

Ejercicio 4

Desarrollar un juego de pelea por turnos al estilo pokemon o final fantasy.

PokeAPI: <https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/:nombre>

Las imágenes de los pokemons se pueden obtener de la API pokeapi

Ejemplo: <https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/ditto>

Imagenes: respuesta → sprites → front_default

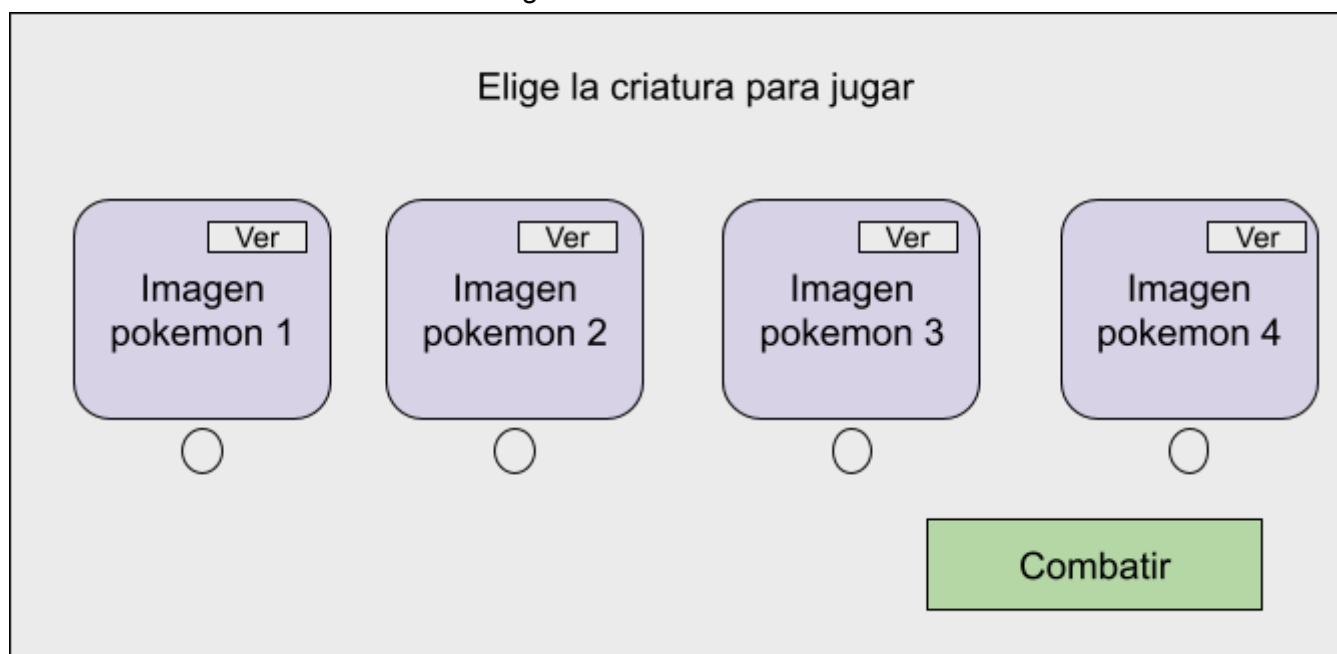
Atajo:

https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/other/official-artwork/<numero_del_pokemon>.png

Ejemplo:

<https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/other/official-artwork/7.png>

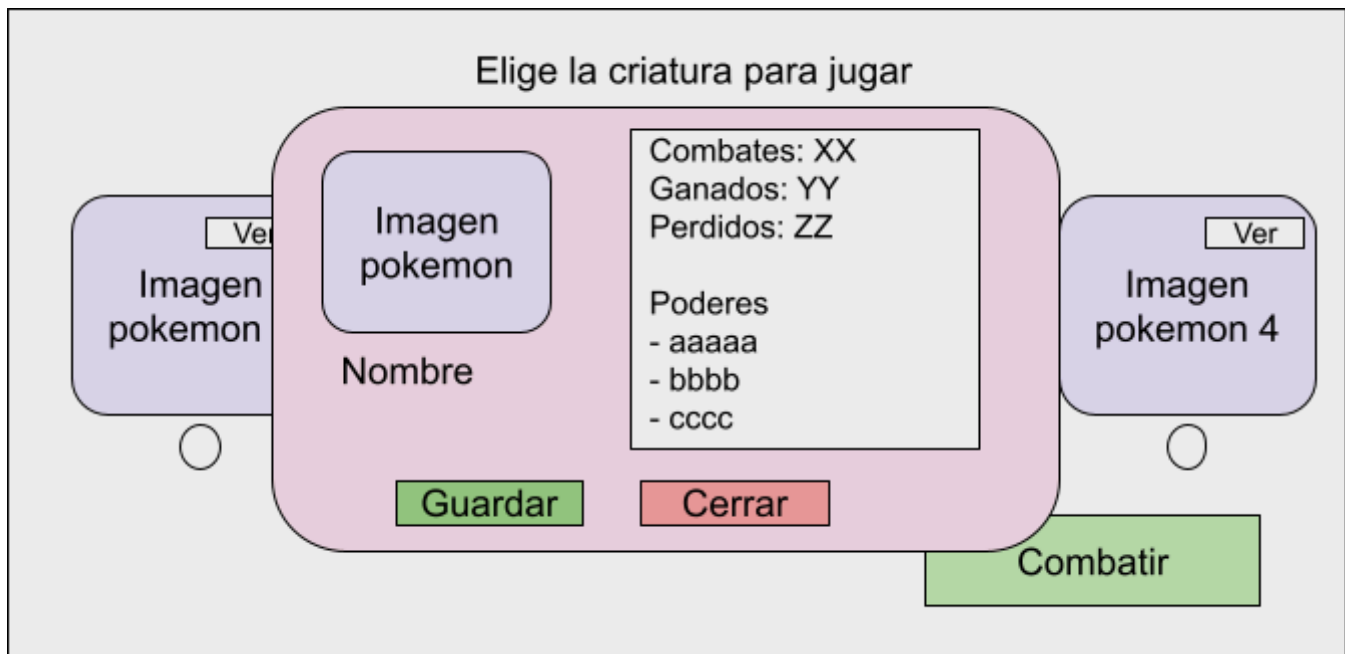
La vista de inicio debe ser similar a la siguiente.



Al hacer click sobre el botón "ver" se debe abrir un modal que muestre los datos del pokemon seleccionado. En dicho modal, se debe poder editar el nombre del pokemon, el nombre de sus poderes con cantidad de usos y energía que resta.

El botón "Combatir" debe estar deshabilitado hasta que se haya seleccionado alguno de los pokemons

Al hacer click en el botón Combatir el sistema debe seleccionar un pokemon al azar para combatir.



La vista de combate debe ser similar a la siguiente.

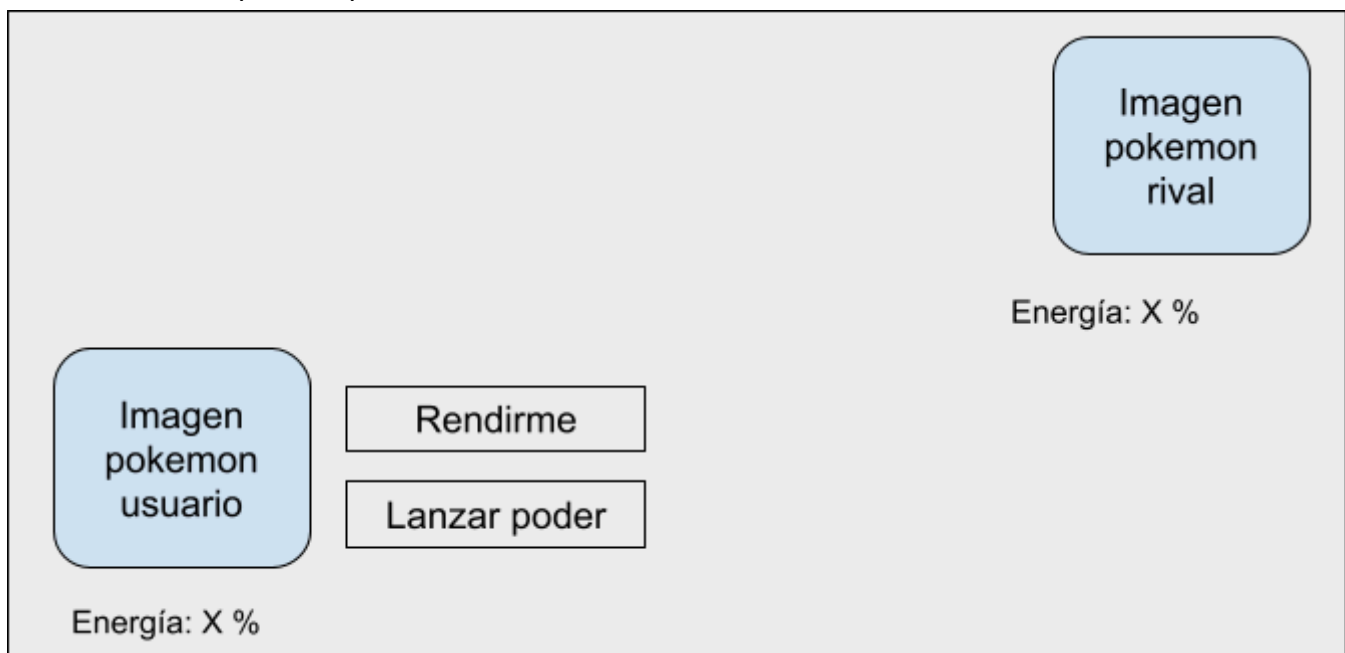
La energía de los pokemons comienza en 100% y cada ataque que recibe debe restar un x%

El botón “Rendirme” termina el combate y regresa a la vista anterior.

El botón “Lanzar poder” abre un modal para seleccionar uno de los tres poderes del pokemon. Una vez seleccionado el poder, el pokemon debe hacer una pequeña animación por 0,5 segundos (Ej: puede cambiar de color la imagen, puede cambiar de tamaño la imagen, puede “vibrar” un poco la imagen, etc)

Al comenzar el combate, el sistema elige al azar que pokemon comienza atacando y posteriormente los ataques son por turnos. Cuando es el turno de usuario, debe aparecer un mensaje con el texto “Tu turno” en pantalla. Cuando es el turno del rival, el sistema debe elegir de forma aleatoria un poder para lanzar. El primer pokemon que llega a Energía 0% o menos, pierde.

Cuando un combate termina, se debe almacenar en el localStorage que pokemon ganó y cuál perdió para las estadísticas de la pantalla previa.



Si un poder ya no se puede usar, el botón debe estar deshabilitado

