Vamos a comenzar a crear un proyecto local en angular en nuestro equipo y ahí vamos a comenzar a hacer

todo el código de esta sección que tiene bastantes cosas interesantes ahora para comenzar no hace falta

que ustedes me sigan al pie de la letra con lo que les voy a explicar.

Simplemente se los voy a enseñar y ya yo les voy a decir en qué momento empezamos a trabajar juntos

para empezar.

Aquí hay un botón de Start y aquí están los pasos para hacerlo nosotros lo vamos a hacer en breve así

que no se preocupen pero nada más quiero explicarles que el equipo de Aguilar recomienda que usemos

lo que es angular Stielike que es el comando.

La interfaz es una interfaz de línea de comandos que nos va a permitir a nosotros poder crear cosas

de forma automática y nos ahorra muchísimo muchísimo tiempo.

Es decir como en un minuto ya podemos tener una aplicación de angular corriendo ok.

Cómo empezamos.

Nosotros ya tenemos instalado el cielo.

Si no puedes acuérdese que fue el paso cuando llegamos acá en la sección de las instalaciones y realizamos

lo que fue el MPM instó menosque angular síguela que no sé si ustedes se acuerdan que nosotros ejecutamos

esto.

Si ustedes no lo tienen pues ejecutarlo en este preciso momento.

Para comenzar necesitamos crear nuestro proyecto y cómo lo hacemos.

Nosotros ya tenemos instalado el cielo ahora para crear un proyecto.

Es esta línea en general en particular es ésta.

NG Niu o en gimió y el nombre de su aplicación ok vamos a hacer esto nosotros en el escritorio en el

escritorio hagan clic derecho crece una nueva carpeta y pónganle angular o el nombre que ustedes desean

no necesariamente tiene que ser en el escritorio puede ser en cualquier lugar del equipo pero asegúrese

de que sea un lugar que todo el mundo pueda escribir y leer para evitar los problemas de restricciones

por permisos.

Aquí adentro hagamos doble clic y aquí vamos a crear todos los proyectos que vamos a hacer en el curso

vamos a empezar con el primero obviamente.

Ahora termina la ventana de comandos el CMD.

Lo que sea que ustedes usen para ejecutar comandos y necesito que navegamos hacia esta carpeta que hicimos

en el escritorio.

Entonces yo voy a hacer un CD y navego hacia esta carpeta.

Yo estoy ahí soy en la carpeta y UCES Strieber de esto.

Aquí es la carpeta de mi escritorio.

Ahora ejecutemos este código así como está en junio y el nombre de mi aplicación que se va a llamar

MariaDB está bien.

No hay ningún problema ya lo vamos a cambiar así que no se preocupen.

Presiona enter y esto puede demorar un poco dependiendo de la conexión que ustedes tengan en internet

aquí qué fue lo que acaba de hacer.

Bueno se fue a un repositorio de hip hop descargó todo el proyecto que en realidad es bastante ligero

y ahora en este momento está instalando todos los paquetes que se encuentran definidos en el package

apuntó Jayson.

Eso ya lo voy a explicar en el siguiente video.

Todo eso lo voy a explicar en el siguiente video así que no se preocupen en mi caso ya terminó.

Y dice que instaló mil 148 paquetes en 23 segundos claro puede ser que sea más rápido o más lento dependiendo

de su máquina y la velocidad de Internet.

Más de una persona se puede asustar por la cantidad de paquetes que instala no quiere decir que estos

1148 paquetes van a quedar o se van a poner en la aplicación de producción.

No vamos a hablar de eso más adelante.

En este caso quiero que cambiemos esta carpeta que creó póngale de nombre 01 guión Hola Mundo Hola mundo

entero.

Ese es el nombre que le vamos a poner a la aplicación ahora.

Ahora el editor de texto favorito el que ustedes quieran utilizar no están obligados a usar el Visual

Studio Cott ni de su Aitex ni auto.

Ustedes de hecho van a ver que en el curso y en algunos videos subido al estudio Coupet en otros usó

Atom pero siéntanse libres de usar el que ustedes tengan más confianza en él.

Ok yo voy a utilizar Visual Studio Code y para eso voy a tomar la carpeta y la voy a dejar caer dentro

de Visual Studio Cott o simplemente abrir el proyecto acá en el siguiente video yo les voy a explicar

cada uno de estos archivos y carpetas que contiene para que no sirven y que podemos hacer con él por

los momentos no quiero que se preocupen por eso qué es lo que sigue en nuestra aplicación.

Ok yo tengo que navegar hacia la carpeta que yo acabo de crear la que creó el angular angulación pero

renombre es el 01 Hola mundo yo no les recomiendo que pongan espacios aquí en el nombre en algunos lados

les puede dar problemas.

Tampoco usen acentos o caracteres especiales como la ñ en el nombre del directorio y también no les

recomiendo que Uds. estos proyectos los corran directamente de una memoria SD o un pendrive porque les

puede dar unos problemas con el wifi LOTTT o la recarga automática del proyecto cuando hacemos cambios.

Yo les recomiendo que siempre lo trabajen en un disco duro.

Ok entonces navegamos dentro de esta carpeta hacemos un CD espacio 0 1 Hola mundo entero asegúrense.

Voy a limpiar la consola asegúrense de estar aquí en el escritorio o la carpeta de Angola y dentro de

la carpeta Hola Mundo esta carpeta es nuestro proyecto de angula y ustedes saben que está la carpeta

del proyecto porque aquí adentro está el pack 8.10.

Ya les explicaré esto en el siguiente video cómo hago para correr mi aplicación de Angola.

Bueno escribo el siguiente comando ng o Benjy.

Eso va a levantar un servidor local en el puerto 4200 por defecto ustedes pueden poner un menos Pe y

especificar el puerto con cuatro mil 201 en caso de que en el puerto 4200 pues tomado por otro proceso

pero normalmente basta con escribir en Guiseppe y le dan enter y eso es todo.

Pero yo les recomiendo que si es la primera vez póngale menos o para que una vez no monte automáticamente

abra el navegador por defecto.

En este caso yo le recomendaría que usen Google Chrome para poder seguirme al pie de la letra.

Aquí empieza a levantar el servidor en el local jocs 4200 y me abre la aplicación algo que vamos a utilizar

durante todo el curso.

Son las herramientas de desarrollo de Google.

Creo que nos va a ayudar a depurar y corregir errores y mostrar mensajes en consola antes de modificar

el HTML.

En este caso voy a tocar estos puntitos de acá me voy a pulso bolso más herramientas developer tools

memoricen use el shortcuts porque yo no lo voy a hacer así.

Nuevamente siempre voy a ir directamente con el shortcuts no voy a correr esto poco para acá y asegúrense

de estar en la pestaña de consola.

No se preocupen porque aquí diga que está corriendo un modo de desarrollo.

Efectivamente eso es y más adelante yo les explicaré cómo quitar este mensaje por los momentos.

Todo esto quiere decir que está bien vamos a hacer una modificación rápida para que esta clase se sienta

que aprendimos algo y no simplemente que era el proyecto y ya está vamos aquí a nuestro proyecto de

Visual Studio Atom Sulantay Next Web.

Lo que sea que ustedes estén usando abramos la carpeta sours dentro de sours.

Está la carpeta a Pepe que es muy parecido a lo que vimos en el video pasado.

No sé si se acuerdan pero abrimos a Pepe y aquí adentro tenemos varios archivos interesantes.

Abran el Archivo AFP componen un punto HTML.

Aquí hay varias cosas que yo sé.

Bueno este mensaje de error no se preocupen no vamos a cerrar.

Bueno es posible que no les salga a ustedes pero bueno este archivo HTML es exactamente lo que estamos

viendo aquí en este preciso momento.

Si quieren borrarlo todo borren todo y H1 y escriban Hola Mundo y graben los cambios al grabar los cambios

en la zerbait que está ocurriendo aquí en nuestra terminal va a detectar que hubo un cambio en un archivo.

Eso va a recargar nuestra aplicación y vamos a ver los nuevos cambios.

Eso se va a disparar cada vez que cambiemos un archivo ya sea HTML o archivo script o archivo CSS varias

cosas van a disparar el proceso de la recarga automática si no pasara eso o sea si no pasara que se

recarga de forma automática por algún cambio pues simplemente nos vamos a la terminal cancelamos el

proceso y lo volvemos a levantar para cancelar el proceso es controlase y aquí va a volver a levantarlo

y como yo le puse el menos o a volverme a abrir una nueva pestaña que eso no es lo que yo quería pero

si notan aquí ya está todos los cambios los últimos cambios modifiquemos ese archivo para decir que

hicimos algo en esta clase aparte de crear el proyecto.

Pongamos una lista ordenada Eloy nombre 2.11 espacio y creemos nosotros llamaba apellido.

Grabemos loscambios esto va a recargar solo y aquí tenemos el nombre y el apellido déjeme hacerlo un

poco más grande para que podamos ver bien el nombre y apellido qué es lo que yo quiero hacer.

Bueno quiero poner dos variables que se encuentran en un archivo.

Bueno en este caso la componen .3.

Quiero mostrar dos variables en el html que estamos ahora en el archivo HAP componen el punto 13 acuérdense

que todo esto de acá simplemente es un decorador que ayuda a angular a decirle que esto es un componente

en particular es algo que va a poder ser inyectado en el html o que es una clase común y corriente.

Lo demás es el decorador.

Voy a quitar esta palabra la voy a borrar y aquí escriban nombre le podemos decir que de tipo string

igual a Fernando por ejemplo puntico.

Pero esto es como redundante decir que esta variable de tipo string y la igualo a un string es como

redundante y ese es el mensaje de error que me dice el link que ella le dice explicare en el siguiente

video que es eso yo lo puedo quitar y dejarlo así y luego el apellido apellido es igual a Herrera puntico

más que un espacio porque yo tengo medio estricto mi lint pero de esta manera definimos dos propiedades

en mi clase que yo puedo utilizar en el por ejemplo nombre y el apellido les voy a colocar aquí el nombre

llave y cierre.

Chávez llave y escribo nombre aquí adentro.

Hagamos lo mismo con el apellido grabemos dos cambios.

Esto debía recargar deformó temãtica y aquí tengo Fernando y el apellido es Herrera esta llave llave

y cierre llave llave es conocido como una interpolación dentro de estas llaves.

Yo puedo poner cualquier tipo de código de llaves que puedo poner funciones puedo poner sus sumas restas

multiplicaciones puedo poner cualquier cosa y lo va a procesar angular y cuando se recargue el navegador

web cuando corra nuestra aplicación va a aparecer renderizado el valor y ustedes pueden hacer modificaciones

pueden crear nuevas propiedades pueden colocarlas en el HTML pueden hacer muchas cosas