

NOMBRE Y APELLIDOS:			FECHA: 22-09-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA3	Duración:	3 h
UF:	1845				
PRÁCTICA Nº:	E3				
DENOMINACIÓN: Lenguajes de programación.					
<p><u>DESCRIPCIÓN</u></p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un componente en Angular para mostrar datos desde la base de datos creada en la prueba E1 y gestionada por el componente de la prueba evaluable E2 • Crear su vista plantilla en html • Dar estilos con CSS o utilizar Angular Material. <p>Pegar en este Archivo el pantallazo de cómo se vería la vista en un navegador de los datos. Adjuntar el código del archivo TypeScript del componente creado y convertir este documento en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><u>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p><u>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</u></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fijará los objetivos de la práctica. - Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. - Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. - Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p> <p style="text-align: center;">ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA</p>					

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. Determinar las características principales de un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir información entre componentes software y bases de datos u otras estructuras. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4	1.1 Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas
	1.2 Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas
2. Integrar características de un lenguaje estándar de marcas extendido en el desarrollo de componentes software para compartir la información. Conforme el criterio de evaluación CE 1.5	2.1 Integra características de un lenguaje estándar de marcas.
	2.2 Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información
	2.2 Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar lo siguiente:

- Crear un componente en Angular para mostrar datos desde la base de datos creada en la prueba E1 y gestionada por el componente de la prueba evaluable E2
- Crear su vista plantilla en html
- Dar estilos con CSS o utilizar Angular Material.

Pegar en este Archivo el pantallazo de cómo se vería la vista en un navegador de los datos.

Adjuntar el código del archivo TypeScript del componente creado y convertir este documento en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

Thank You for Downloading Visual Studio
MySQL: Begin Your Download
Descargar .NET 7.0 SDK (7.0.401)
Curso: index

localhost:4200/cursos

Accesos | Administración | Blogging | CloudMM | Clientes | Consulta | Desarrollo web | Formación | Empresa | Ideas | Productividad | Redes Sociales | Varios | Bookmarks | Paralelizar | Publicaciones | Proyectos | Otros marcadores

Inicio | Acceso | Cursos | Alumnos | Registro | Contacto | Tareas

LISTADO DE CURSOS

Curso	Descripción	Categoría	Duración	Temas
IFCD0210	Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web	Nivel 3	510 horas	MF0491, MF0492, MF0493

NUEVO

Inicio | Acceso | Cursos | Alumnos | Profesores | Registro | Contacto | Tareas

LISTADO DE USUARIOS

nombre	apellidos	Fnacimiento	email	telefono	foto	pass	tipo
asdf	asdf	asd	1	asdda	asdd	asddf	<input type="checkbox"/>
Eleazar	González	16/10	asdasd@asdasd	569456923	asdad	asadsads	<input type="checkbox"/>

NUEVO

```
import { Component } from '@angular/core';
import { FormControl, FormGroupDirective, NgForm, Validators } from '@angular/forms';
import { ErrorStateMatcher } from '@angular/material/core';
import { GRegistro } from '../models/gregistro';
import { GregistroService } from '../servicios/gregistro';
import { ToastrService } from 'ngx-toastr';

export class MyErrorStateMatcher implements ErrorStateMatcher {
  isErrorState(control: FormControl | null, form: FormGroupDirective | NgForm | null): boolean {
    const isSubmitted = form && form.submitted;
    return !!(control && control.invalid && (control.dirty || control.touched || isSubmitted));
  }
}

/** @title Input with a custom ErrorStateMatcher */
@Component({
  selector: 'app-registro',
  templateUrl: './registro.component.html',
  styleUrls: ['./registro.component.css']
})

export class RegistroComponent {
  emailFormControl = new FormControl('', [Validators.required, Validators.email]);

  matcher = new MyErrorStateMatcher();
  hide = true;
  hide2 = true;

  listUsuario: GRegistro[] = []
}
```

```
constructor(private _gRegistroService: GregistroService,  
  private toastr: ToastrService ){  
  
}  
ngOnInit(): void{  
  this.obtenerRegistro()  
}  
obtenerRegistro() {  
  this._gRegistroService.getRegistros().subscribe(data => {  
    console.log(data);  
    this.listUsuario = data;  
  }, error => {  
    console.log(error);  
  })  
}  
eliminarRegistro(id: any) {  
  this._gRegistroService.eliminarRegistro(id).subscribe(data => {  
    this.toastr.error('El usuario fue eliminado con exito' , 'Usuario Eliminado');  
    this.obtenerRegistro();  
  }, error => {  
    console.log(error);  
  })  
}  
  
}
```

SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1845 – E2

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
3. Determinar las características principales de un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir información entre componentes software y bases de datos u otras estructuras. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4	Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas	- Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100%	B	20
		- Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 50 % y 75%	R	10
		- Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50 %	M	0
	Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas	- Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100%. - Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 50% y 75%. - Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
4. Integrar características de un lenguaje estándar de marcas extendido en el desarrollo de componentes software para compartir la información. Conforme el criterio de evaluación CE 1.5	2.1 Integra características de un lenguaje estándar de marcas.	- Integra características de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100%. - Integra características de un lenguaje estándar de marcas entre un 50% y 75%. - Integra características de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
		- Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 75% y 100%. - Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 50% y 75%. - Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
		- Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 75% y 100%. - Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 50% y 75%. - Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	2.2 Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información			
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		