**Estructura del Código**

La aplicación está compuesta por funciones y elementos HTML interactivos que permiten la búsqueda y visualización de información sobre Pokémon. A continuación, se detallan las funciones clave y los elementos HTML utilizados.

**Variables Principales**

* baseUrl: URL base para la consulta a la PokeAPI.
* imageUrl: URL base para obtener las imágenes oficiales de los Pokémon.
* pokemonList: Lista que almacena los datos de los Pokémon.
* numPokemonsPorPagina: Número de Pokémon mostrados por página.
* favorito: Lista que almacena los Pokémon marcados como favoritos.
* page: Página actual en la visualización de Pokémon.
* totalPokemon: Número total de Pokémon en la PokeAPI.

**Elementos HTML**

* searchInput: Campo de entrada para buscar Pokémon por nombre.
* searchBtn: Botón para iniciar la búsqueda de Pokémon.
* prevBtn: Botón para navegar a la página anterior de Pokémon.
* nextBtn: Botón para navegar a la siguiente página de Pokémon.
* resetBtn: Botón para reiniciar la visualización de Pokémon.
* appContainer: Contenedor principal para mostrar la información de Pokémon.
* verFavoritos: Botón para ver la lista de Pokémon marcados como favoritos.
* buttonBack: Botón para volver a la visualización estándar.
* counter: Campo de entrada para especificar el número de Pokémon por página.
* mensajeEmergente: Elemento para mostrar mensajes emergentes.

**Funciones Principales**

* obtenerPokemonList(url): Obtiene la lista de Pokémon desde la PokeAPI.
* guardarEnLocal(): Guarda la lista de Pokémon en el almacenamiento local.
* createCounter(): Crea y configura el campo de entrada para el número de Pokémon por página.
* obtenerImageUrl(url): Obtiene la URL de la imagen de un Pokémon.
* limpiarContenedor(): Limpia el contenido del contenedor principal.
* createFavoritesButton(): Crea el botón para ver la lista de Pokémon favoritos.
* createButtonBack(): Crea el botón para volver a la visualización estándar.
* createPokemonCard(pokemon): Crea la tarjeta de un Pokémon con su imagen y nombre.
* mostrarContenidoFavoritos(): Muestra la lista de Pokémon favoritos.
* createPokemonImage(pokemon, container): Crea la imagen de un Pokémon en una tarjeta.
* createPokemonName(pokemon, container): Crea el nombre de un Pokémon en una tarjeta.
* createFavoriteCheckbox(pokemon, container): Crea la casilla de verificación para marcar un Pokémon como favorito.
* mostrarPokemonList(pokemonList): Muestra la lista de Pokémon en el contenedor principal.
* checkFavorito(pokemon): Verifica si un Pokémon está marcado como favorito.
* searchPokemon(): Busca y muestra la información de un Pokémon específico.
* mensaje(): Muestra un mensaje emergente en caso de error en la búsqueda.
* mostrarPokemonImage(imageUrl): Muestra la imagen de un Pokémon en el contenedor principal.
* agregarFavorito(pokemon): Agrega un Pokémon a la lista de favoritos.
* eliminarFavorito(pokemon): Elimina un Pokémon de la lista de favoritos.
* paginationPokemons(option): Maneja la paginación de la lista de Pokémon.

**Event Listeners**

* counter.addEventListener('change', ...): Maneja el cambio en el número de Pokémon por página.
* prevBtn.addEventListener('click', ...): Maneja el evento de hacer clic en el botón anterior.
* nextBtn.addEventListener('click', ...): Maneja el evento de hacer clic en el botón siguiente.
* resetBtn.addEventListener('click', ...): Maneja el evento de reiniciar la visualización de Pokémon.
* verFavoritos.addEventListener('click', ...): Maneja el evento de ver la lista de Pokémon favoritos.
* buttonBack.addEventListener('click', ...): Maneja el evento de volver a la visualización estándar.

**Funciones de Inicialización**

* init(): Inicializa la aplicación, obteniendo la lista de Pokémon o utilizando la lista almacenada localmente.

**Uso de la Aplicación**

La aplicación permite buscar Pokémon por nombre, ver información detallada, marcar Pokémon como favoritos y ajustar la cantidad de Pokémon mostrados por página. Se proporcionan botones de navegación para desplazarse a través de la lista de Pokémon y ver la lista de Pokémon favoritos.

**Búsqueda de Pokémon**

1. **Campo de Búsqueda:** Ingresa el nombre de un Pokémon en el campo de búsqueda (searchInput).
2. **Botón de Búsqueda:** Haz clic en el botón de búsqueda (searchBtn) para buscar el Pokémon.

**Visualización de Pokémon**

* La lista de Pokémon se mostrará en tarjetas, cada una con la imagen y el nombre del Pokémon.
* Al pasar el mouse sobre una tarjeta, esta resaltará y mostrará el nombre del Pokémon en el campo de búsqueda.
* Al hacer clic en una tarjeta, se mostrará información detallada sobre el Pokémon, incluidas habilidades y tipos.

**Paginación**

* Utiliza los botones "Anterior" (prevBtn) y "Siguiente" (nextBtn) para navegar entre las páginas de Pokémon.
* Elige la cantidad de Pokémon mostrados por página ajustando el contador (counter).

**Favoritos**

* Marca tus Pokémon favoritos utilizando la casilla de verificación en cada tarjeta.
* Haz clic en "Ver Favoritos" (verFavoritos) para ver la lista de tus Pokémon favoritos.

**Volver**

* Si has explorado detalles de un Pokémon, utiliza el botón "Volver" (buttonBack) para regresar a la lista estándar.

**Reinicio**

* Haz clic en el botón "Reiniciar" (resetBtn) para volver a la visualización inicial de Pokémon.

**Problemas Comunes y Soluciones**

**Mensajes Emergentes**

* La aplicación mostrará un mensaje emergente en caso de no encontrar un Pokémon. Este mensaje desaparecerá después de unos segundos.

**Almacenamiento Local**

* La aplicación utiliza el almacenamiento local para recordar tus Pokémon favoritos y la lista de Pokémon. Asegúrate de que tu navegador permite el almacenamiento local.