

Creación de un proyecto Angular

-Primero se crea un workspace con el siguiente comando:

```
>ng new my-workspace --no-create-application
```

-Para desactivar el modo estricto en todo el workspace, nos vamos al archivo tsconfig.json y fijamos la propiedad: "strict": false

-Después, a través de terminal, nos colocamos dentro de la carpeta del workspace

```
>cd my-workspace
```

-Y para crear una aplicación utilizamos el comando:

```
>ng generate application my-proyect
```

-Una vez creado el proyecto, lo suyo sería eliminar el componente AppComponent que se crea por defecto, para ello, se eliminan los cuatro archivos app.component

-Después, si queremos crear un nuevo componente: botón derecho sobre la carpeta app y en el menú elegimos New Component.

-Para que ese componente sea reconocido, hay que ir al archivo main.ts y cambiar AppComponent por el nombre de tu nuevo componente. Además, en el archivo index.html se cambia el <app-root> por el selector del nuevo componente.

-Para ejecutar la aplicación después, en el terminal, dentro de la carpeta del workspace, escribimos el comando:

```
>ng serve my-proyect -o
```

-Para crear una clase de tipo agrupación de datos (Contacto, Persona, etc.), botón derecho sobre app y en menú elegimos New File. Y en la cajita que aparece para introducir el nombre del archivo escribimos model/Contacto.ts o lo que sea.

-Para crear un servicio, sobre la carpeta app, botón derecho, elegimos new Service. Y ese servicio ya será inyectable.

-Para poder inyectar el servicio en el componente, dentro del constructor del componente pondremos:

```
constructor(private agenda:AgendaService){  
  
}
```

Al poner el parámetro como private, se consigue que sea una variable de clase, es decir, se podrá usar en todos los métodos del componente.

Pasos a seguir durante el desarrollo de una aplicación Angular

1. Crear las clases del modelo de datos (Cliente, Contacto, etc.)
2. Crear el servicio. En el servicio se implementan los métodos de lógica de negocio (reciben unos datos y devuelven unos resultados). Ni instrucciones ni variables relacionadas con la presentación de datos
3. Creación del componente:
 - a. Creación de la clase del componente (controlador). Se definen las variables que van a ser vinculadas a la vista. Se crea un constructor para inyectar el objeto de servicio. Se crean los métodos para responder a los eventos.
 - b. Vista. Se diseña la página HTML del componente. Mediante ngModel e interpoladores se vinculan elementos HTML a variables del componente. Mediante directivas ngIf y ngFor se crea la lógica de la página