

Laboratorios

Ejercicio 01

Crear un archivo typescript (.ts). Definir una clase Menu que tenga un atributo llamado items que sea del tipo array de string, un atributo del tipo number llamado paginas y un atributo del tipo string llamado display.

El constructor de la clase debe recibir como parámetros un array de string, cuyo valor se va a asignar a la propiedad items y un valor del tipo number, que se va a asignar a la propiedad paginas.

Esta clase debe tener también un método llamado listar, que va a devolver un valor del tipo void. Este método va a imprimir por la consola del navegador todos los items del menu y va a armar una lista no ordenada () que se va a imprimir en el html.

Crear una clase llamada MenuChicos que herede de Menu. Heredar el constructor de la clase padre y redefinir el método listar cambiando el título del menú.

Crear una función genérica que reciba datos del tipo string y mostrarlos en el html.

Compilar el archivo del tipo typescript para obtener su correlativo js e incluir el js en el html.

Crear otro archivo ts. Definir una interface llamada Comida, la cual va a definir dos atributos, uno llamado nombre del tipo string, y otro llamado calorías del tipo number.

Crear una función que reciba como parámetro un objeto del tipo de la interfaz Comida y muestre los datos del mismo.

Compilar el archivo typescript y el js resultante incluirlo en el documento html.

Ejercicio 02

Crear un nuevo proyecto Angular. En el vamos a crear los siguientes componentes:

- click-me.component: En el html del componente definimos un botón y le asignamos el evento click. Como parámetro del evento le pasamos la función histeClick() que la vamos a definir en la clase del que implementa el componente. Este método va a tener que devolver el mensaje "Hola, que bueno verte".
- keyup.component: Definir dos campos del tipo input a los que le asignamos el evento keyup. Al primer campo, le pasamos como parámetro del evento la función onKey. Esta función recibe un parámetro event, el cual es genérico. El segundo campo la función que maneje el evento se va a llamar onKeyBoard, y el parámetro que recibe va a ser del tipo KeyboardEvent.
- loop-back.component: Definir un campo input text y en el establecer una variable de referencia que se mostrará por interpolación.
- loop-back-v2: Definir un campo input text y en el establecer una variable de referencia. Esta variable se le va a pasar a un método que va a manejar el evento keyup. Este método creará una variable que almacene el texto ingresado y lo mostrará en pantalla por interpolación.

- loop-back-v3: Definir un campo input text al que se le asigne una variable de referencia. Crear un método que maneje un evento del tipo keyup.enter y reciba como parámetro la variable de referencia. Este método almacenará en una variable el texto ingresado y lo mostrará en pantalla por interpolación.
- loop-back-v4: Definir un campo input text, le asignamos una variable de referencia, definimos un método para manejar los eventos keyup.enter y blur. Este método almacenará en una variable los datos recibidos a través de la variable de referencia y lo mostrará en pantalla a través de interpolación.

Ejercicio 03

Crear un nuevo proyecto Angular. En el creamos los siguientes componentes:

- tabla-alumnos.component: En la vista de este componente debemos mostrar en una tabla un array de Alumnos. Utilizar la directiva *ngIf para mostrar u ocultar un elemento. La tabla debe tener un botón para cada alumno que al hacer click sobre él mostrará los detalles del alumno.
- detalle-alumno.component: Este componente va a mostrar los detalle del alumno seleccionado en la tabla de alumnos.