

INFORMACIÓN DE LA ARQUITECTURA

La estructura básica de nuestra aplicación está formada por dos pantallas. La primera pantalla tendrá como objetivo listar los pokemons existentes, pudiendo filtrarlos y buscarlos. La segunda pantalla se encargará de mostrar la información pertinente de un determinado pokémon seleccionado.

La aplicación compartirá un header para las dos pantallas, para dar la impresión de estar navegando en una única aplicación independientemente de la pantalla en la que se encuentre la usuaria.

Para la primera pantalla, este header contendrá un icono para que se muestren los filtros que se pueden establecer y otro icono para poder realizar la búsqueda de determinados pokemons. Además, en el centro se insertará el logo de la aplicación. Para la segunda pantalla, el header sólo contendrá un icono para poder volver a la pantalla anterior. El único elemento que se mantiene fijo es el logo.

En la primera pantalla, el elemento primordial es la lista de pokemons, la cual mostrará la foto, el nombre, el id y los tipos de un conjunto de pokemons. Por defecto, se cargará la lista de pokemons por orden de id.

En caso de que se quiera filtrar esta lista, la usuaria clicará en el icono de filtro del header y se abrirá un menú vertical con los filtros que puede añadir. Los campos de filtrado que se acordaron fueron el tipo y la generación de los pokemons, ya que se consideraron como los campos más importantes y esenciales a la hora de buscar un conjunto de pokemons. También cabe destacar, que la implementación de nuestro código es flexible a la hora de añadir más filtros, ya que fue pensado para suplir en un futuro, la ampliación de los campos de filtrado.

La búsqueda de pokemons se puede realizar clicando el icono de búsqueda de header, lo que producirá que aparezca un buscador en el header, de tal manera que a medida que se escriba un nombre, aparezcan posibles resultados a modo de combo-box. Se tomó esta decisión porque facilita la búsqueda a la usuaria y la utilización de un combo-box se veía perjudicada por los numerosos nombres de pokemons que habría que listar como opciones.

En la segunda pantalla, se va a mostrar la información relevante de un determinado pokémon. La información se presentará mediante especies de tarjetas colocadas horizontalmente unas de bajo de otras, adaptándonos al poco ancho que caracteriza las pantallas de los móviles. En una primera instancia, se presenta el pokemon, mostrando el nombre, el id y la foto correspondiente, seguido de una curiosidad de dicho pokémon. A continuación, se incorporan datos físicos, como la altura, el peso y la experiencia base con la que nace el pokemon. Después de esto, se incluyen los tipos de pokemons a los que pertenece. Por último, mostramos las estadísticas base correspondientes a los siguientes campos: HP(puntos de salud, Health Points), Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad.

En resumen, la pantalla está formada por una presentación del pokémon, con su foto, nombre e id, y cuatro tarjetas con la información comentada anteriormente.

Con esta estructura buscamos priorizar la claridad en la que se muestran los datos, para no aborzar a la usuaria con demasiada información y que pueda indagar en un determinado pokémon de manera sencilla.