TUTORIAL ANGULAR con TypeScript.

<https://angular.io/docs/ts/latest/tutorial/>

El Tour de los Héroes, tutorial paso a paso para crear una aplicación Angular con TypeScript.

Caso de uso:

Relación de trabajadores (Héroes) de una agencia de empleo.

La aplicación se implementa a un nivel básico con las siguientes características:

* Listado de héroes.
* Edición de la ficha del héroe seleccionado.
* Navegación por diferentes vistas.

Se cubren los fundamentos básicos de Angular. Se hará uso de los componentes integrados para presentar y ocultar datos en formato de lista. Se crea un componente para crear una ficha de cada héroe y otro para mostrar una lista de héroes. Se enlazarán datos en un solo sentido de solo lectura. Y campos editables para enlace de datos bidireccional. Se crean métodos básicos para control de eventos de teclado y de clic de ratón. Habrá una relación maestro detalle, al seleccionar un elemento de la lista se presentará su ficha o detalle para su edición. Se formatearán los datos mediante “pipes.” Así mismo se creará un servicio compartido para el “ensamble” de los elementos de la lista. Y, por último, se implementan técnicas de enrutamiento para navegar por las diferentes vistas.

[Aquí](https://embed.plnkr.co/?show=preview) se puede ver el ejemplo terminado.

La aplicación irá refinándose paso a paso, refactorizando y ampliando los pasos anteriores.

COMENZAMOS.

Quizás la parte más tediosa y que suele plantear problemas, sobre todos las diferentes versiones de todos los módulos implicados. Se parte de que se ha instalado Node (v4 en adelante) y NPM (v3 en adelante.)

La configuración de un entorno “QuickStart” se ha automatizado en [ésta dirección](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/setup.htm).

[en github](https://github.com/angular/quickstart)  se mantiene esta configuración de inicio rápido.

Se obvia aquí la instalación de Node y NPM , (<https://docs.npmjs.com/getting-started/installing-node>)

Comprobar que las versiones de Node y de NPM son como mínimo 4.x.x y 3.x.x o superiores respectivamente. Para ello, en la consola:

node –v y npm -v

En mi caso: v6.9.5 de node y 3.10.10 de npm.

Para la instalación del entorno QuickStart de Angular:

* Crear una carpeta de proyecto (se ha de llamar quickstart y se puede cambiarle el nombre más adelante).
* [Clonar](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/setup.html#clone) o [descargar](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/setup.html#download) la semilla de inicio rápido en la carpeta de proyecto.
* Instalar [la NGP](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/setup.html#install-prerequisites) paquetes.
* Ejecutar npm start para iniciar la aplicación de ejemplo.

En mi caso, instalé previamente el entorno siguiendo los pasos descritos en éste apartado y todo fue bien. Lo subí, hasta el paso 3 del tutorial a <https://github.com/carlgarpel/Angular2Tutorial> y en otro ordenador he vuelto a clonarlo y al ejecutar npm start en la consola ha funcionado correctamente. Eso sí, se han descargado 13.134 ficheros. Esa es una de las cosas que “enfrían” a la hora de abordar este tipo de framework, el sinfín de archivos, versiones y dependencias que los pueden hacer tambalearse ante futuras actualizaciones. Pero en fin, sigamos.

Para editar los ficheros emplearé Sublime Text 3. Y para configurar TypeScript con Intellisense sigo las instrucciones de <https://cmatskas.com/getting-started-with-typescript-and-sublime-text/>

Con Sublime Text abro la carpeta donde he instalado la App, en mi caso:

F:\angular\Angular2Tutorial

Hay que decir que, al ejecutar npm start se inició la aplicación en el navegador predeterminado, en mi caso Crome, y que mientras vayamos modificando la aplicación automáticamente se irá recargando y mostrando las nuevas versiones. <http://localhost:3000/>

En el [inicio rápido](https://angular.io/docs/ts/latest/quickstart.html) se describen los elementos básicos de una aplicación Angular:

Las aplicaciones angular se componen de componentes. Un componente es la combinación de una plantilla HTML y una clase componente que controla una parte de la pantalla. Éste es un ejemplo de un componente que muestra una cadena simple:

En el fichero:

src / app / app.component.ts

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

import { Component } from '@angular/core';

@Component({

selector: 'my-app',

template: `<h1>Hello {{name}}</h1>`

})

export class AppComponent { name = 'Angular'; }

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Este es un fichero TypeScript, que como leemos en Wikipedia:

*“TypeScript es un lenguaje de programación libre y de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft. Es un superconjunto de JavaScript, que esencialmente añade tipado estático y objetos basados en clases.”*

Otra aclaración previa:

ECMAScript v6 (Abreviado como ES6 o ES2015) es el estándar que sigue JavaScript a partir de Junio de 2015. Hasta ese momento la versión de JS que estamos usando en nuestros navegadores y Node.js, es la v5.

Y entre las características que incorpora tenemos, como se explica en <https://www.funcion13.com/aprende-es6-las-plantillas-con-cadenas/>

En una plantilla de cadena se utiliza el `(acento)` .

El funcionamiento básico es el de usar el `acento` y otorgaremos a las cadenas los siguientes superpoderes:

* Podemos interpolar variables.
* Incluir expresiones, no solo variables.
* Cadenas multi-línea.
* Formato de cadena.

TypeScript hace uso de plantillas de texto como en este caso:

template: `<h1>Hello {{name}}</h1>`

Como se puede ver, dentro de la plantilla de texto tenemos etiquetas HTML, y variables, en este caso de Angular, una interpolación {{name}}.

En app.compenent.ts tenemos:

Importamos Component de la librería global @angular/core, definimos nuestro componente, que en este caso se aplicará sobre la aplicación y que define una salida de texto. Exportamos la clase que inicializa la variable name con el valor ‘Angular’.

Este componente básico será la raíz de un árbol de componentes anidados a medida que evolucione la aplicación.

app/app.module.ts

Define AppModule, el módulo de raíz que dice angular cómo ensamblar la aplicación. En este momento se declara sólo el AppComponent. Pronto habrá más componentes que declarar.

import { NgModule } from '@angular/core';

import { BrowserModule } from '@angular/platform-browser';

import { AppComponent } from './app.component';

@NgModule({

imports: [ BrowserModule ],

declarations: [ AppComponent ],

bootstrap: [ AppComponent ]

})

export class AppModule { }

En toda aplicación además nos encontraremos con otro fichero tipo main.ts:

import { platformBrowserDynamic } from '@angular/platform-browser-dynamic';

import { AppModule } from './app/app.module';

platformBrowserDynamic().bootstrapModule(AppModule);

que se utiliza para la compilación.

|  |  |
| --- | --- |
| main.ts | Compila la aplicación con el [compilador JIT](https://angular.io/docs/ts/latest/glossary.html#jit) y [bootstraps](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/appmodule.html" \l "main" \o "bootstrap la aplicación) definiendo el módulo principal de la aplicación ( AppModule) para ejecutar en el navegador. El compilador JIT es una opción razonable durante el desarrollo de la mayoría de los proyectos y es la única opción viable para ejecutar en vivo en entornos como Plunker. Se puede profundizar en las alternativas de compilación y  [despliegue](https://angular.io/docs/ts/latest/guide/deployment.html)  más tarde en la documentación.  P |

Pero sigamos con el tutorial.

La estructura que fichero que hemos creado es:

angular-tour-of-heroes

src

app

app.component.ts

app.module.ts

main.ts

index.html

styles.css

systemjs.config.js

tsconfig.json

node\_modules ...

package.json

Hemos compilado y ejecutado mediante npm start.