

Lección 2: Componentes y Directivas



Lección 2: Componentes y Directivas

Ejercicio

HORA DE
codificar

60 MINUTOS

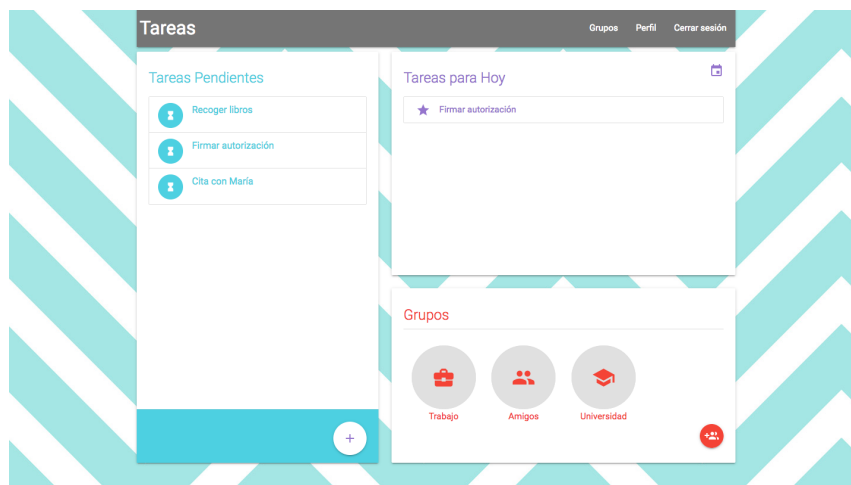
¡Chatea con un tutor!



El desarrollo de aplicaciones usando un framework tan robusto y poderoso como Angular 2, exige un conocimiento amplio sobre las herramientas y métodos que deben utilizarse para obtener resultados óptimos y correspondientes a las necesidades de los clientes. El fundamento estructural de una aplicación web en Angular 2 son los componentes, los cuales permiten un comportamiento modular del portal en donde se reduce la duplicidad de código y en el que se hace más sencillo el desarrollo de partes individuales que componen una parte mayor.

En este ejercicio iniciaremos el desarrollo de una aplicación web para la programación de tareas y recordatorios. Tu misión es crear los componentes iniciales de la aplicación, que conformen el dashboard o página inicial de la misma. Debes aplicar tus conocimientos en Angular 2, pero a su vez, todas las herramientas vistas durante este programa que puedan servirte de ayuda.

Al finalizar este ejercicio, tendrás un proyecto en Angular 2 con una apariencia similar a la siguiente:



Contenido:

Para el desarrollo de este ejercicio, debes desarrollar sobre el proyecto de Angular 2 creado en el laboratorio propuesto en la lección anterior. Sin embargo, si no cuentas con él, puedes crear uno nuevo ejecutando el comando:

```
user$ ng new tareas --prefix t
```

Se creará entonces el proyecto y podrás iniciar con el desarrollo de este ejercicio.

Instrucciones

1. Importa el framework CSS de tu preferencia ubicando el **CDN** correspondiente en el archivo **index.html**.
2. Crea algunas reglas de estilo general para toda la aplicación e incluye una imagen de fondo para el elemento body. Dicha imagen de fondo debe ser una imagen de fondo de una aplicación web.

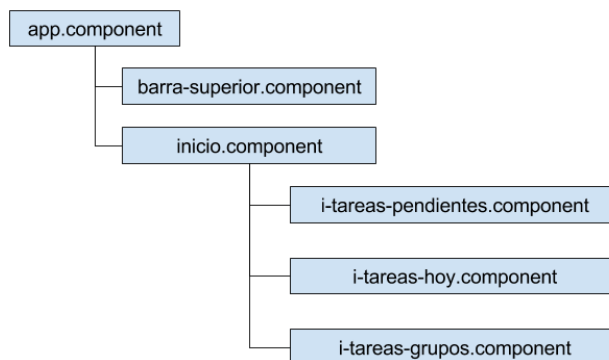
¡Chatea con un tutor!



directorio **assets**.

3. Guíate por el siguiente diagrama para la creación y estructuración de los componentes iniciales de la aplicación.

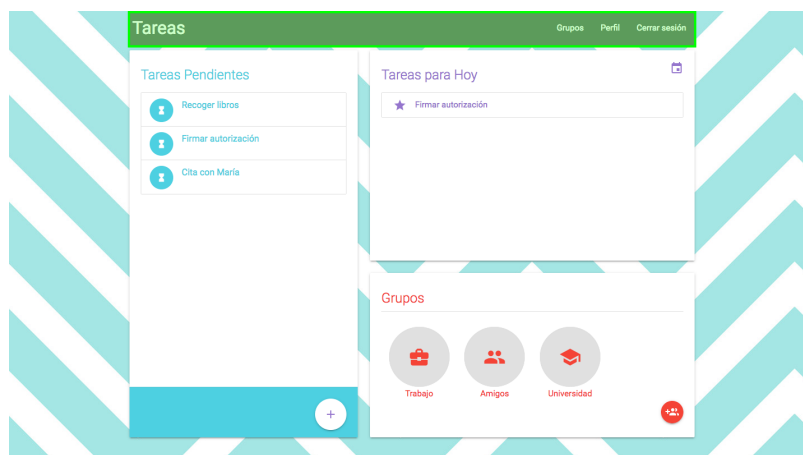
Lección 2: Componentes y Directivas



4. Define la estructura del componente **app** para que se ubiquen los componentes barra-superior e inicio de acuerdo con el siguiente diagrama.



5. Crea el componente **barra-superior** como una barra de navegación con el logo de la aplicación y tres enlaces: Grupos, Perfil y cerrar sesión.



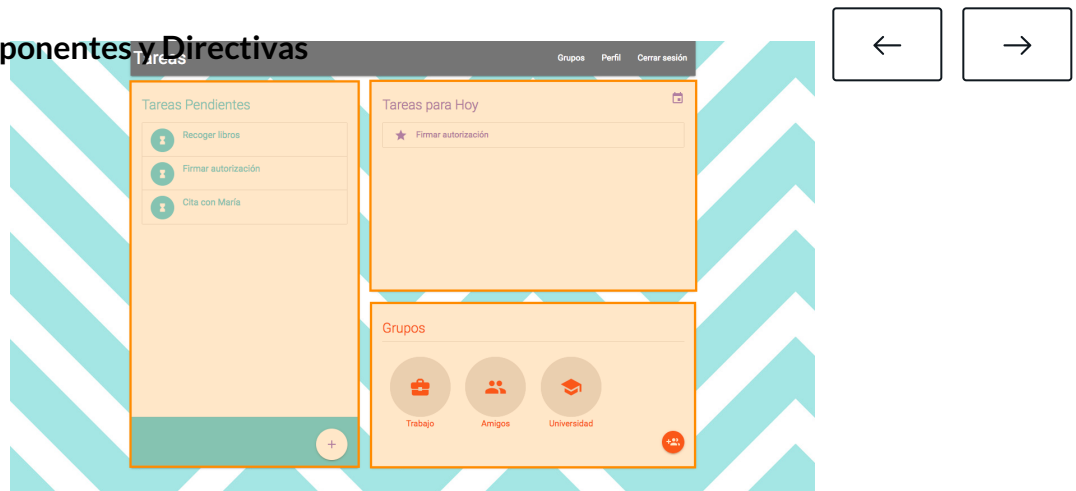
6. Crea el componente inicio que contenga los componentes ta

¡Chatea con un tutor!

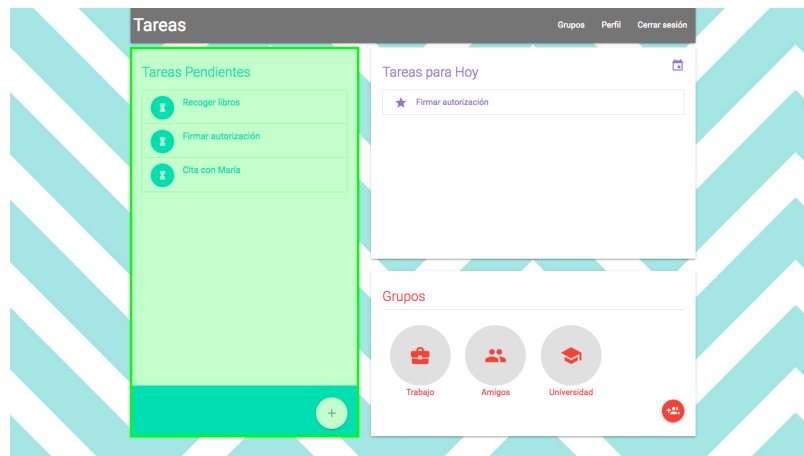


tareas-grupos de acuerdo con la siguiente estructura:

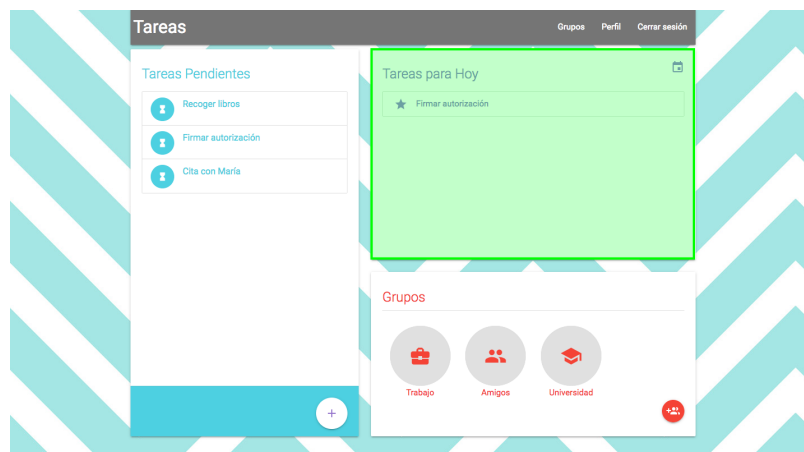
Lección 2: Componentes y Directivas



7. Crea el componente **tareas-pendientes** que contenga un título y una lista de enlaces. En la parte inferior crea una barra de acción con un botón para adicionar una nueva tarea.



8. Crea el componente **tareas-hoy** que contenga un título y una lista de enlaces.

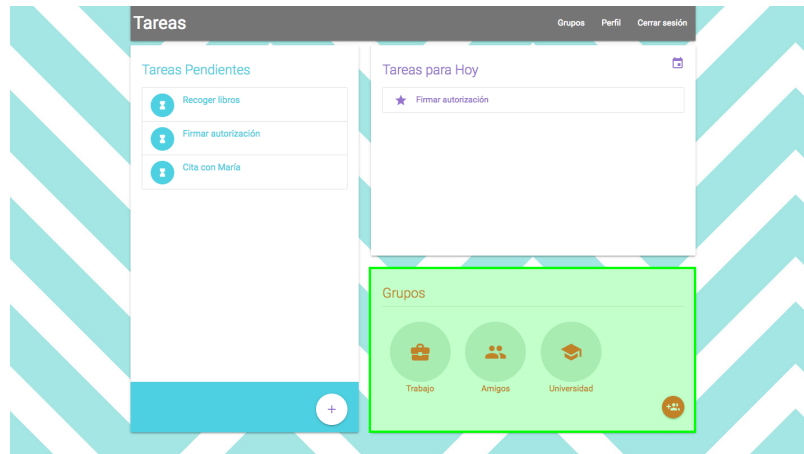


9. Crea el componente **tareas-grupo** que contenga un título y una lista de enlaces.



7. Crea el componente **tareas-grupo** que contenga un título y una lista, la cual debe tener, por cada ítem, un logo y un nombre. Adicionalmente se debe añadir un botón que permita añadir un nuevo grupo.

Lección 2: Componentes y Directivas



10. Usa las herramientas de Angular 2 para cargar las tareas en el componente **tareas-pendientes**. Éstas deben ser cargadas a partir de un arreglo de tipo string.
11. Usa las herramientas de Angular 2 para cargar las tareas en el componente **tareas-hoy**. Éstas deben ser cargadas a partir de un arreglo de tipo string.
12. Usa las herramientas de Angular 2 para cargar los grupos del componente **tareas-grupos**. Éstos deben ser cargados a partir de un arreglo de objetos, en donde cada objeto debe contar con las siguientes propiedades: nombre (un string con el nombre del grupo), ícono (el identificador de un ícono asociado con el grupo) y resaltado (de tipo boolean, que debe ser false por defecto)
13. Crea una clase llamada **grupo-resaltado** en CSS que asigne el color de fondo a blanco. Añade a los círculos que contienen el ícono del grupo, una directiva de clase que haga referencia a la clase **grupo-resaltado** y la haga igual a la propiedad resaltado de cada objeto ítem de la lista de grupos.
14. Asigna dos eventos a los círculos que contienen el ícono de grupo, que disparen dos métodos. Cuando el cursor entre al elemento se debe disparar un método que haga a la propiedad **resaltado** del objeto correspondiente igual a **true**. Cuando el cursor salga del elemento se debe disparar un método que haga la propiedad **resaltado** del objeto correspondiente igual a **false**. De esta manera se tendrá un efecto de hover sobre los elementos.

Buenas Prácticas

Al desarrollar aplicaciones en Angular 2, debes pensar y diseñar la estructura de una página a partir de las partes que la conforman, esto es, pensar en componentes, para así, tener mayor claridad al momento de su creación. Además es muy recomendable agrupar componentes por vista, es decir, un componente mayor que contenga todos los componentes de una vista. Esto será de gran ayuda para cuando se establezca el enrutamiento en la aplicación.



Lección 2: Componentes y Directivas



SOLUCIÓN

¡Chatea con un tutor!

