

# Zaawansowane Programowanie Webowe

## Lab 4. Angular - cz. 2

### Cel zajęć:

Poznanie i użycie frameworka Angular do stworzenia pierwszej aplikacji.

### Narzędzia:

Node.js (<https://nodejs.org/>) + menadżer pakietów NPM (do pobrania razem z Nodem - <https://nodejs.org/en/download/>) + edytor kodu lub w przeglądarce <https://stackblitz.com>

Stwórz aplikację webową z użyciem Angulara. Aplikacja powinna umożliwiać:

1. Rejestrację użytkownika przez wypełnienie formularza danymi:
  - a. Imię
  - b. Nazwisko
  - c. Branża - select
  - d. Email
  - e. Hasło
  - f. Powtórz hasło (sprawdzenie, czy hasła są takie same - w przypadku braku zgodności - wyświetl informację)
  - g. Przycisk Zarejestruj się - aktywny po poprawnym wypełnieniu wszystkich pól
2. Po zarejestrowaniu się, użytkownik przenoszony jest do kokpitu, w którym są następujące zakładki:
  - a. Profil - wyświetlone są informacje podane przy rejestracji
  - b. Warsztaty - wyświetlona jest lista Warsztatów - informacje o warsztatach są pobierane przez http z lokalnego pliku json o strukturze:

```
[ { "name": "Warsztaty #1", price: 250, description: "Opis", "freeSeats": 10 },  
  { "name": "Warsztaty #2", price: 100, description: "Opis 2", "freeSeats": 20 }, ... ]
```

W tym widoku wyświetlona jest nazwa warsztatu i przycisk "Zobacz". Po kliknięciu "Zobacz" przechodzimy do widoku szczegółowego konkretnego warsztatu.

Widok szczegółowy warsztatu zawiera:

- opis, cena, ilość miejsc
- przycisk "Zapisz się na warsztat"

Zapisanie się na warsztat powoduje dodanie warsztatu do lokalnego stanu - listy warsztatów użytkownika. Po zapisaniu się na konkretny warsztat przycisk Zapisz się zmienia się na Wypisz się - jego kliknięcie usuwa warsztat z listy warsztatów użytkownika.

- c. Podsumowanie - widok, który pokazuje warsztaty, na które zapisał się użytkownik oraz wyświetla wartość do zapłaty.

[12 pkt.]