantes en la Aplicación. 2](#_Toc157786313)

[4. Demostración de funcionamiento. 2](#_Toc157786314)

[5. Investigación sobre la creación de servidores API REST 2](#_Toc157786315)

[5.1. ¿Qué lenguaje, framework o librería se pueden usar? 2](#_Toc157786316)

[5.2. ¿Qué elementos hardware y software necesitarías para desplegar la API REST? 2](#_Toc157786317)

[6. Bibliografía 2](#_Toc157786318)

# Elección de API.

Partiendo de las premisas impuestas por el profesor Joaquín Franco, se me ocurrió la idea de realizar una copia de la Pokedex de la serie y juegos de Pokémon (Dispositivo que muestra la información de las criaturas de la serie de forma visual y auditiva).

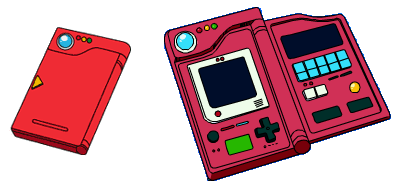
El diseño que se quiere seguir en la aplicación de java es el de replicar el diseño de la Pokedex de la primera serie.

Ilustración 1 -Diseño Pokedex 1ª Serie

Para

## **PokeAPI**

## **VoiceRSS**

# Dependencias Cliente API (org.json)

# Métodos Relevantes en la Aplicación.

# Demostración de funcionamiento.

# Investigación sobre la creación de servidores API REST

## **¿Qué lenguaje, framework o librería se pueden usar?**

## **¿Qué elementos hardware y software necesitarías para desplegar la API REST?**

# Bibliografía