

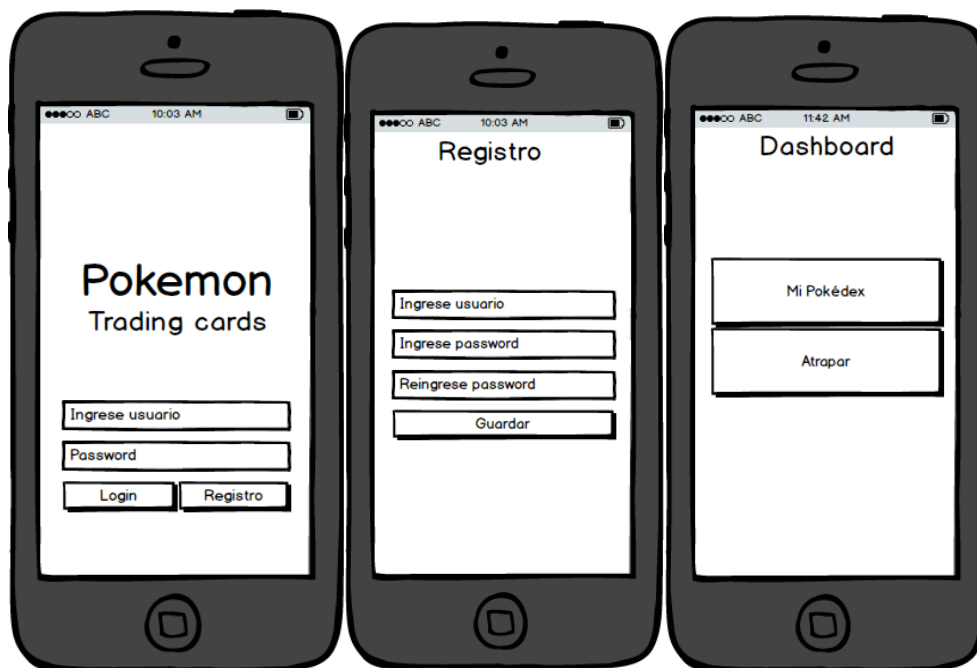
Pokemon APP

Se le pide implementar una aplicación Pokemon App

Es por esto que se le pide realizar una segunda versión, que agregue más funcionalidad, así como mejore la funcionalidad existente.

PREGUNTA 1

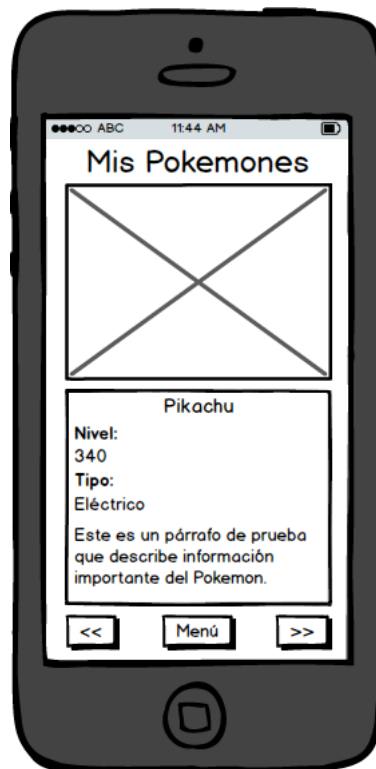
Pantalla Login, Registro y Dashboard



Esta pantalla permitirá loguearse y registrarse en la app. Luego de un login exitoso deberá de ingresar a una pantalla del tipo Dashboard (con los menus que se muestran a continuación).

PREGUNTA 2

Mi Pokédex



En esta pantalla debe de mostrarse la información (imagen, nombre, nivel, tipo y descripción) de los pokemones que el jugador ha atrapado. Cada vez que se haga click en los botones “>>” o “<<” deberán de ir mostrando los pokemones de su lista. Tener cuidado de no tener errores cuando uno se encuentra en el primer pokemon de lista y cuando se esté en el último pokemon de la lista.

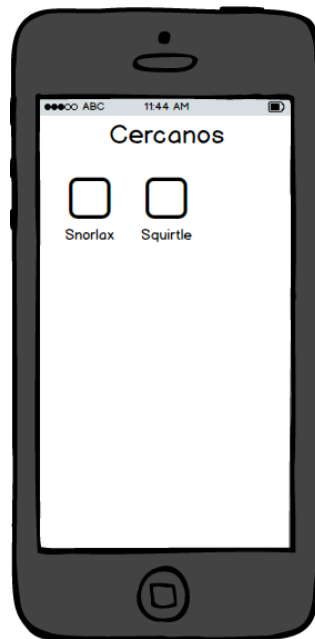
Debe obtener la data de cada Pokemon del siguiente API Rest:

<https://pokeapi.co/>

Deben de investigar la manera de obtener la imagen y la data de cada pokemon.

PREGUNTA 3

Pantalla Atrapar



Es muy importante para la ejecución del juego, que podamos conseguir la data de los pokemons que continuamente aparecen en el juego Pokemon GO. Para esto se le entrega un estadístico de apariciones de pokemons según las horas del día. Nuestra aplicación debe imitar este estadístico y hacer ciertos pokemons solamente se muestren a cierta hora del día.

Esto es, dentro de su aplicación debe poder configurar 20 pokemons para que aparezcan a cierta hora del día (**Spawns Most Active At Time**). Las horas las debe de sacar de este documento:

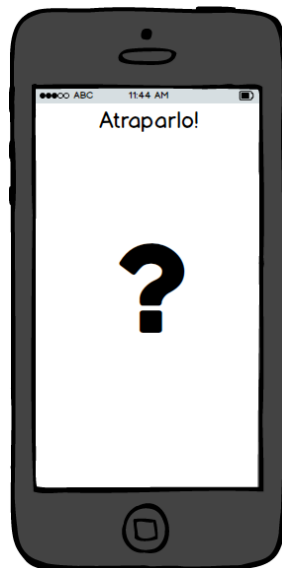
https://docs.google.com/document/d/1zPcaFrFxf1i7uM3UzQzkb6STlZYss2_n4Gls5yOwpHU/edit

Cuando un pokemon se encuentre disponible, debe enviarle una notificación al usuario para que pueda capturarlo estando dentro de la app.

En la pantalla de Atrapar debe de mostrarse los Pokemons que se encuentran cerca al lugar donde te encuentras (según el spawn time). Para esto la misma aplicación deberá de inferir qué pokemons se encuentran según los estadísticos enviados.

PREGUNTA 4 (2 puntos)

Pantalla Atraparlo



Debe implementar la pantalla para atrapar un Pokemon. Por el momento solo mostrará la imagen del Pokemon a atrapar y al hacer click en su imagen, este deberá pasar al pokedex del jugador.

Para esto, puede realizar el guardado en el pokedex

- De manera local
- Implementar un servicio remoto de agregar un pokemon a su pokedex.

Al terminar de atraparlo deberá de pasarse a la pantalla Dashboard.