

**DWC**

**(Desarrollo Web en entorno cliente)**



**Angular**

**Práctica 03**

**Data Binding**

## Índice

1.- Objetivos.....	1
2.- Añadir Bootstrap al proyecto.....	1
3.- Angular CLI: Interfaces y Componentes .....	1
4.- Tipado y Mock de datos.....	1
5.- Data Binding .....	1
5.1.- Comprar artículos con unidades.....	2
5.2.- Seleccionar el artículo.....	2
5.3.- Modificar las unidades .....	3

## 1.- Objetivos

En esta práctica vamos a trabajar con los siguientes conceptos:

- Añadir Bootstrap a nuestro proyecto
- Trabaja con Angular CLI para la creación de interfaces y componentes.
- Tipado y Mock de datos.
- Trabajar con el data binding

## 2.- Añadir Bootstrap a nuestro proyecto

Buscar información de cómo añadir y configurar Bootstrap para poder utilizarlo con Angular

## 3.- Trabaja con Angular CLI: Interfaces y Componentes

Vamos a trabajar con artículos que tengan un id, nombre, descripción, unidades y precio. Para ello nos definiremos una interface llamada Artículo, **usaremos una carpeta dentro del proyecto para las interfaces llamada Modelos.**

## 4.- Tipado y Mock de datos

Como vamos a trabajar con muchos artículos definir un array de los datos que vamos a usar dentro de ese fichero. Como vamos a utilizar esos datos en nuestros componentes deberemos exportar el array.

Los datos a utilizar están en el fichero de recursos de la práctica, es un fichero llamado articulos.json. En esa carpeta también están guardadas las fotos de cada artículo, cada foto es un fichero jpg con el nombre del id de cada artículo.

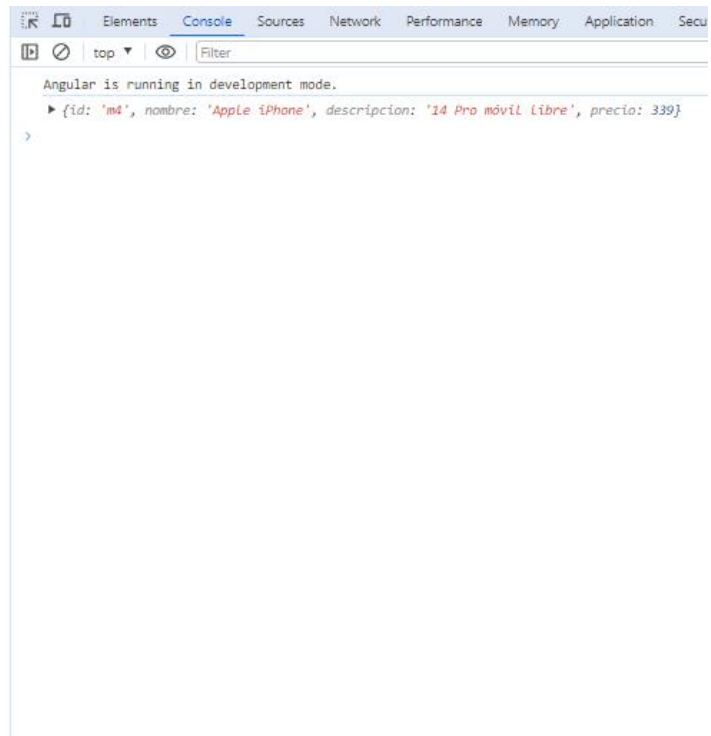
## 5.- El Data Binding

Crear un componente llamado artículos dentro de la carpeta Components.

Una vez creado el componente artículos interpolar en un card de Bootstrap un artículo para mostrar, por ejemplo, probar con el artículo 3.

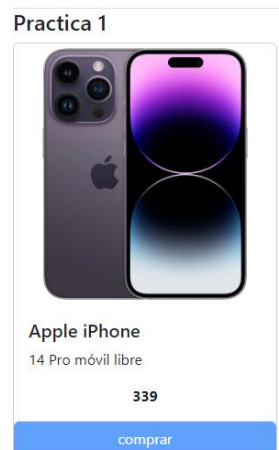
Añadir un botón para comprar que cuando lo pulsemos nos muestre por consola que hemos comprado ese artículo

## Practica 1





### 5.1.- Comprar artículos con unidades

Hacer que el botón de comprar este deshabilitado si el número de unidades del artículo es 0. Como el artículo 3 no tiene unidades no se podrá comprar porque el botón estará desactivado.



### 5.2.- Seleccionar el artículo

Añadir un cuadro de texto para que podamos introducir el código del artículo que queramos visualizar y al pulsar en un botón que se vea ese artículo. Si el artículo no existe que muestre un error.

Practica 1	
<p>Artículo: <input type="text" value="m1"/> <span>Ver</span></p>  <p>Galaxy A32 (10) 4GB + 128GB libre</p> <p>229</p> <p><span>comprar</span></p> <p><b>Existe artículo</b></p>	<p>Artículo: <input type="text" value="m27"/> <span>Ver</span></p>  <p>Galaxy A32 (10) 4GB + 128GB libre</p> <p>229</p> <p><span>comprar</span></p> <p><b>No existe el artículo</b></p>



localhost:4200 says

El artículo no existe !!!

OK

### 5.3.- Modificar las unidades

Añadir dos botones al final del card para poder aumentar o disminuir el número de unidades del artículo que se muestra.

Practica 1	
<p>Artículo: <input type="text"/> <span>Ver</span></p>  <p>Apple iPhone (0) 14 Pro móvil libre</p> <p>339</p> <p><span>comprar</span></p> <p><span>Aumentar</span></p> <p><span>Disminuir</span></p>	<p>Artículo: <input type="text"/> <span>Ver</span></p>  <p>Apple iPhone (4) 14 Pro móvil libre</p> <p>339</p> <p><span>comprar</span></p> <p><span>Aumentar</span></p> <p><span>Disminuir</span></p>