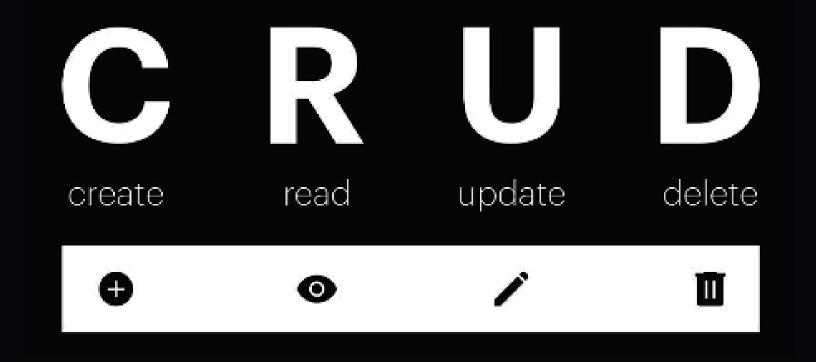
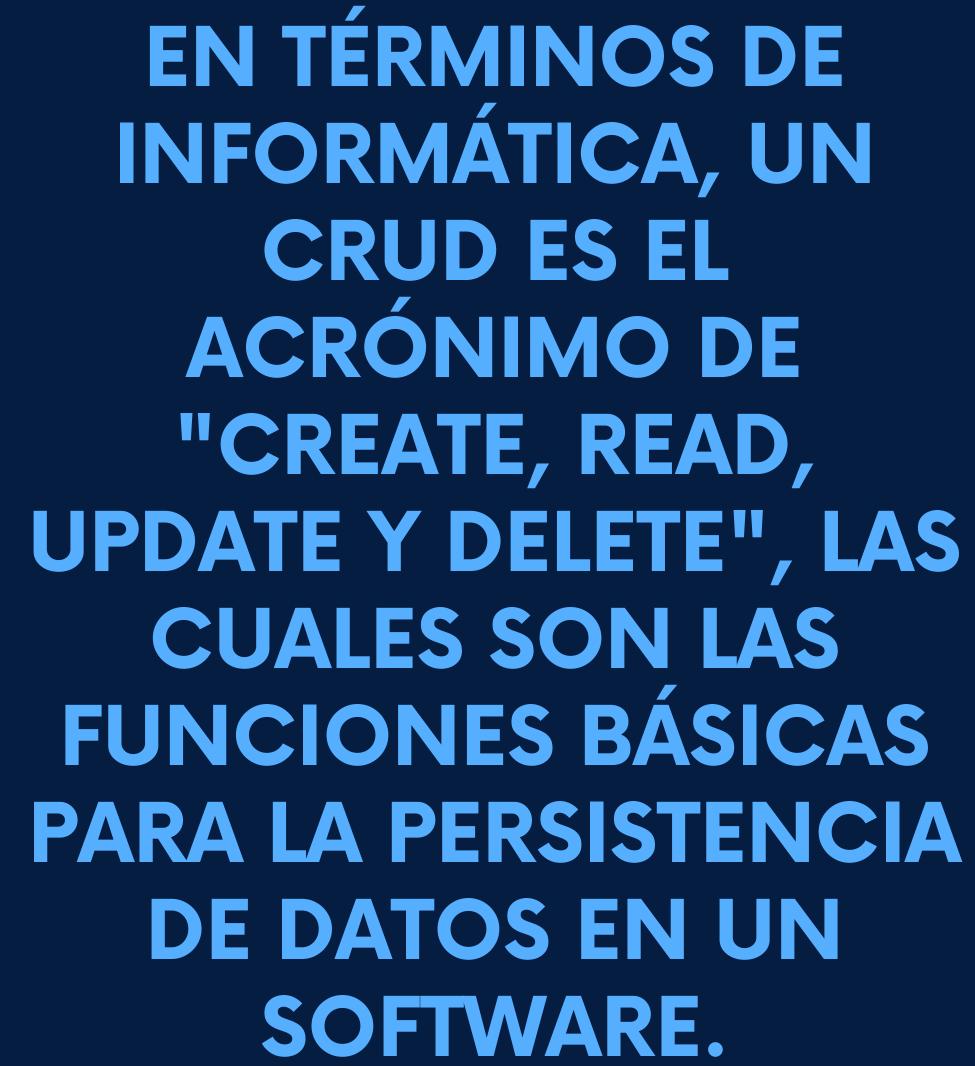
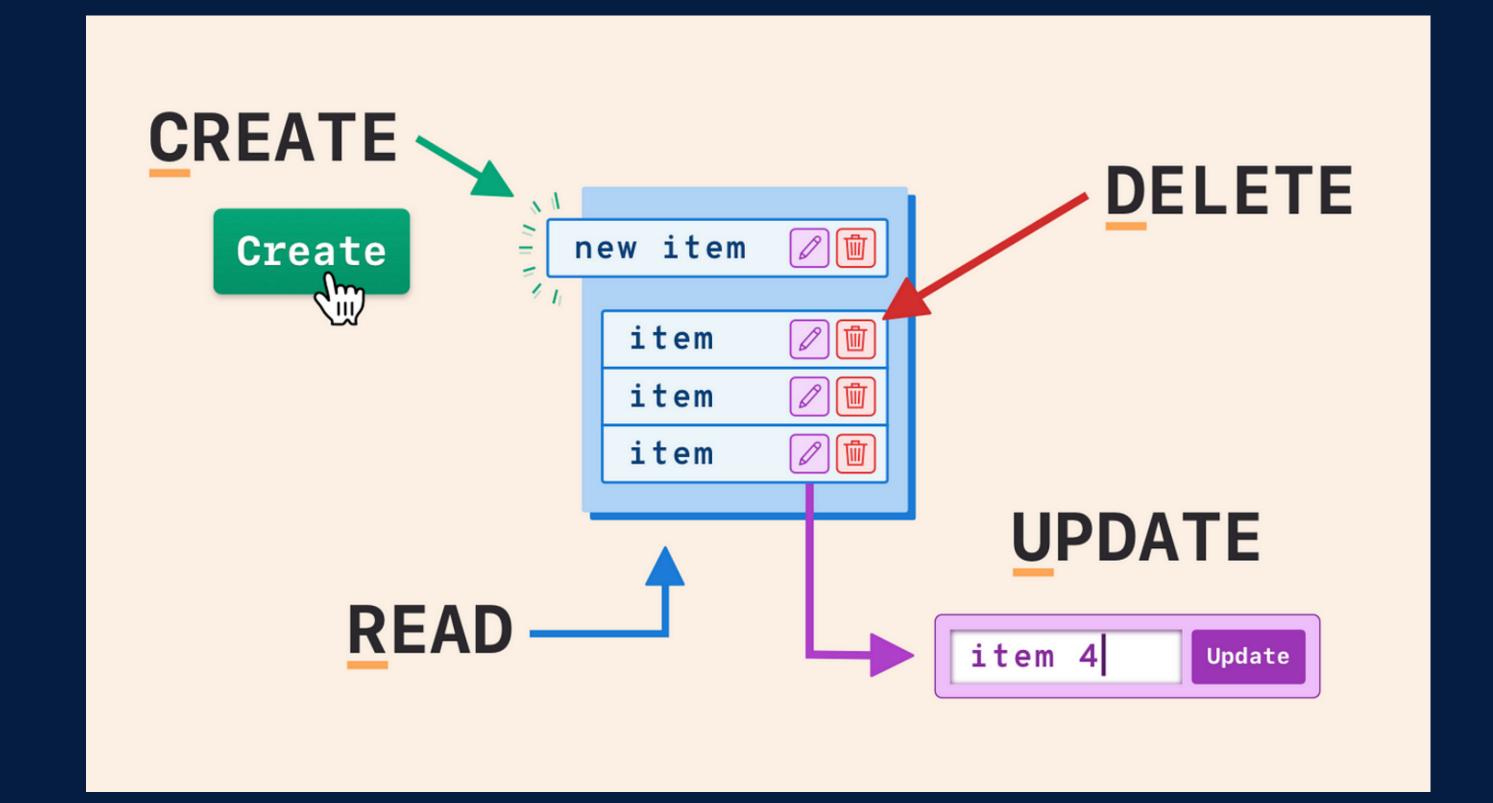
# INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO WEB: CREACIÓN DE UN CRUD

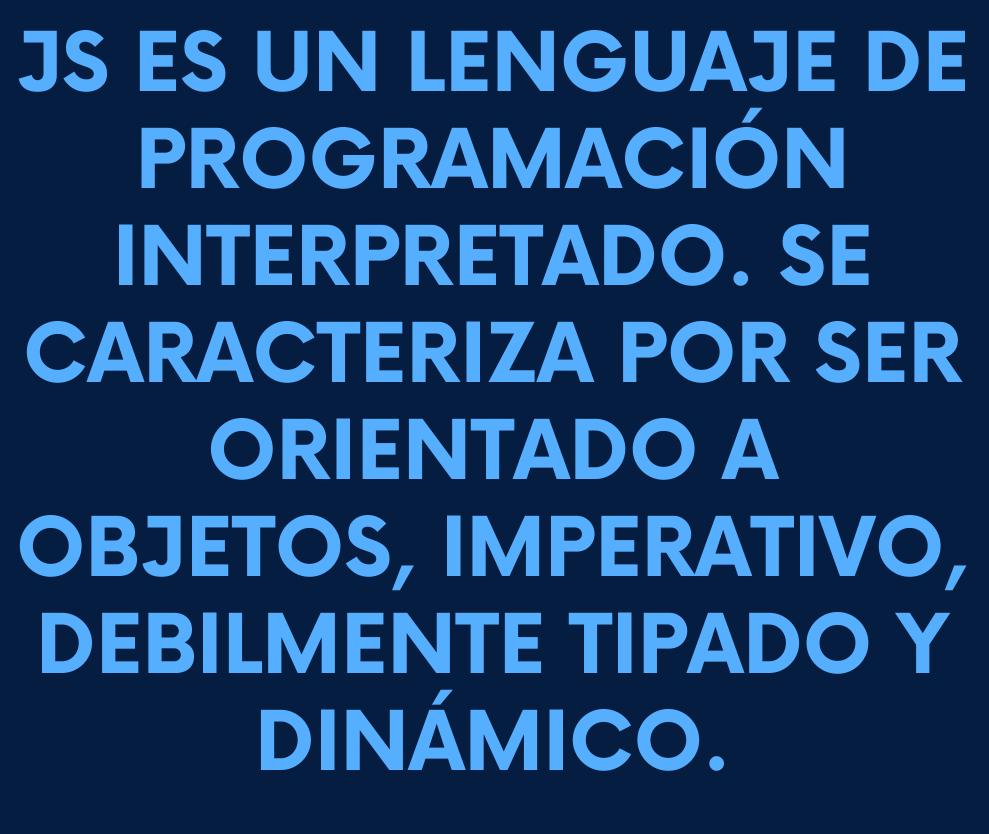


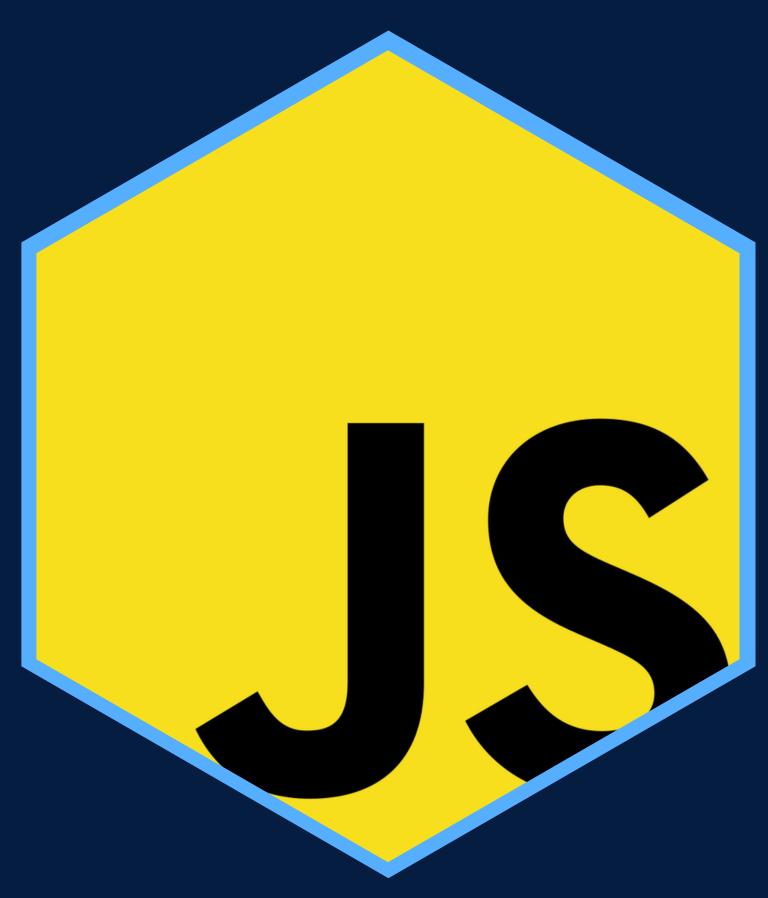


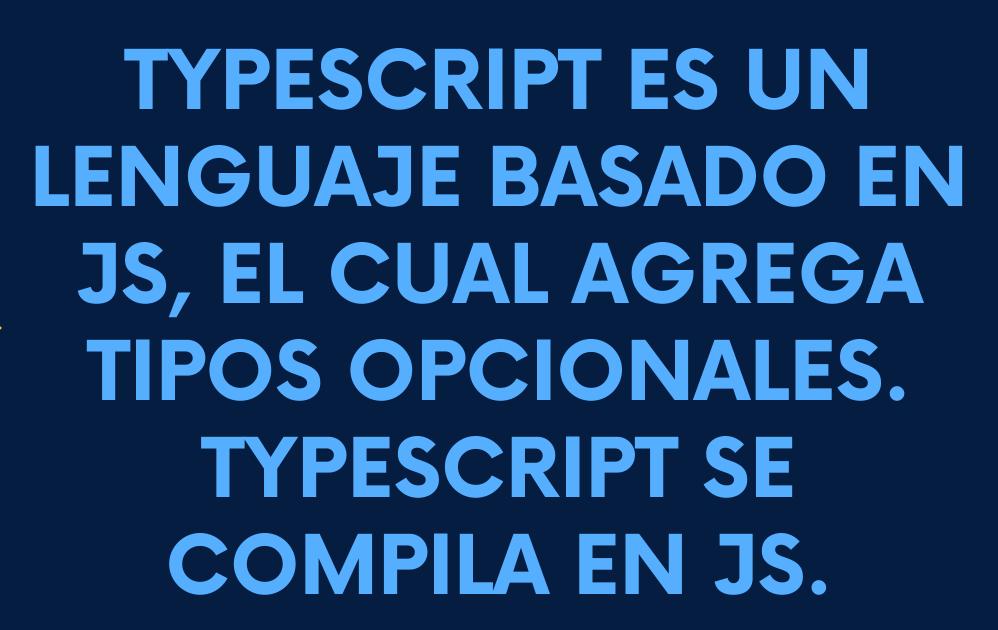














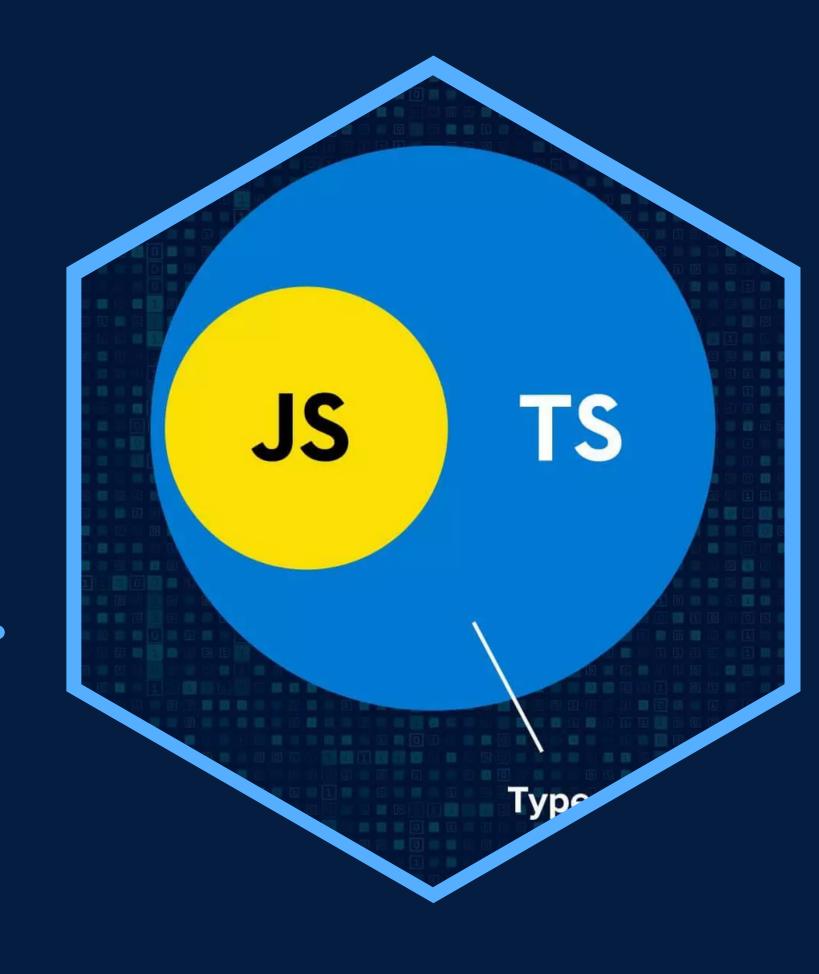
# **VENTAJAS**



TIEMPO DE DESARROLLO.

• ES SIMILAR A JS, PERO TRAE MAS UTILIDADES.

• OFRECE UNA MEJOR EXPERIENCIA DE POO.



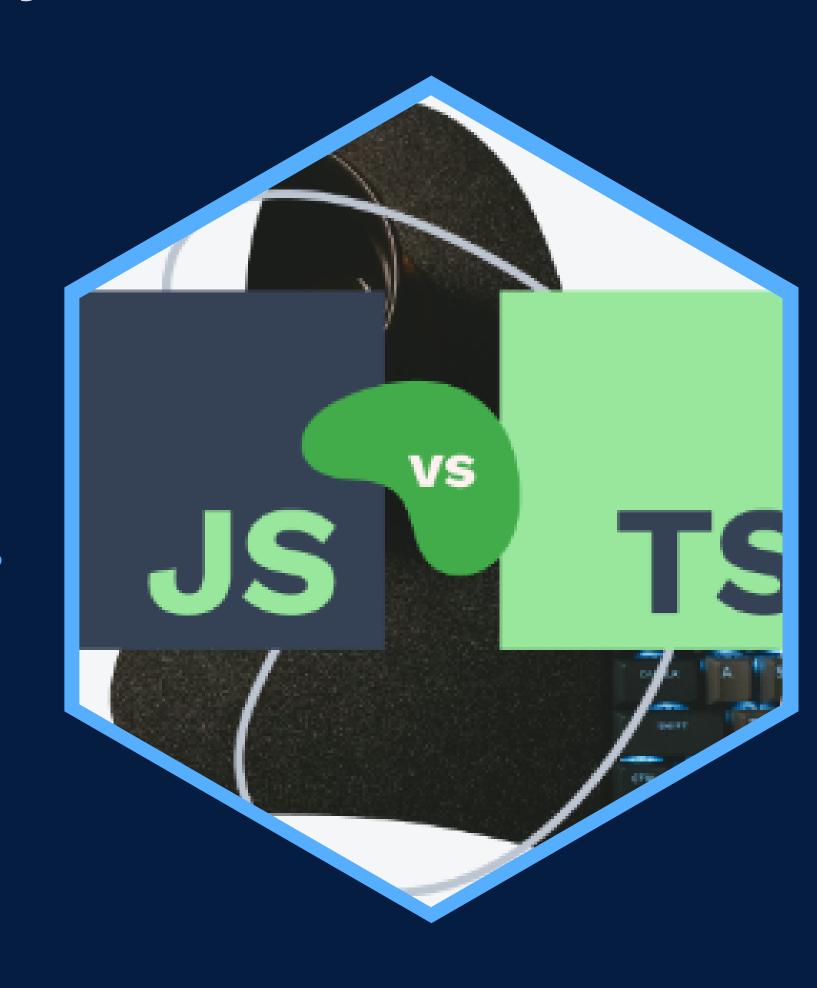


# **DESVENTAJAS**

• PUEDE GENERAR ERRORES DE COMPATIBILIDAD.

• AUMENTA LA DIFICULTAD SOBRE JS.

• PUEDE LLEGAR A SER MAS PESADO QUE JS.





# **NODE.JS**



ES UN ENTORNO EN TIEMPO DE EJECUCIÓN **USADO PARA** APLICACIONES DEL LADO DEL SERVIDOR COMÚNMENTE USADO PARA CREAR SERVICIOS API DE

BACKEND.





### **NPM**



ES EL SISTEMA POR DEFECTO DE NODE.JS PARA LA GESTIÓN Y MANEJO DE PAQUETES.





### **FRAMEWORK**

UN FRAMEWORK ES UN ENTORNO DE TRABAJO QUE POSEE UNA ESTRUCTURA BASE PARA DESARROLLAR UN PROYECTO.





### **EXPRESS**



# ES UN FRAMEWORK PARA APLICACIONES WEB Y MÓVILES.



PERMITE REALIZAR
ROUTING HASTA EL
MANEJO DE
MIDDLEWARE.





### **POSTMAN**



SE TRATA DE UNA APLICACIÓN QUE PERMITE EL REALIZAR PRUEBAS EN UNA API WEB.





### **PETICIONES HTTP**



SON UN CONJUNTO DE MÉTODOS QUE INDICAN CUAL SERÁ LA ACCIÓN QUE SE REALIZARÁ CON UN RECURSO DETERMINADO.





### **PETICIONES HTTP**

- GET: COMO SU NOMBRE LO INDICA, OBTIENE UN RECURSO.
- POST: ESTE MÉTODO ES USADO PARA ENVIAR ENTIDADES AL SERVIDOR.
- PUT: ES UTILIZADO PARA ACTUALIZAR RECURSOS DEL SERVIDOR.
- DELETE: BORRA UN RECURSO EN ESPECÍFICO.

### **MOCKAROO**

