

Introducción al desarrollo de aplicaciones web con Angular



¿Qué es un framework?

Un framework, entorno de trabajo o marco de trabajo es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia definida, normalmente, con módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software.

Tienen como objetivo principal ofrecer una funcionalidad definida, auto contenida, siendo contruidos usando patrones de diseño, y su característica principal es su alta cohesión y bajo acoplamiento.

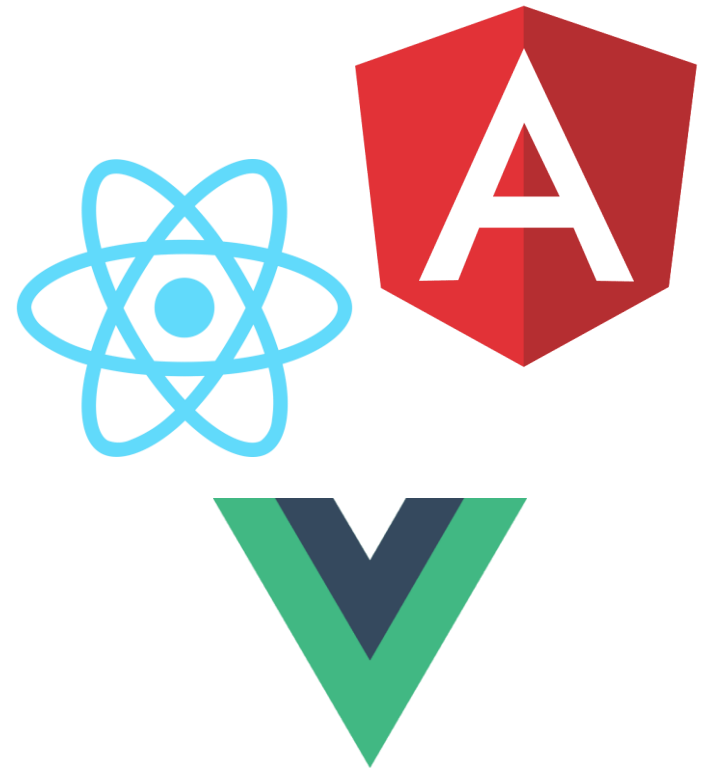




entorno pensado para hacer más sencilla la programación de cualquier aplicación o herramienta actual.

framework o librería

Un framework te limita la flexibilidad, pero a cambio te da estabilidad y las herramientas que necesitas con un entorno de trabajo ya preparado. Mientras que una librería te da más libertad porque puedes usar las librerías que quieras pero a cambio tienes que asegurar la compatibilidad y crear tu propio entorno.



FRAMEWORK



LIBRERÍA

Conjunto de herramientas que trabajan en un proyecto completo bajo ciertas reglas.



Herramienta con una sola utilidad específica.



Tiene funcionalidades integradas para que no necesites librerías externas.



La compatibilidad de sus funcionalidades está asegurada.



El framework define la forma en que debes desarrollar el proyecto.



Laravel



Eres libre de usar las librerías que desees en la estructura que quieras.



Debes controlar la compatibilidad de cada librería con las demás.



Puedes usar varias librerías según tus necesidades.



EDgrid















**Trabajemos
con Angular**



Crea un nuevo proyecto en Angular

ng n <nombre del proyecto>

04-Angular-introduccion \ hola-mundo

- >  e2e End to end, ficheros que realizan pruebas automáticas
- >  node_modules Dependencias de node
- >  src **Source de la App**
 -  .editorconfig Configuraciones del editor
 -  .gitignore Lista de archivos y carpetas a ignorar para trabajar con git
 -  angular.json Configuración de angular. Este archivo incluye rutas, nombres, versiones, etc.
 -  browserslist Configuraciones especiales para algunos navegadores
 -  karma.conf.js Configuraciones para realizar pruebas unitarias
 -  package.json Configuraciones de la aplicación, nombre, versión lista de dependencias, etc.
 -  README.md Archivo de información acerca del proyecto
 -  tsconfig.app.json Configuración de la aplicación para la aplicación
 -  tsconfig.json Configuración de Typescript
 -  tsconfig.spec.json Configuración de Typescript para pruebas
 -  tslint.json Configuración del Tslint

src

app

app-routing.module.ts

Contiene el código de nuestra App

app.component.css

Archivo de rutas

Archivo de estilos de un componente

app.component.html

HTML de un componente

app.component.spec.ts

Archivo de pruebas de un componente

app.component.ts

Archivo de código TypeScript de un componente

app.module.ts

Archivo de módulos de un componente

assets

Carpeta con archivos estáticos pngs, svgs, etc

environments

Contiene los archivos de variables de entorno

environment.prod.ts

Variables de entorno de la app para producción

environment.ts

Variables de entorno de la app para desarrollo

favicon.ico

Favicon de la App

index.html

HTML principal de la aplicación

main.ts

Archivo TypeScript central

polyfills.ts

Archivo de compatibilidad de navegadores

styles.css

Estilos generales de la aplicación

test.ts

Archivo principal de pruebas