

# ENUNCIADO PEC 3

**Maquetación: Angular Material**

**Desarrollo front-end avanzado**

**Máster Universitario en Desarrollo de  
sitios y aplicaciones web**

UOC

Universitat Oberta  
de Catalunya

## Contenido

- Introducción
- Objetivos
- Formato y fecha de entrega
- Enunciado
- Puntuación



# Introducción

En esta tercera práctica nos centraremos en maquetar la aplicación que hemos trabajado durante las dos primeras prácticas, utilizando **Angular Material** como **framework** de maquetación y le añadiremos alguna funcionalidad extra para ver el potencial que éste nos ofrece.

## Objetivos

Los objetivos que se deben conseguir con esta práctica son:

- Aplicar estilos a una aplicación de gran envergadura en **Angular**
- Conocer y aplicar varios componentes que nos ofrece **Angular Material**
- Mejorar la experiencia de usuario mediante spinners o animaciones

## Formato y fecha de entrega

Se entregará todo el proyecto comprimido en formato **.zip** sin incluir el directorio **"node\_modules"**. La fecha de entrega se mostrará en el aula de la asignatura.

## Enunciado

Una vez hayamos trabajado el material de teoría del documento **Teoria\_PEC3\_es.pdf**, podemos empezar a trabajar en la resolución de esta PEC3. Es importante estudiar e implementar lo que se explica en este documento de teoría primero ya que se implementa de manera guiada lo que posteriormente se pedirá que desarrolléis en esta tercera práctica.

Pensad que en la teoría vemos un ejemplo básico de formulario con **Angular Material** y como llamamos a una api externa para mostrar un listado de **cards responsive** que se cargarán con una animación que le da un punto elegante.

Por lo tanto, vemos que tendremos ejemplos de ejercicios que se nos pedirán a continuación.

Con todo esto, esta práctica constará de los siguientes ejercicios.

## Ejercicio 1

Para desarrollar esta práctica vamos a partir de la práctica 2, y en líneas generales, podemos decir que lo que haremos es maquetar toda la aplicación para que tenga un aspecto **responsive** y profesional.

Siguiendo la explicación del documento **Teoria\_PEC3\_es.pdf** donde se comenta como configurar **Angular Material** en un proyecto, este primer ejercicio será simplemente configurar la instalación de **Angular Material** a nuestro proyecto.

## Ejercicio 2

Siguiendo la explicación del documento **Teoria\_PEC3\_es.pdf** donde se comenta un ejemplo de formulario de **login** con **Angular Material**, y tenemos también el ejemplo de cómo mostrar los mensajes de error, en este segundo ejercicio deberemos pasar a **Angular Material** todos los formularios del proyecto.

Tal como se explica en la teoría, recordemos que cuando tengamos que utilizar un componente determinado, es bueno primero ir a la descripción del propio componente en la página oficial, para ver que módulo tenemos que importar, ver las posibilidades de configuración que ofrece el componente y ver algunos ejemplos de su utilización.

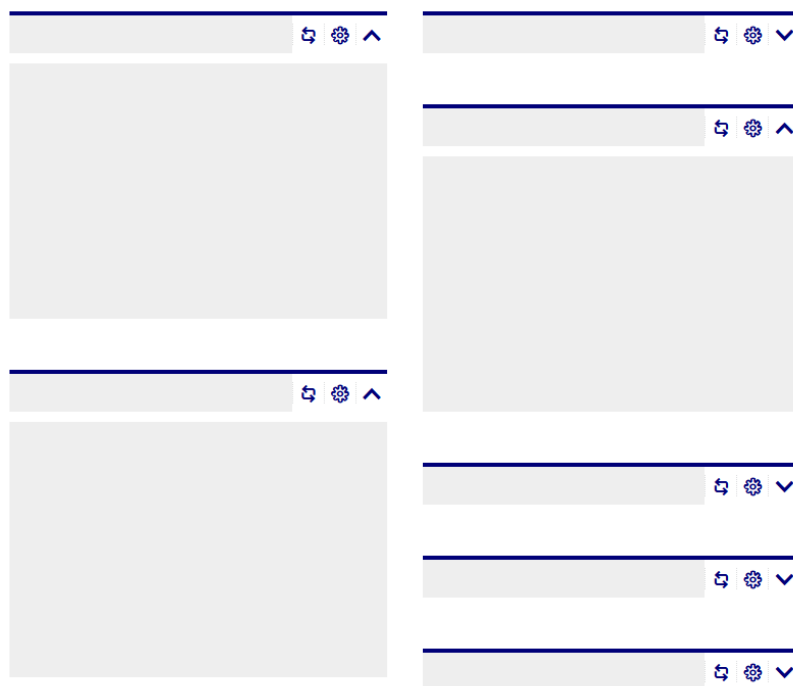
## Ejercicio 3

Teniendo el proyecto con **Redux** aplicado, sabemos que tenemos todas las llamadas a la api (aunque estén simuladas) controladas por los **effects**. Cada llamada tiene su correspondiente llamada **success** y **error**, con las correspondientes variables booleanas **loading** y **loaded** que nos permiten saber cuándo estamos esperando a recibir la respuesta de la api y cuando tenemos dicha respuesta.

En este ejercicio lo que tendremos que hacer es mostrar un **spinner** de **Angular Material** mientras esperamos la respuesta de la api, es decir, mostrar un **spinner** mientras **loading** sea cierto y ocultarlo y mostrar el contenido del componente cuando **loaded** sea cierto.

Podéis mostrar el **spinner** como queráis, en el sentido que podríamos mostrar un **spinner** en un componente concreto, pero si mostráis un **spinner** a 'toda' la pantalla sería suficiente, simplemente es para practicar un poco este aspecto que nos permite mejorar la experiencia de usuario.

Para los/las más curiosos/as, actualmente, más que **spinner** se utiliza el **skeleton**. Hay paquetes que podríamos instalar en **Angular** que con configuraciones básicas podríamos utilizarlo. Cuando nos autenticamos en el propio campus de la **UOC**, podemos ver que utilizan este componente, que muestra el esqueleto de la vista en gris con animaciones mientras esperamos que se cargue:



#### Ejercicio 4

Dadle un aire al **header** y **footer** con algún componente de **Angular Material** para que todo el proyecto sea homogéneo a nivel estético. Aquí podríamos hacer que el menú de opciones sea **responsive**, por ejemplo, que si reduzco la medida del navegador llegue un punto en el que el menú se transforma en el típico de menú de hamburguesa.

#### Ejercicio 5 (opcional)

En lugar de mostrar una lista de actividades, mostraremos un listado de **cards** de actividades.

De manera parecida a como tenemos el ejemplo en la teoría, podríamos mostrar un listado de **cards**, de manera que al hacer clic a una **card** determinada veríamos el detalle de la actividad.

En la **card** podéis mostrar la información que queráis, normalmente se muestra lo más importante, y luego cuando se entra al detalle ya se ve el resto de información.

Una cosa que podéis probar a implementar es poner en la **card** la funcionalidad de añadir a favoritos, para que pueda añadir cierta actividad a favoritos sin tener que entrar en el detalle.

# Puntuación

A continuación, mostramos cuánto puntúan cada uno de los apartados de la práctica para obtener la nota final de la misma.

Hay que tener en cuenta que la práctica se puntúa sobre 10, y tenemos un punto extra si implementamos el ejercicio 5. Este punto nos ayudaría a subir nota si tenemos algún otro apartado con menos nota.

- Ejercicio 1[ **1 punto** ]
- Ejercicio 2[ **5 puntos** ]
- Ejercicio 3[ **2 puntos** ]
- Ejercicio 4[ **2 puntos** ]
- Ejercicio 5[ **1 punto extra**]