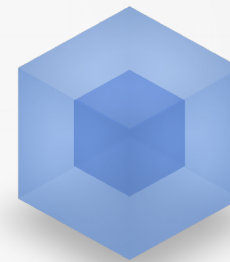




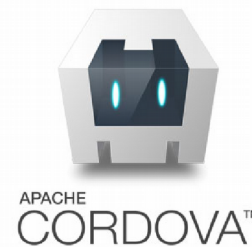
Creación de una WebApp híbrida con Ionic 2

Gestión de tareas

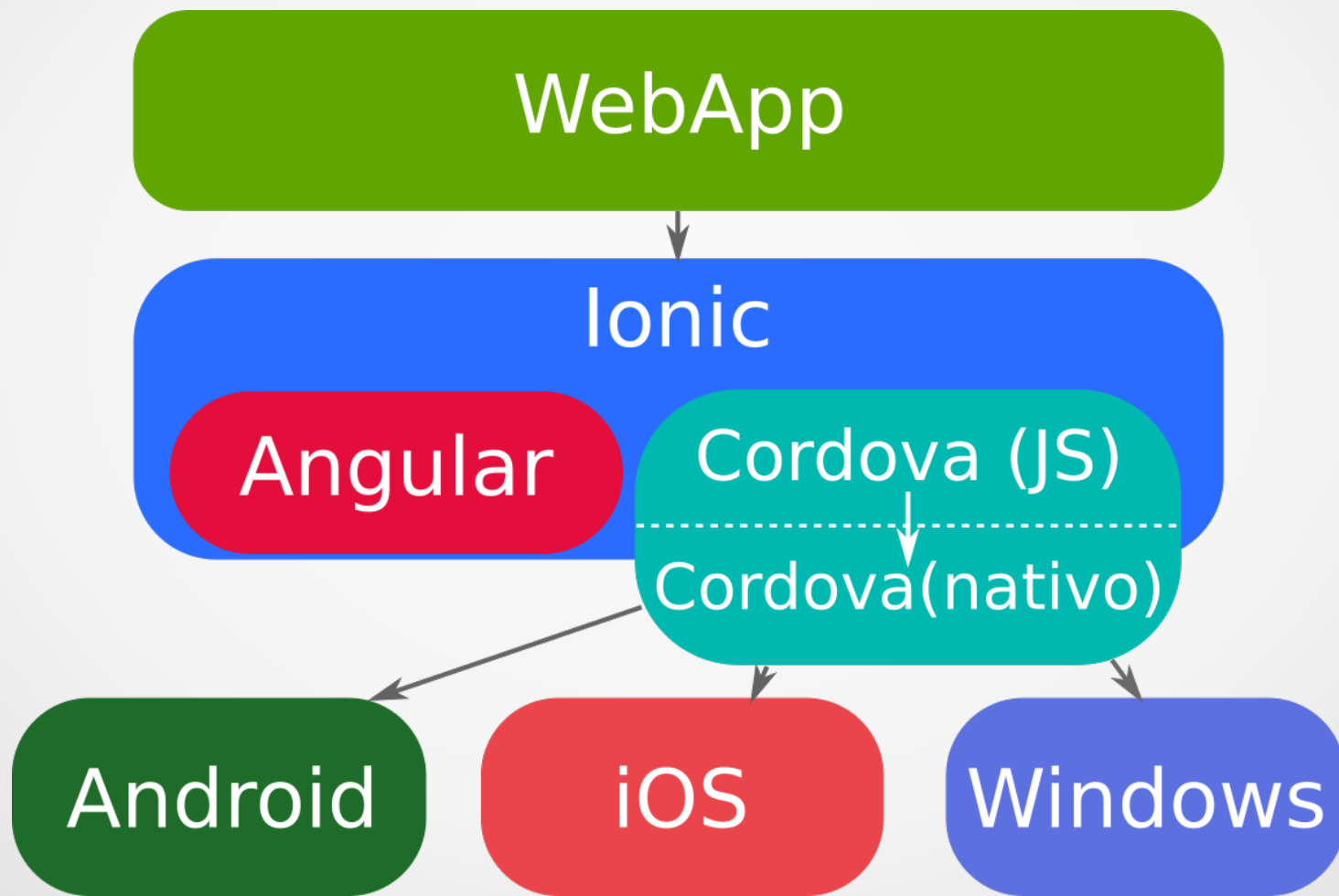
Tecnologías



webpack
MODULE BUNDLER

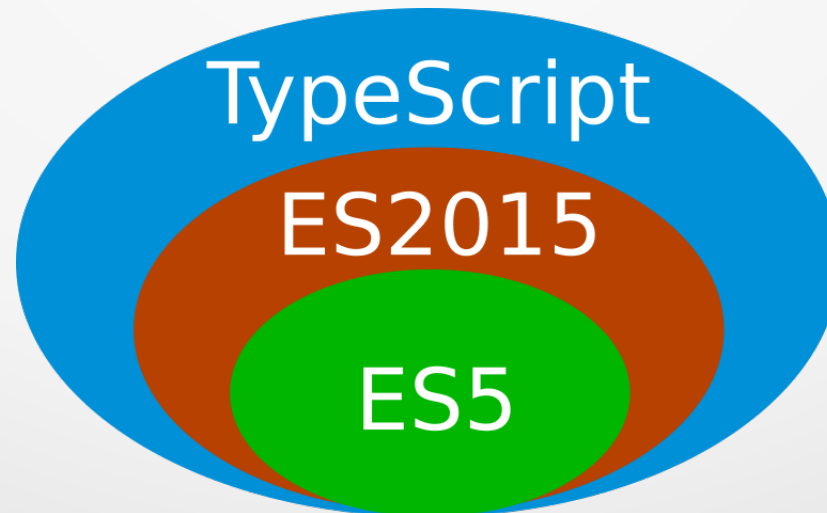


Tecnologías

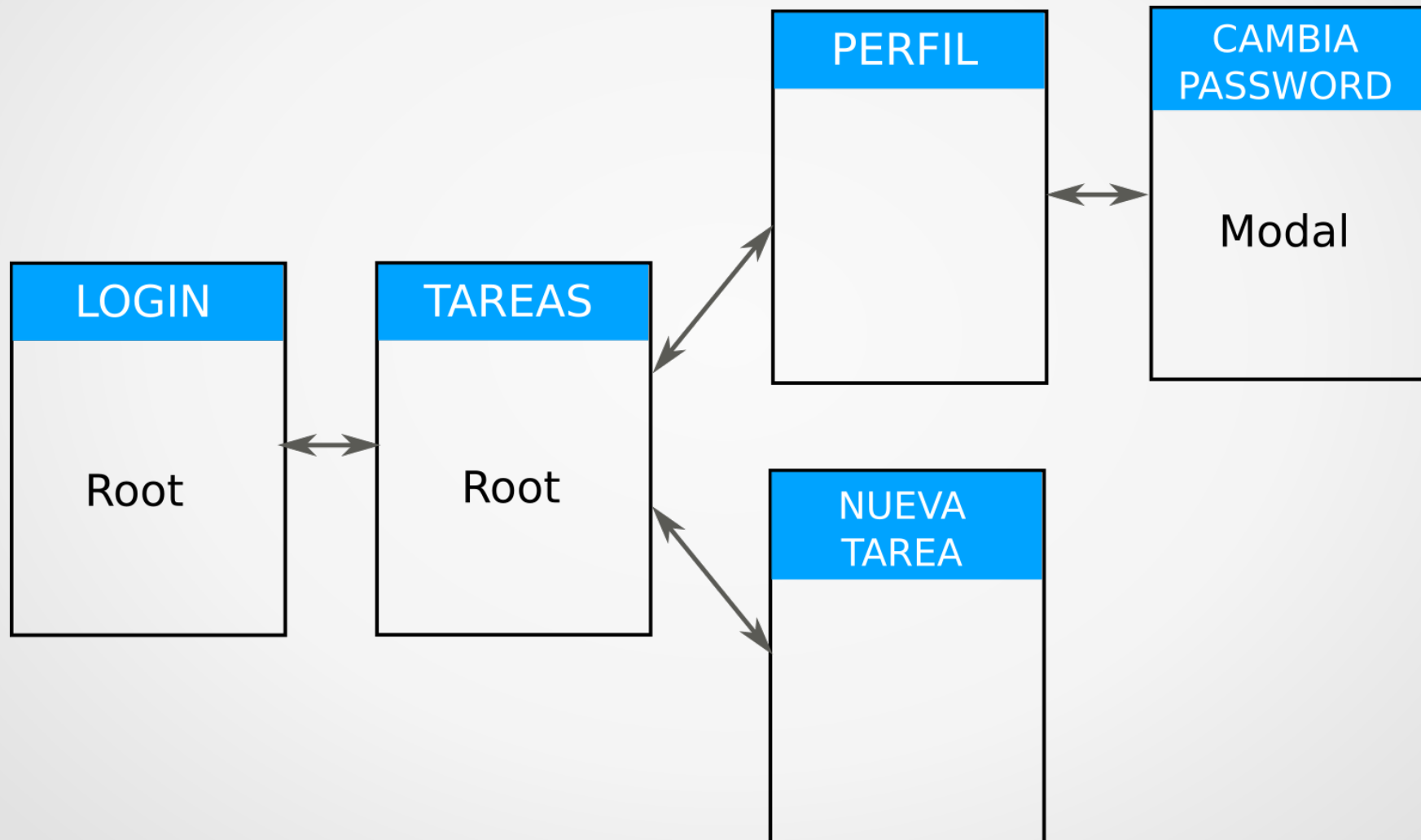


Lenguaje de programación

- Se usará TypeScript.
 - Básicamente es JavaScript tipado.
 - Incorpora las características de las nuevas versiones de JavaScript (ES2015, ES2016,...)
 - JavaScript ha introducido numerosos cambios desde la versión ES2015 (2015). La versión anterior era de 2009 (ES5).



Estructura aplicación



Instalación

- Instalar NodeJS. Necesario para tener la herramienta NPM (Node Package Manager).
 - <https://nodejs.org/en/download/>
- Instalar Ionic CLI y Cordova con NPM (Linux → root)
 - **npm install -g ionic cordova**
- Crear proyecto (Ionic 2 + TypeScript + menú lateral)
 - **ionic start miapp sidemenu --v2 --ts**
- Crear plataforma Android
 - **cordova platform add android --save** (recomendado)
 - **ionic platform android**

Plugins necesarios Angular

- Vamos a utilizar un plugin que gestiona de forma transparente el envío de la cabecera con el token de autenticación.
 - **`npm install angular2-jwt --save`**

Plugins necesarios Cordova

- Cámara:
 - **cordova plugin add cordova-plugin-camera --save**
- Aplicación activa en background
 - **Cordova plugin add cordova-plugin-background-mode --save**
- Plugins instalados
 - **cordova plugin ls**
- <https://github.com/driftyco/ionic-cli>
- <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/cli/>

Restaurar plugins y plataformas

- Recomendado antes de subir a un repositorio la primera vez (guarda dependencias de Cordova en config.xml)
 - **cordova platform save**
 - **cordova plugin save**
- Al bajar proyecto de un repositorio (no se incluyen node_modules, plugins ni platforms). Para restaurarlos:
 - **npm install** (dependencias NPM)
 - **cordova prepare** (dependencias Cordova). Si aparece el mensaje de que no es un proyecto Cordova, ejecuta primero ionic serve.

Lanzar aplicación

- En el navegador:
 - **ionic serve** (localhost:8100)
- En un emulador de Android
 - **ionic emulate android**
- EN un teléfono o dispositivo virtual (Genymotion)
 - **ionic run android**
- Se deben instalar las SDK de Android en el equipo y configurar JAVA_HOME y ANDROID_HOME.
- <http://ionicframework.com/docs/ionic-cli-faq/#android-sdk>
- <https://developer.android.com/studio/index.html?hl=es-419>

Configurar cordova-plugin-whitelist

- Permite las llamadas a servidores externos desde Android
- **config.xml**
 - `<allow-navigation href="*" />`
- **index.html**
 - `<meta http-equiv="Content-Security-Policy" content="script-src * 'unsafe-inline' 'unsafe-eval'">`

Crear icono y Splash Screen

- En el directorio **resources/** crear un archivo icon.png, icon.psd, o icon.ai con un tamaño mínimo de 192x192.
 - **ionic resources --icon**
- Imagen de inicio (Splash Screen): En el directorio **resources/** crear un archivo splash.png, splash.psd, o splash.ai con un tamaño mínimo de 2208x2208 y el contenido debe estar en centrado dentro ocupando 1200x1200.
 - **ionic resources --splash**

Aplicación disponible en Github

- <https://github.com/arturober/tareas-ionic2.git>