

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD8-Introducción a Angular - Actividades 01

Actualizado diciembre 2024

Fco. Javier Tárrega Andreu


Licencia



Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**


 **Atención**


 **Interesante**


ÍNDICE DE CONTENIDO

PRÁCTICA 1	3
PRÁCTICA 2	3
PRÁCTICA 3	3
PRÁCTICA 4	3

UD8-INTRODUCCIÓN A ANGULAR - ACTIVIDADES 01

 **Importante 1:** no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera “ver un poco” código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

 **Importante 2:** si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

 **Importante 3:** Se deben comentar todos los códigos con las acciones realizadas en cada instrucción o grupo de instrucciones. Se deben guardar los ejercicios en una carpeta con tus iniciales seguidas por ud03js. Dentro tendrás los ejercicios resueltos con nombres ejercicio1.html ejercicio2.html etc....

PRÁCTICA 1

Realiza la instalación de angular 19 en una máquina virtual con LUbuntu.

Para realizarlo, localiza y sigue las instrucciones de la documentación oficial de angular. Documenta el proceso y captura las pantallas con el mismo.

PRÁCTICA 2

Genera una primera aplicación angular (la puedes llamar como quieras). Modificarla y cambia el título en app.component.ts para que contenga “¡Mi primera WebApp en Angular19 CLI!”.

Además, elimina todo el contenido de app.component.html y que sólo contenga el título que hemos modificado en un h1, añade tres enlaces a tres páginas web, inserta una imagen de 300px de ancho (la que quieras) y una lista ordenada con las asignaturas del curso (2DAW).

PRÁCTICA 3

Modifica la aplicación anterior para que el de la aplicación cambie a los 5 segundos de arrancar la página, pondrá “¡Título cambiado a los 5 segundos!”.

Además, añade un botón que al pulsarse. Muestre un alert con un texto que tu elijas.

PRÁCTICA 4

Crear una nueva aplicación angular con el parámetro “--no-standalone”. Documentate y explica las diferencias entre utilizar el parámetro y no utilizarlo.