

# Gotta fetch()'Em All – El kell hoznom() Mind'

Ebben a feladatban a lehető legmenőbb Pokémon oldal létrehozása lesz a feladatod!

A PokéApi segítségével hozzáférhet az összes létező Pokémonhoz és adataihoz, a leírás alapján készíthet egy nagyszerű alkalmazást, de bátran bővítsd új ötletekkel ezt a nagyszerű projektet!

## **I. Mutasd meg a kapott helyeket (első 20) az oldalon!**

### **II. Keressünk néhány Pokémont**

Amikor a felhasználó rákattint egy helyre, a játék véletlenszerű pokémont talál az adott helyen, és elkezdődik a találkozás.

```
location.areas[rand].url ->  
let area = fetch("https://pokeapi.co/api/v2/locationarea/1/")  
area.pokemon_encounters[rand].pokemon.url
```

1. A helyek eltűnnek, ha egy helyre kattintunk.
2. A talált pokémon neve és sprite (front\_default) megjelenik az oldalon.
3. Ha a kiválasztott helyen nem találkozik pokémon, akkor jelenítse meg a "Úgy tűnik, ezen a helyen nincs pokémon" üzenetet és egy gombot.

A gombra kattintva ismét megjelenik a helyek listája.

### **III. A csata kezdődik**

Amikor a találkozás elkezdődik, válassz egyet a saját pokémonaid közül, amellyel megküzdhetsz. Mivel a kódunkban nincs Catch funkció, ezért most csak egy listába kell kódolnia a kiválasztott pokémonokat, pl.:

```
// Pokémonok indítása  
const usersPokemon = [  
  "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/bulbasaur",  
  "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/charizard",  
  "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/poliwhirl"  
]
```

1. A játékos tulajdonában lévő összes pokémon neve és szelleme megjelenik a találkozás elején.
2. A felhasználó kiválaszthat egyet a saját pokémonjai közül, és megjelenik a kiválasztott pokémon, valamint a talált pokémon.

#### IV. A találkozás

A játékos és a talált (ellenfél) pokémon felváltva támadja egymást, amíg egyikük HP-ja el nem éri a 0-t.

1. Amikor egy pokémon sorra kerül, bizonyos sebzéseket levonnak a másik pokémon hp-jéből.

A kár kiszámítása a következő képlettel történik:  $((((2/5+2)*B*60/D)/50)+2)*Z/255$ ,

ahol B a támadó támadása, D a védő védekezése, Z pedig egy véletlen szám 217 és 255 között. A HP, Attack és Defense a pokemon.stats API-ból olvashatók (lásd például: pokemon.stats[0 ].stat.name).

2. Amikor a talált pokémon hp-je eléri a 0-t, miközben a mi pokémonunknak még mindig pozitív HP-ja van, akkor a talált pokémon rögzítésre kerül, és felkerül a játékos pokémonlistájára.

3. Amikor a pokémonunk hp-je először eléri a 0-t, akkor a találkozás véget ér.

4. A találkozás után a rendelkezésre álló helyek ismét megjelennek, hogy a felhasználó máshová menjen