

Parte 3. Mejorando la app

Paso 1. Agrega la clase **Pokemon** en la carpeta **Modelos**, con el siguiente código

```
namespace Pokedex.Modelos
{
    public class Pokemon
    {
        public int ID { get; set; }
        public string Nombre { get; set; }
        public string Tipo1 { get; set; }
        public string Tipo2 { get; set; }
        public string Especie { get; set; }
        public string Descripcion { get; set; }
    }
}
```

Paso 2. Agrega la siguiente línea dentro de la clase **Constantes** (en la carpeta **Helpers**)

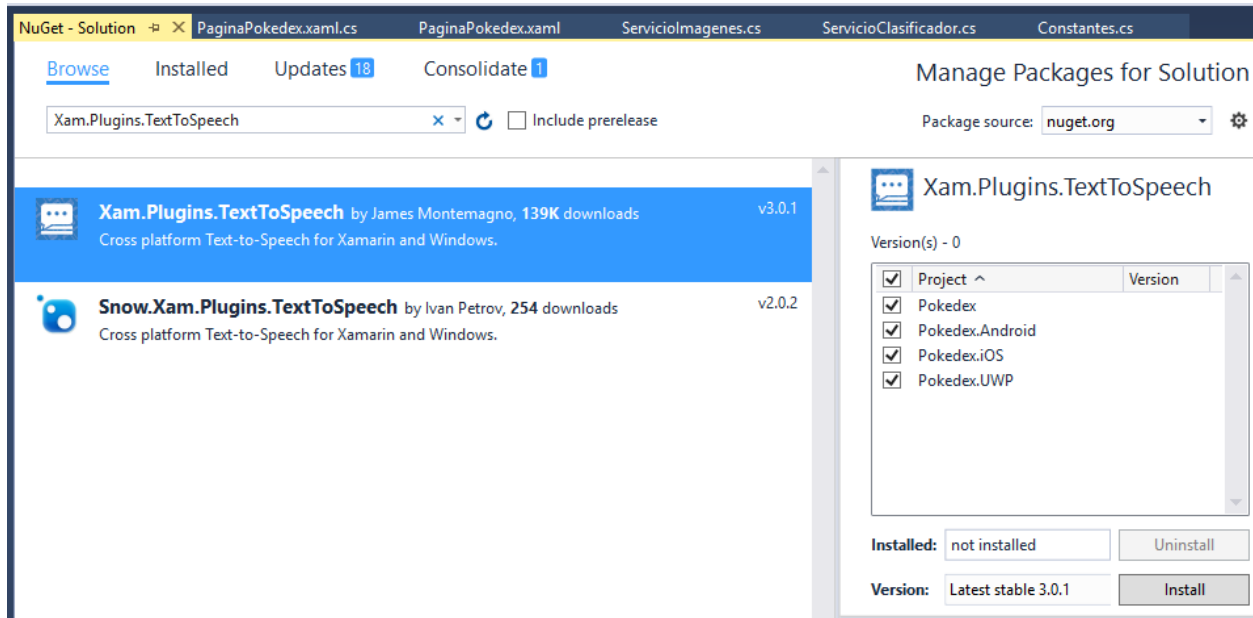
```
public const string PokedexFunctionURL = "https://pokedex.azurewebsites.net/api/pokedex-function?code=EDbXA2CYF7DUh6DKY4ogrELCqSKwoh24NrUZs07T0RFk5G9AGlyb6A==";
```

Paso 3. Agrega la clase **ServicioPokedexInfo** dentro de la clase **Servicios**. Su código es el siguiente;

```
using System.Net.Http;
using System.Net.Http.Headers;
using System.Threading.Tasks;
using Pokedex.Helpers;
using System;
using Pokedex.Modelos;
using Newtonsoft.Json;

namespace Pokedex.Servicios
{
    public static class ServicioPokedexInfo
    {
        public async static Task<Pokemon> ObtenerInfo(string nombrePokemon)
        {
            try {
                var url = Constantes.PokedexFunctionURL;
                using (var cliente = new HttpClient()) {
                    string json = "{\"NombrePokemon\":\"" + nombrePokemon + "\"}";
                    HttpContent content = new StringContent(json);
                    content.Headers.ContentType = new
MediaTyHeaderValue("application/json");
                    var post = await cliente.PostAsync(url, content);
                    var resultado = await post.Content.ReadAsStringAsync();
                    var pokemon = JsonConvert.DeserializeObject<Pokemon>(resultado);
                    return pokemon;
                }
            }
            catch (Exception ex) { return null; }
        }
    }
}
```

Paso 4. Agrega el paquete **Xam.Plugins.TextToSpeech** a la solución



Paso 5. Agrega la clase **ServicioTextToSpeech** en la misma carpeta de **Servicios**. Su código es:

```
using Plugin.TextToSpeech;
using Plugin.TextToSpeech.Abstractions;
using System.Threading.Tasks;

namespace Pokedex.Servicios
{
    public static class ServicioTextToSpeech
    {
        public static async Task Speak(string texto)
        {
            var locale = new CrossLocale();
            locale.Country = "MX";
            locale.Language = "es";
            await CrossTextToSpeech.Current.Speak(texto, locale);
        }
    }
}
```

Paso 6. Modifica el archivo **PaginaPokedex.xaml**. Simplemente agrega debajo de lblResultado la siguiente línea:

```
<Label x:Name="lblDetalle" TextColor="White" Margin="5" FontSize="Medium"/>
```

Paso 7. Modifica el archivo **PaginaPokedex.xaml.cs** con el siguiente código:

a) Primero agrega un espacio de nombres en la sección superior:

```
using Pokedex.Modelos;
```

b) Dentro del método btnClasificar_Clicked, agrega estas 3 líneas debajo de la asignación del texto de lblResultado.

```
Pokemon pokemon = await ServicioPokedexInfo.ObtenerInfo(resultado);  
lblDetalle.Text = $"Tipo(s): {pokemon.Tipo1}/{pokemon.Tipo2}\n\nEspecie:  
{pokemon.Especie}\n\n{pokemon.Descripcion}";  
await ServicioTextToSpeech.Speak(pokemon.Descripcion);
```

Listo. Compila y ejecuta la aplicación

