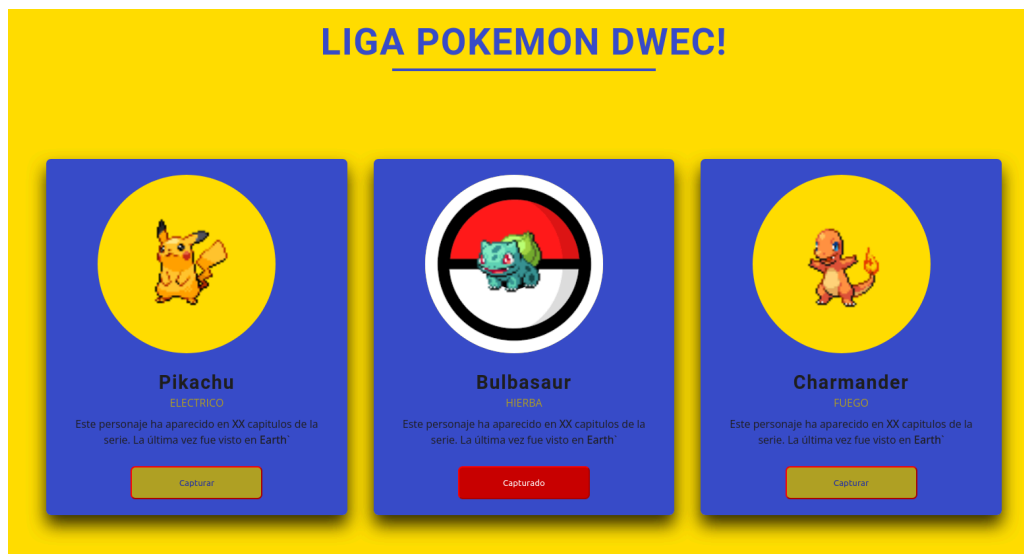


DWEC04 - Tarea 02

ENUNCIADO DE LA TAREA:

En la plantilla que se os facilita aparece una estructura que deberéis seguir a modo de ejemplo para realizar el ejercicio. Se trata de ir capturando diferentes pokemons que nos van a ir apareciendo aleatoriamente. Disponemos de solo 3 pokeballs en nuestro cinturón de aprendiz de maestro, con lo que tendremos que apuntar bien y capturar los pokemon que nos interese.



El ejercicio consiste en hacer aparecer aleatoriamente y a diferentes ritmo (el tiempo de aparición también será aleatorio) diferentes pokemon en los 3 “articles” de los que disponemos. Cuando queramos capturar alguno de los que esté mostrado pulsaremos sobre el botón para lanzar la pokeball y capturarlo.

Para cada pokemon que se muestre en cada uno de los 3 “article” deberemos visualizar los siguientes datos:

- El nombre del pokemon en el <h4>.
- El tipo del pokemon en el párrafo inferior (cuidado!, algunos pokemon pertenecen a varios tipos)
- El número de movimientos de los que dispone el pokemon y nombrar alguno en el último párrafo. Ejemplo: “Este pokemon dispone de 20 movimientos entre los que destacan xxxxxxxx y zzzzzzzzz”

Cuando un pokemon que nos gusta es capturado, cambiaremos la imagen de fondo del “article” en cuestión y cambiará también el botón para mostrar el texto “capturado”.

Cada vez que se capture un pokemon, tendremos que añadir una entrada en el “*localSotage*” indicando que pokemon es y los datos que creáis convenientes vosotros. Lo que queremos conseguir con esto es que el navegador recuerde que pokemons tenemos capturado de antes. Si cerramos el navegador y lo volvemos a abrir tendremos que ver los pokemons que ya tenemos

capturados.

ACLARACIONES EL ENUNCIADO:

- Para obtener información de los pokemon utilizaremos la PokeAPI ([enlace](#)). Tenéis unos ejemplos de cómo se utilizan en la documentación. Como veis en este [enlace](#) de la PokeAPI, podemos obtener hasta 1300 registros de una vez, pero la idea es que hagáis una petición por cada pokemon que queréis mostrar.
- Los estilos de los elementos están en el documento CSS. Echar un vistazo y utilizarlos cuando sea necesario. El botón de cada “article” se tiene que poner en **disabled** cuando hemos capturado un pokemon además del estilo propio que tiene.
- El tiempo de aparición de los pokemon tendrá que estar configurado entre 2 y 5 segundos.
- Podéis utilizar **XHR** o **fetch** u otra librería (jQuery, Axios, ...) para la obtención de los datos, pero **será requisito utilizar async/await** en algún lugar del código.
- El único cambio que necesitáis hacer en el HTML es añadir la referencia al script externo. Cuando entreguéis la tarea solo deberéis entregar un documento “index.html”.

ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (*.html, *.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC04_Tarea02

- Utilizar los comentarios de código para realizar breves explicaciones. En caso de necesitar/querer explicar más en detalle el ejercicio utilizar la [plantilla](#) e ir adjuntando capturas de pantalla del código y las explicaciones y aclaraciones necesarias .
- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

RA-3	CE	g) Se han utilizado "cookies" para almacenar información y recuperar su contenido.
RA-7	CE	a) Se han evaluado las ventajas e inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor web.
	CE	b) Se han analizado los mecanismos disponibles para el establecimiento de la comunicación asíncrona.
	CE	c) Se han utilizado los objetos relacionados.
	CE	d) Se han identificado sus propiedades y sus métodos.
	CE	e) Se ha utilizado comunicación asíncrona en la actualización dinámica del documento web.

	CE	f) Se han utilizado distintos formatos en el envío y recepción de información.
	CE	g) Se han programado aplicaciones web asíncronas de forma que funcionen en diferentes navegadores.
	CE	h) Se han clasificado y analizado librerías que faciliten la incorporación de las tecnologías de actualización dinámica a la programación de páginas web.
	CE	i) Se han creado y depurado programas que utilicen estas librerías.