

## BASES DE DATOS NO RELACIONALES

---

### PROCESO DE DESARROLLO

#### Objetivos

- Conocer la estructura de una app en Ionic
- Instalar Ionic y desarrollar una app con una  nica pantalla
- Utilizar elementos del API de Ionic para el desarrollo de la interfaz

#### Recursos

##### V deos:

- [Presentaci n del proyecto Quicktrade](#)
- [00 - Introducci n a Ionic](#)
- [01 - Instalaci n de Ionic y primera app](#)
- [02 - Estructura de la app](#)
- [03 - Elementos del API](#)
- [04 - Binding por interpolaci n](#)
- [05 - Directiva ngIf](#)
- [06 - Binding de propiedades](#)
- [07 - Binding eventos](#)

##### Referencias:

- [Starting an App](#)
- [Primera App con Ionic](#)
- [Node.js](#)
- [Google Chrome Canary](#)
- [Elementos del API de Ionic](#)
- [Eventos de Angular](#)

## BASES DE DATOS NO RELACIONALES

---

### Pasos a seguir

En esta primera actividad vamos a dise ar la pantalla de **Insertar producto** de nuestra app **Quicktrade** mediante Ionic. Para ello, se recomienda que sigas estos pasos:

- Visiona el v deo de presentaci n del proyecto.
- Visiona los v deos de [Introducci n a Ionic](#) y [Instalaci n de Ionic y primera app](#).
- Instala Ionic siguiendo las indicaciones de los v deos.
- Visiona el v deo de [Estructura de la app](#).
- Prueba como funcionan distintos elementos del API de Ionic para desarrollar la interfaz: ion-button, ion-card, ion-list, ion-input, etc.
- Visiona el resto de v deos.

Una vez ya te hayas familiarizado con Ionic, construye sobre el componente home.page, **una** pantalla que permita introducir informaci n sobre productos, teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- Cada producto tendr  un nombre, una descripci n, una categor a y un precio.
- Las categor as disponibles que se deben poder seleccionar son: tecnolog a, hogar, inmobiliaria y motor.
- Dependiendo de la categor a, se mostrar n unos elementos en la interfaz u otros (utilizando **ngIf** sobre la pantalla  nica).
- Si el usuario selecciona la categor a de **motor**:
  - Se deber  poder seleccionar si es un coche o una moto.
  - Se podr n introducir los km y el a o.
- Si el usuario selecciona la categor a de **inmobiliaria**:
  - Se podr n introducir los metros cuadrados de la vivienda.
  - Se podr n introducir el n mero de ba os y habitaciones.
  - Se podr  introducir la localidad.
- Si el usuario selecciona la categor a de **tecnolog a**:
  - Se podr  introducir el estado del producto: perfecto estado o usado.

Adem s de estas indicaciones, puedes incluir lo que consideres. En esta primera actividad **no deber s almacenar la informaci n introducida**, simplemente construir esta primera pantalla atendiendo a las indicaciones de arriba. Para ello, haz uso de, al menos, un binding por interpolaci n, un binding de propiedades y un binding de eventos.

Juan M. Alberola  
jmalberola@florida-uni.es



## BASES DE DATOS NO RELACIONALES

---

**Dedicaci n estimada: 8 horas**