

Módulos **Contenido** Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Mira las respuestas de cada pregunta:

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros

- ¿Qué vamos a ver en esta clase?
- Postman**
- Node Fetch
- Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

- Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

1 Postman es...

- Un servicio de correo para la web.
- Un sistema que nos permite almacenar recursos en la nube.
- Un cliente HTTP para probar servicios web.
- Un server de API para extraer datos de Facebook.
- Una herramienta que permite testear, consumir y depurar API REST, monitorizarlas, escribir pruebas automatizadas, documentarlas, mockearlas y simularlas.
- Un pack de webs que operan con APIs.

¡Felicitaciones!

Módulos **Contenido** Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs < >

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros ^

- ¿Qué vamos a ver en esta clase?
- Postman
- Node Fetch
- Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros ^

- Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas ^

2 Diferencias entre el servidor REST y el cliente REST.

Servidor REST y cliente son sinónimos.

Un ejemplo: Twitter tiene datos que quiere compartir (Tweets), por lo que expone una API por un servidor REST. Si deseamos escribir una aplicación que use esa API para buscar y exponer tweets de un usuario, nuestra aplicación sería el cliente REST.

Ambos sirven para realizar consultas a la base de datos.

El servidor responde a las solicitudes. El cliente realiza solicitudes.

El servidor permite importar y exportar configuraciones y analizar los pedidos, el cliente no.

¡Felicitaciones!

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f4aa-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220b60b-f8a7-11eb-876f... 🔍 ⭐ 📁 Tp 🚧

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros ^

¿Qué vamos a ver en esta clase?

Postman

Node Fetch

Consejos y tips de Camila

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros ^

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas ^

3 Postman permite enviar peticiones con los métodos...

GET

POST

PATCH

DELETE

PUT

Ninguna es correcta.

Todas son correctas.

✓ ¡Felicitaciones!

39 (39) WhatsApp > Playground Digital House > Download Postman | Get Started > Postman - Browser Based Auth > +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f4aa-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220b794-f8a7-11eb-... 🔒 ⭐ 🗑️ 📁 🚧 🛡️ 🎵 📈 📉

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs <>

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros

- ✓ ¿Qué vamos a ver en esta clase?
- ✓ Postman
- Node Fetch
- Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

- Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

node-fetch

2.6.1 • Public • Published 6 months ago

Readme Explore (beta) 0 Dependencies 17,686 Dependents 61 Versions

node-fetch

npm v2.6.1 travis passing codecov 404 install size 155 kB Discord 20 online

A light-weight module that brings `window.fetch` to Node.js
(We are looking for v2 maintainers and collaborators)

Install

> npm i node-fetch

Weekly Downloads 21,038,819

Version 2.6.1 License MIT

Unpacked Size 158 kB Total Files 8

Issues 81 Pull Requests 25

Homepage github.com/bitinn/node-fetch

Repository github.com/bitinn/node-fetch

DigitalHouse >

Escribe aquí para buscar

25°C Muy nublado 21:22 ESP 3/11/2021

Se puede usar axios en vez de node-fetch

\$npm i node-fetch

The screenshot shows a dark-themed instance of Visual Studio Code. In the Explorer sidebar on the left, there is a tree view of a project named 'MOVIESAPI'. The tree includes 'controllers' (with 'countriesController.js' and 'moviesController.js'), 'database', 'node_modules', 'routes' (with 'countries.js' and 'movies.js'), 'views' (with 'countries.ejs'), '.gitignore', '.sequelizer', 'app.js', 'package-lock.json', 'package.json', 'yarn-error.log', and 'yarn.lock'. The 'routes' folder is currently selected. In the center editor area, the file 'countries.js' is open, displaying the following code:

```
const express = require('express');
const router = express.Router();
const controller = require('../controllers/countriesController');

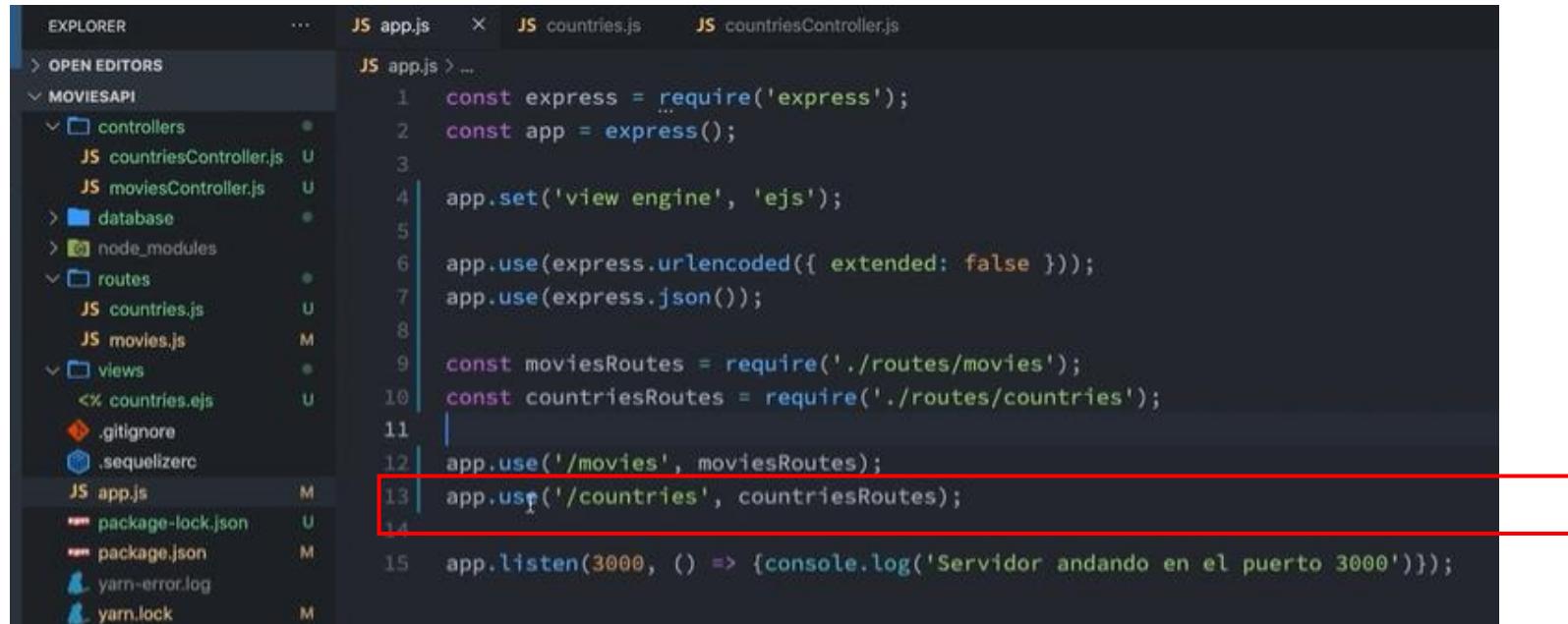
router.get('/', controller.list);

module.exports = router;
```

At the bottom of the screen is a terminal window. The title bar of the terminal says '2: node'. The terminal output shows:

```
macbook@mbpdemacbook2:~/Desktop/moviesApi: fullApi ✘ [3cb4f15] 14:42
$ npm i node-fetch
[ [ ... ] ] : loadIdealTree:loadAllDepsIntoIdealTree: sill install loadIdealTree
```

La ruta que estaré manejando es



```
const express = require('express');
const app = express();

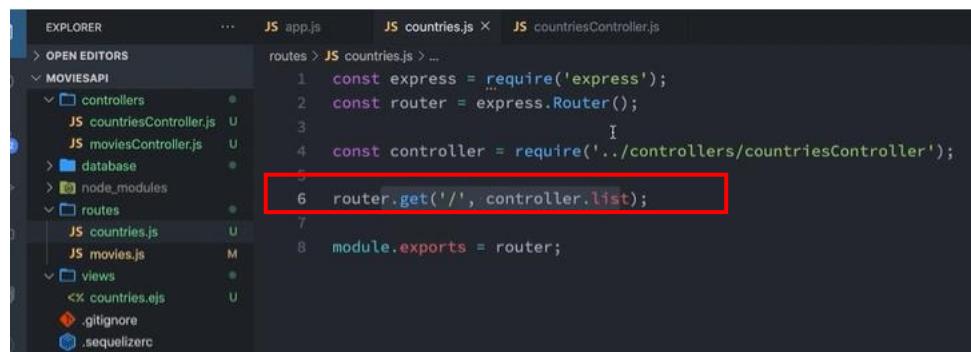
app.set('view engine', 'ejs');

app.use(express.urlencoded({ extended: false }));
app.use(express.json());

const moviesRoutes = require('./routes/movies');
const countriesRoutes = require('./routes/countries');

app.use('/movies', moviesRoutes);
app.use('/countries', countriesRoutes);

app.listen(3000, () => {console.log('Servidor andando en el puerto 3000')});
```



```
const express = require('express');
const router = express.Router();
const controller = require('../controllers/countriesController');

router.get('/', controller.list);

module.exports = router;
```

A screenshot of the Visual Studio Code (VS Code) interface. The left sidebar shows the 'EXPLORER' view with a tree structure of a project named 'MOVIESAPI'. The 'controllers' folder contains 'countriesController.js' and 'moviesController.js'. The 'routes' folder contains 'countries.js' and 'movies.js'. The 'node_modules' folder is expanded, showing a large number of files. The status bar at the bottom left indicates there are 12 untracked files. The main area is the 'CODE' view, showing the contents of 'countriesController.js'. The code is as follows:

```
1 const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)
2
3 module.exports = {
4   list: async (req, res) => {
5     res.send('Hello');
6   },
7
8 }
```

The first line of code, 'const fetch = require('node-fetch');', is highlighted with a red rectangle.

Para consumir api de países

The screenshot shows a browser window and a code editor side-by-side.

Browser: The address bar shows `https://restcountries.eu/rest/v2/all`. A red box highlights this URL.

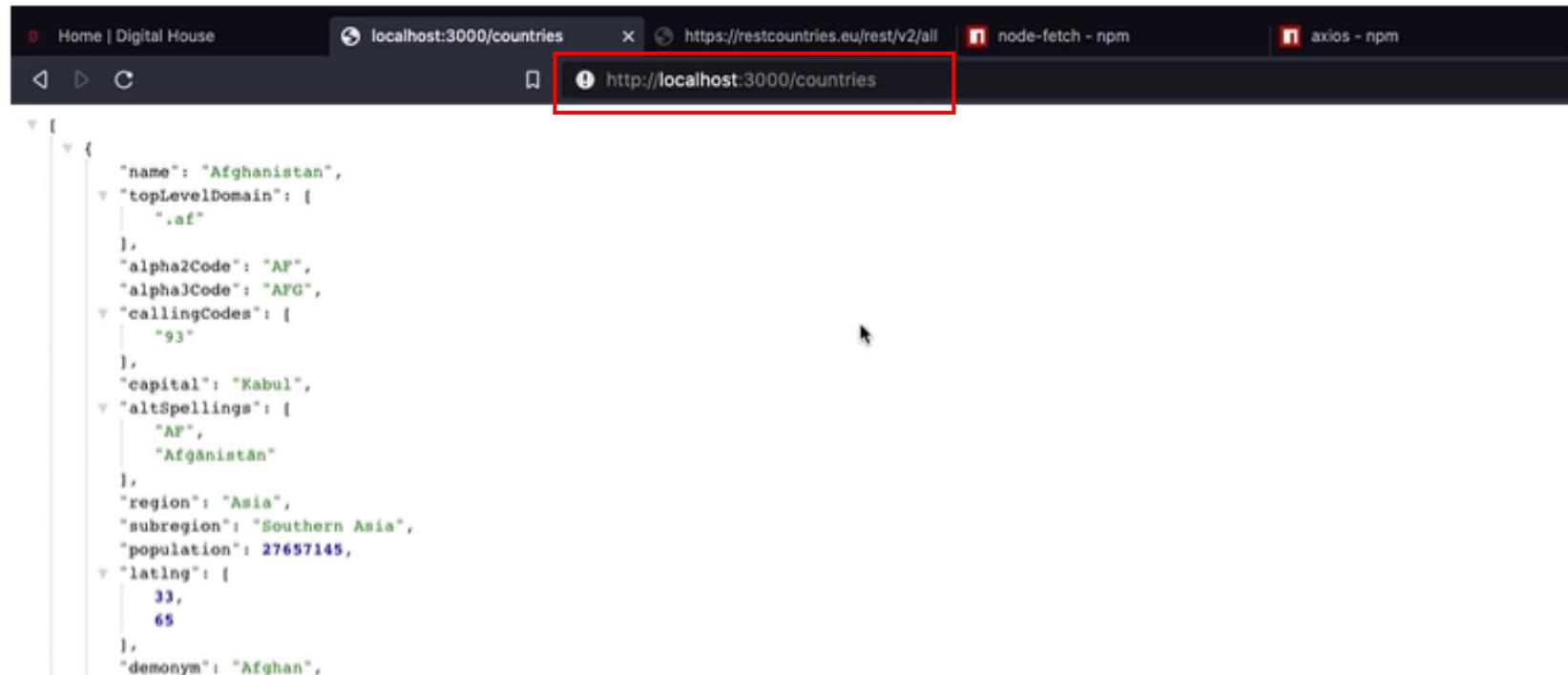
Code Editor: The code editor displays a file named `countriesController.js`. It contains the following code:

```
const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)

module.exports = {
  list: async (req, res) => {
    fetch('https://restcountries.eu/rest/v2/all')
      .then(response => response.json())
      .then(countries => {
        return res.json(countries);
      })
  },
}
```

A red box highlights the `fetch` call at line 1, and another red box highlights the first two `.then` blocks at lines 6 and 7.

Al entrar a /countries, me da el array



The screenshot shows a browser window with the address bar highlighted by a red box, containing the URL `http://localhost:3000/countries`. The main content area displays a JSON object representing the country 'Afghanistan'. The JSON structure includes fields such as name, topLevelDomain, alpha2Code, alpha3Code, callingCodes, capital, altSpellings, region, subregion, population, latlng, and demonym. The 'population' field is annotated with the value `27657145`.

```
{
  "name": "Afghanistan",
  "topLevelDomain": [
    ".af"
  ],
  "alpha2Code": "AF",
  "alpha3Code": "AFG",
  "callingCodes": [
    "93"
  ],
  "capital": "Kabul",
  "altSpellings": [
    "AF",
    "Afghanistan"
  ],
  "region": "Asia",
  "subregion": "Southern Asia",
  "population": 27657145,
  "latlng": [
    33,
    65
  ],
  "demonym": "Afghan",
}
```

EXPLORER

OPEN EDITORS

MOVIESAPI

- controllers
- JS countriesController.js U
- JS moviesController.js U

> database

> node_modules

- routes
- JS countries.js U
- JS movies.js M

> views

- <% countries.ejs U
- .gitignore
- .sequelizerc

JS app.js M

package-lock.json U

package.json M

yarn-error.log

yarn.lock M

controllers > JS countriesController.js > [e] <unknown> > list > then() callback > countries

```
1 const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)
2
3 module.exports = {
4   list: async (req, res) => {
5     fetch('https://restcountries.eu/rest/v2/all')
6       .then(response => response.json())
7       .then(countries => {
8         return res.render('countries', { countries });
9       })
10    },
11  }
12 }
```

Ahora le pasamos una vista

views > <% countries.ejs > <!DOCTYPE html>

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7     <title>Countries</title>
8   </head>
9   <body>
10     <h2>Este es el listado de países</h2>
11     <ul>
12       <% countries.forEach(country) => { %>
13         <li>
14           <h4><%= country.name %></h4>
15           <img src=<%= country.flag %> width="100">
16         </li>
17       <% } %>
18     </ul>
19   </body>
20 </html>
```

EXPLORER

OPEN EDITORS UNSAVED

MOVIESAPI

- controllers
- JS countriesController.js U
- JS moviesController.js U

> database

> node_modules

- routes
- JS countries.js U
- JS movies.js M

> views

- <% countries.ejs U
- .gitignore
- .sequelizerc

JS app.js M

package-lock.json U

package.json M

yarn-error.log

yarn.lock M

views > <% countries.ejs > <!DOCTYPE html>

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7     <title>Countries</title>
8   </head>
9   <body>
10     <h2>Este es el listado de países</h2>
11     <ul>
12       <% countries.forEach(country) => { %>
13         <li>
14           <h4><%= country.name %></h4>
15           <img src=<%= country.flag %> width="100">
16         </li>
17       <% } %>
18     </ul>
19   </body>
20 </html>
```

ejec

- ejexec
- ejsearch EJS ForEach
- ejsetif EJS Else If Statement
- ejelse EJS Else Statement
- ejesc EJS Output Escaped

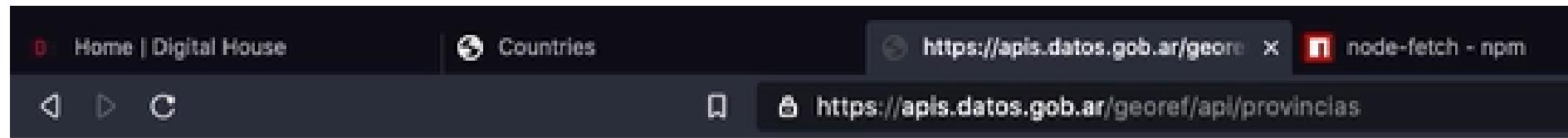
A screenshot of a browser window showing a list of countries. The tabs at the top include 'Home | Digital House', 'Countries' (the active tab), 'https://restcountries.eu/rest/v2/all', 'node-fetch - npm', and 'axios - npm'. The main content area displays the following text:

Este es el listado de países

- Afghanistan
- Åland Islands
- Albania
- Algeria

Así ya
aparecen los
países.

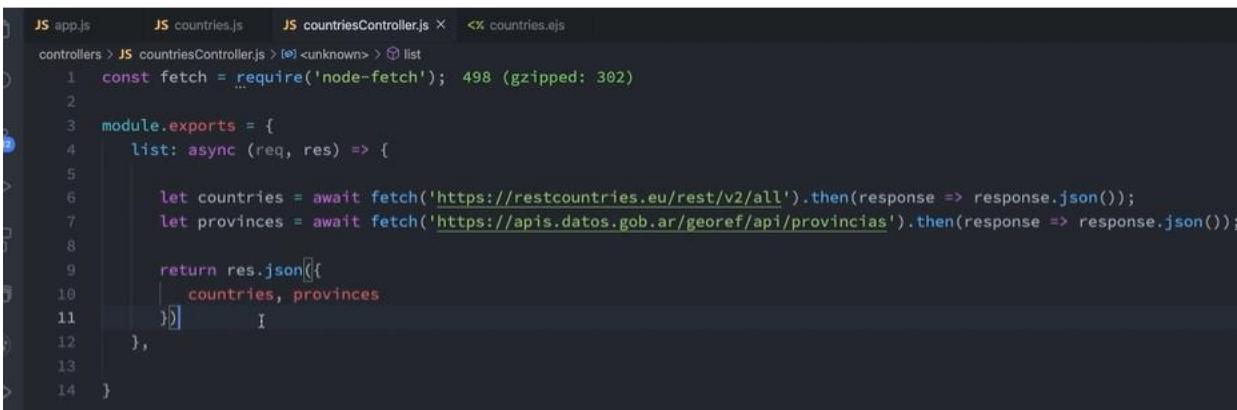
Ejemplo con api de provincias argentina



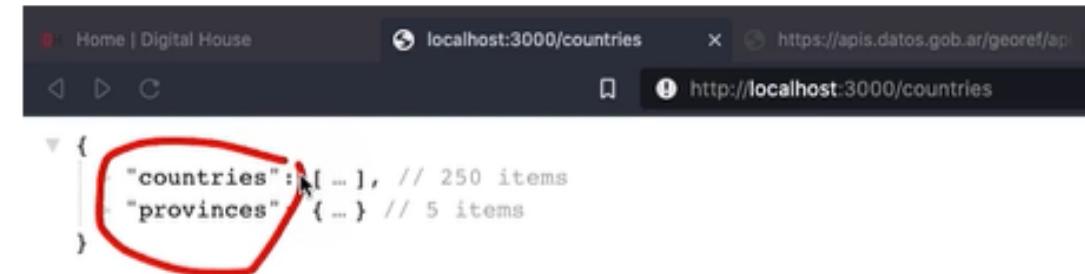
A screenshot of a browser developer tools Network tab. The tab bar shows "https://apis.datos.gob.ar/georef" and "node-fetch - npm". The main content area displays a JSON object representing the response from the API:

```
{  
  "cantidad": 24,  
  "inicio": 0,  
  "parametros": {},  
  "provincias": [ - ], // 24 items  
  "total": 24  
}
```

Await es como decirle, espera a que se cumpla el pedido asyncronico (promesa) y luego guarda la variable.



```
JS app.js JS countries.js JS countriesController.js <countries.ejs
controllers > JS countriesController.js > <unknown> > list
1 const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)
2
3 module.exports = {
4   list: async (req, res) => {
5
6     let countries = await fetch('https://restcountries.eu/rest/v2/all').then(response => response.json());
7     let provinces = await fetch('https://apis.datos.gob.ar/georef/api/provincias').then(response => response.json());
8
9     return res.json([
10       |   countries, provinces
11     ])
12   },
13 }
14 }
```



Aquí lo estamos pasando como json

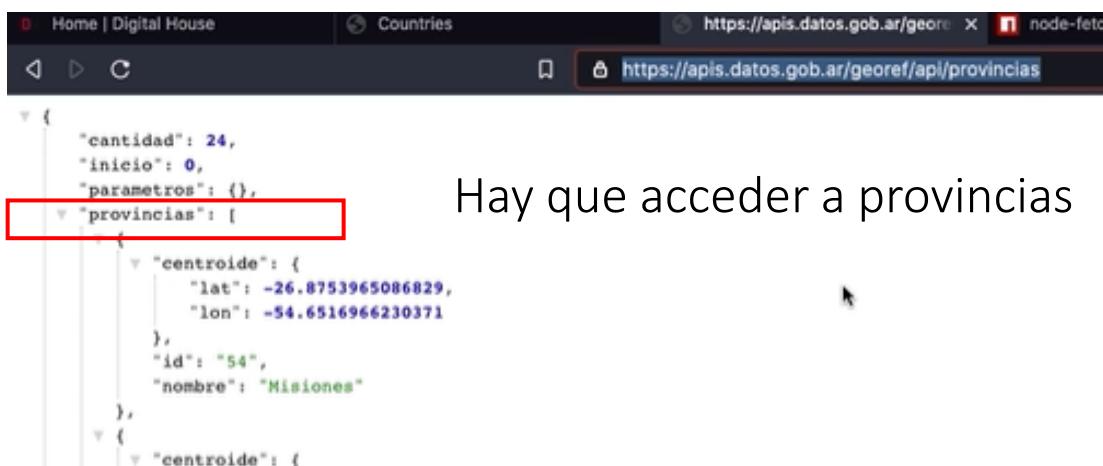
PRIMERA FORMA PARA ACCEDER A PROVINCIAS

Pasando a la vista countries y provincias

```
const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)

module.exports = {
  list: async (req, res) => [
    let countries = await fetch('https://restcountries.eu/rest/v2/all').then(response => response.json());
    let provinces = await fetch('https://apis.datos.gob.ar/georef/api/provincias').then(response => response.json());

    return res.render('countries', {countries, provinces});
  ],
}
```



```
{ "cantidad": 24, "inicio": 0, "parametros": {}, "provincias": [ { "centroide": { "lat": -26.8753965086829, "lon": -54.6516966230371 }, "id": "54", "nombre": "Misiones" }, { "centroide": {
```

Hay que acceder a provincias

```
<meta charset="UTF-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Countries</title>
</head>
<body>
  <h2>Este es el listado de países</h2>
  <ul>
    <li><%= country.name %></li>
  </ul>
</body>
</html>
```

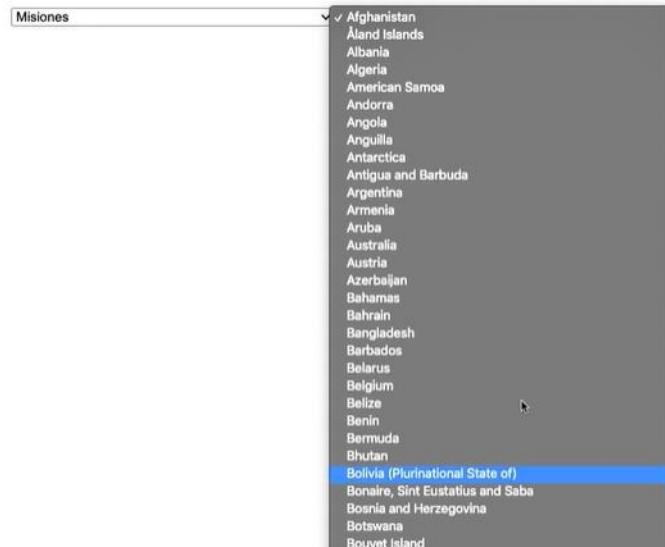
SEGUNDA FORMA PARA ACCEDER A PROVINCIAS

```
JS app.js      JS countries.js   JS countriesController.js <x> countries.ejs
controllers > JS countriesController.js > (e) <unknown>
1  const fetch = require('node-fetch'); 498 (gzipped: 302)
2
3  module.exports = [
4    list: async (req, res) => {
5
6      let countries = await fetch('https://restcountries.eu/rest/v2/all').then(response => response.json());
7      let provinces = await fetch('https://apis.datos.gob.ar/georef/api/provincias').then(response => response.json());
8
9      return res.render('countries', {countries, provinces: provinces.provincias });
10     },
11
12   ]
13 ]
```

Este es el listado de países



Este es el listado de países



```
app.js        JS countries.js   JS countriesController.js <x> countries.ejs •
ws > <x> countries.ejs > ⚡ html > ⚡ body > ⚡ select > ⚡ ? > ⚡ option > ⚡ ?
9  <body>
10 <h2>Este es el listado de países</h2>
11 <ul>
12   <% provinces.forEach(province => { %>
13     <li>
14       <h4><%= province.nombre %></h4>
15     </li>
16   <% }) %>
17 </ul>
18
19 <select>
20   <% countries.forEach(country => { %>
21     <option><%= country.name %>
22
23   </option>
24   <% }) %>
25 </select>
26 </body>
27 </html>
```

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f4aa-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220ba86-f8a7-11eb-876f-... 🔍 ⭐ 🗑️ Tp 🚧

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros

- ✓ ¿Qué vamos a ver en esta clase?
- ✓ Postman
- ✓ Node Fetch
- ✓ Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

- Consumo de APIs desde el back-end

Consumo de apis desde el backend Intentos: ilimitados

Consumo de apis desde el backend

✓ ¡¡Felicitaciones!! Respuestas correctas: 100%

Mira las respuestas de cada pregunta:

1 ¿Cuál es la finalidad de Node Fetch?

- Hacer solicitudes HTTP a una API.
- Comunica nuestra base de datos con el backend.
- Configura una API para que devuelva información desde el front.
- Envía información para que sea consumido desde el back.

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f4aa-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220ba86-f8a7-11eb-876f-...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros

- ✓ ¿Qué vamos a ver en esta clase?
- ✓ Postman
- ✓ Node Fetch
- ✓ Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

- Consumo de APIs desde el back-end

2 ¿Cuántos métodos then() debe llevar una petición de tipo FETCH?

- Debe llevar dos métodos then()
- Con un método then() basta.
- Los métodos then() son opcionales.
- No son necesarios los métodos then().

✓ ¡Felicitaciones!

Anterior Siguiente ➡

1 2 3 ✓ ✓ ✓

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f4aa-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220ba86-f8a7-11eb-876f-...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Clase 36 - Consumo de APIs propias y de terceros

- ✓ ¿Qué vamos a ver en esta clase:
- ✓ Postman
- ✓ Node Fetch
- ✓ Consejos y tips de Camila
- Hacia la clase en vivo

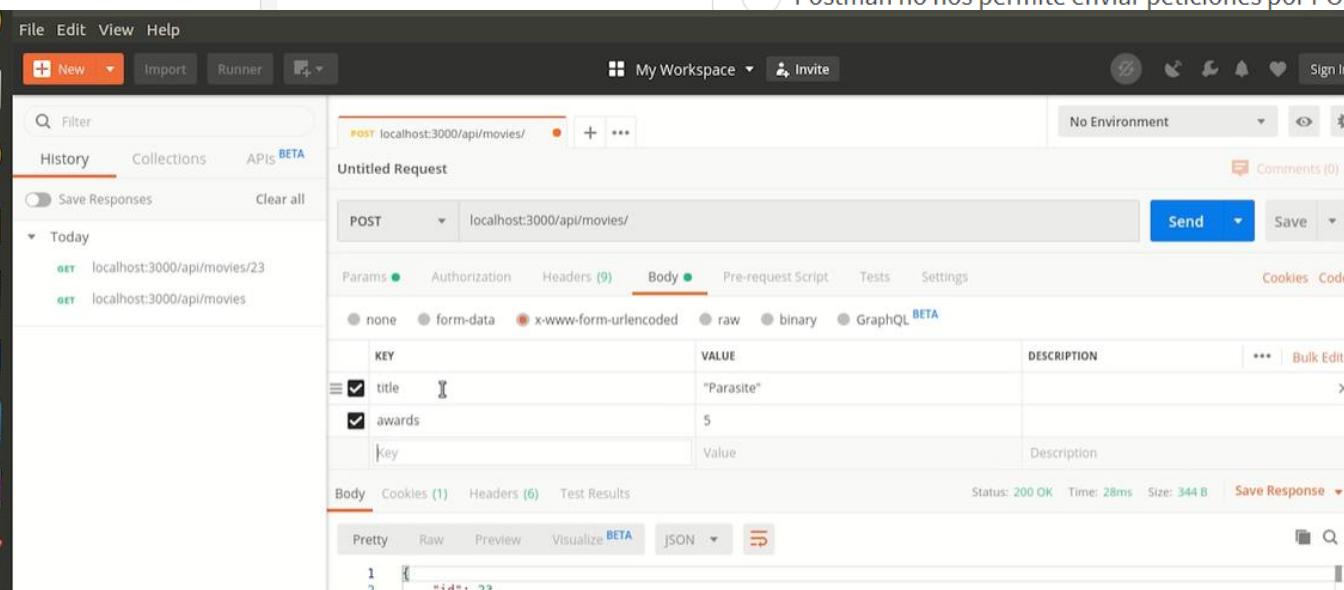
☐ Clase 36 - Clase en vivo:
APIs propias y de terceros

○ Consumo de APIs desde el back-end

3 Si hacemos un pedido por POST con Postman, ¿en qué parte debemos enviar la información?

En la pestaña de body.

Postman no nos permite enviar peticiones por POST.



Anterior

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... 🔒 ⭐ 🗃 Tp 🚧

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Consejos y tips de camino Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo Para saber más

¿Y si la creatividad no aparece?

Nuestros pensamientos juegan un papel fundamental durante el proceso creativo, pueden expandir nuestra capacidad o limitarla. Durante el camino la perseverancia es importante, en ocasiones, podremos sentirnos perdidos, bloqueados y hasta frustrados ante desafíos creativos, solo la actitud positiva y perseverante hará que continuemos este apasionante viaje y lleguemos a destino.

El bloqueo creativo es conocido en neurociencia como *impasse*. Ocurre cuando estamos haciendo una tarea utilizando nuestros pensamientos conscientes y nos encontramos en un camino sin salida y sin concretar la idea final. Todos experimentamos con regularidad bloqueos cuando estamos transitando un proceso creativo, es muy importante traspasarlos o aplicar técnicas para evitarlos.

El doctor Mark Beeman, de la Northeastern University, descubrió que el 40% de las veces las personas resuelven los problemas de manera lógica, probando una idea atrás de la otra hasta que algo hace clic. El otro 60% lo hace mediante *insights*, una experiencia caracterizada por no tener una progresión lógica para llegar a la solución, ya que esta surge repentina y sorpresivamente. Estos insights involucran el inconsciente y aparecen en cualquier momento, incluso en los no usuales, en especial cuando uno está haciendo algo donde no hay un esfuerzo del córtex, la razón, el consciente para resolver un problema.

Hemos mencionado que, en general, cuando nos relacionamos con un problema/desafío nuevo lo que hacemos es aplicar en inercia estrategias que han funcionado en experiencias previas. Esto funciona bien si el problema nuevo es muy parecido al problema viejo y si no se necesitan soluciones diferentes/creativas. Sin embargo, en muchas situaciones, la respuesta del pasado lo que hace es frenar o limitar mejores soluciones que podrían surgir. Esta estrategia incorrecta, de amarrarnos a lo conocido y seguro, se convierte en la fuente del impasse.

Lo que muestra la ciencia es que muchas veces nos quedamos “atrapados” en un impasse debido a que las respuestas equivocadas están frenando las correctas. Para identificar y disolver un impasse debemos detener los pensamientos viejos y dar lugar a las nuevas soluciones. Es como tratar de cambiar la dirección del tránsito en un puente, tenemos que detener los autos de una mano antes de que suban al puente, para que pasen los de la otra. La propuesta es tomarnos un recreo del problema, así nuestras formas activas y conscientes de pensamiento disminuyen y le damos lugar al subconsciente para que empiece a hablarnos.

Otro de los grandes bloqueos de la creatividad es que tenemos la sensación de que necesitamos imaginar y diseñar a la perfección “toda” la creación. Comprender que todas las ideas creativas pueden rebotar, mutar y cambiar de dirección durante su proceso hasta llegar a ser la creación final, resulta alentador para impedir los bloqueos.

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Consejos y tipos de consumo Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

vertical narrativa.

Técnicas para estimular nuestra habilidad creativa

Técnica seis sombreros para pensar

Técnica analogías Sinéctica

Técnica SCAMPER

Técnica de brainstorming Lluvia de ideas

Técnica de Molière, "ojos limpios" o llamada al profano

Mostrar todo x

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x | Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

vertical napitual.

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de consulta

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica analogías Sinéctica

Se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente. Es una técnica muy utilizada en creatividad (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para cambiar el marco de referencia en el cual se persigue la solución de un problema.

El proceso de la sinéctica incluye dos aspectos básicos: volver conocido lo extraño, y volver extraño lo conocido. Esto se logra mediante cuatro mecanismos analógicos, que se describen a continuación.

Analogías directas + Analogías personales + Analogías simbólicas + Analogías fantásticas +

Esta técnica:

- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Mostrar todo

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

vertical napitual.

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de summa

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica analogías Sinéctica

Se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente. Es una técnica muy utilizada en creatividad (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para cambiar el marco de referencia en el cual se persigue la solución de un problema.

Analogías directas: Se comparan directamente dos hechos, productos o situaciones.

básicos: volver conocido lo extraño, y volver a otros mecanismos analógicos, que se describen

directas + personales + Analogías simbólicas + Analogías fantásticas +

Esta técnica:

- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Mostrar todo

Material Extra - No....pdf

Escribe aquí para buscar

25°C Muy nublado 22:23 3/11/2021



Escribe aquí para buscar



25°C Muy nublado 22:23 3/11/2021

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... ⚡ ☆ 🖌️ Tp 🛡️ 🔍

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

vertical napitual.

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de consumo

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica analogías Sinéctica

Se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente. Es una técnica muy utilizada en creatividad (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para cambiar el marco de referencia.

El proceso de la sinéctica extraña lo conocido. Es a continuación.

Analogías personales: se describe el hecho o problema en primera persona, identificándose o cumpliendo el rol de los integrantes y componentes del problema.

Analogías directas +

Analogías personales +

Analogías simbólicas +

Analogías fantásticas +

Esta técnica:

- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Share ⚡ ⚡ ...

Material Extra - No....pdf ▾ Mostrar todo



Escribe aquí para buscar



25°C Muy nublado ⚡ 22:24 ESP 3/11/2021

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x | Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... ⚡ ☆ 🗑️ Tp 🛡️ 🔍

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

vertical napitual.

Ocultar <

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de cámara

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

 **Técnica analogías Sinéctica**

Se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente. Es una técnica muy utilizada en creatividad (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para cambiar el marco de referencia en el cual se presenta.

El proceso de la sinéctica incluye dos aspectos: el conocido y el extraño lo conocido. Esto se logra mediante la combinación de conocimientos y experiencias que, a través de la analogía, permiten visualizar y comprender mejor la situación.

Analogías simbólicas: se intenta describir el problema con una imagen global que, partiendo de la estética, lo muestre desde otro punto de vista.

Analogías directas + **Analogías personales** + **Analogías simbólicas** + **Analogías fantásticas** +

Esta técnica:

- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Share icon ⌂ ⌃ ...

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x | Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

vertical napitual.

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de consumo Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica analogías Sinéctica

Se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente. Es una técnica muy utilizada en creatividad (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para combinar el marco de referencia en el cual se persigue la solución.

Analógias fantásticas: se traslada el problema a un mundo ideal, donde no hay condiciones restrictivas, para luego devolverlo al mundo concreto con nuevas ideas.

El proceso de la sinéctica incluye dos aspectos básicos: volver extraño lo conocido. Esto se logra mediante cuatro mecanismos:

a continuación.

Analogías directas + Analogías personales + Analogías simbólicas + Analogías fantásticas +

Esta técnica:

- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Mostrar todo

This screenshot shows a digital learning platform interface. On the left, there's a sidebar with navigation links: 'Módulos', 'Contenido' (which is currently selected), 'Accesos a Zoom y Grabaciones', 'Proyecto integrador: sprints', and 'Info general'. Under 'Contenido', there are sections for 'Módulo: 7' (with 'APIs' selected), 'Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros' (with 'Consumo de APIs desde el back-end' expanded), 'Habilidades blandas' (with 'Habilidades blandas: Creatividad' expanded), and 'Cierre de modulo' (with 'Para saber más' expanded). The main content area has a pink header with a checkmark icon and the title 'Técnica analogías Sinéctica'. Below this, a large text block explains the technique: it involves applying the logic or characteristics of one object, concept, or situation to another to modify the first. It's a creative tool developed by W. Gordon using analogies and metaphors. A callout box highlights 'Analógias fantásticas' as a specific method where problems are transferred to an ideal world without restrictions before being returned to the real world. The bottom section details the process: 'volver extraño lo conocido' (making the known strange) through four mechanisms. There are also four buttons labeled 'Analogías directas', 'Analogías personales', 'Analogías simbólicas', and 'Analogías fantásticas' each with a plus sign. At the bottom, a section titled 'Esta técnica:' lists two bullet points: using it in trained groups due to its difficulty level, and its ability to understand new concepts by relating them to ones we know better. The interface includes standard browser navigation buttons like back, forward, and search, as well as system status icons like battery level and network connection. The overall theme is creative problem-solving and communication.

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de cierre

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un “tipo de pensamiento” por separado. La idea de “ponerse determinado sombrero” significa asumir y actuar bajo el rol establecido por dicho sombrero. El método puede usarse tanto en forma individual como grupal. En el terreno grupal, cada miembro del grupo podría “ponerse” un sombrero en particular y pensar sobre el problema o situación planteada, según las reglas establecidas para el color de ese sombrero.

Cada uno de los seis sombreros cumplirá los siguientes roles:

Sombrero blanco + Sombrero rojo + Sombrero negro + Sombrero amarillo + Sombrero verde + Sombrero azul +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas se analizan desde distintos puntos de vista, tipos de pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un juego en vez de ser una situación de presión y condicionamiento.
- Permite estudiar una idea, desmenuzarla y analizarla a fondo, lo que implica identificar puntos fuertes, débiles y grado de viabilidad de la misma.

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... 🌐 ⭐ 🎯 Tp 🏖 ⚙ 🚫 :

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

Consejos y tips de computación Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Sombrero blanco: implica neutralidad y conducta objetiva. El pensador con sombrero blanco pone sobre la mesa enunciados neutrales, que no deben utilizarse para apoyar un determinado punto de vista. Aquí no se admiten ni la opinión propia, ni los presentimientos, ni los juicios basados en la experiencia o las intuiciones.

creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un miento" por separado. La idea de "ponerse determinado significa asumir y actuar bajo el rol establecido por dicho sombrero. de usarse tanto en forma individual como grupal. En el terreno iembro del grupo podría "ponerse" un sombrero en particular y l problema o situación planteada, según las reglas establecidas ese sombrero.

olirán los siguientes roles:

Sombrero blanco + **Sombrero rojo** + **Sombrero negro** + **Sombrero amarillo** + **Sombrero verde** + **Sombrero azul** +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas se analizan desde distintos puntos de vista, tipos de pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un juego en vez de ser una situación de presión y condicionamiento.
- Permite estudiar una idea, desmenuzarla y analizarla a fondo, lo que implica identificar puntos fuertes, débiles y grado de viabilidad de la misma.

38 (38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de clínica

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un “tipo de pensamiento” por separado. La idea de “ponerse determinado sombrero” significa asumir y actuar bajo el rol establecido por dicho sombrero. El método puede usarse tanto en forma individual como grupal. En el terreno grupal, cada miembro del grupo podría “ponerse” un sombrero en particular y pensar sobre el problema o situación planteada, según las reglas establecidas para el color de ese sombrero.

Cada uno de los seis sombreros cu

Sombrero blanco + Sombrero rojo +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas, pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un
- Permite estudiar una idea, desfuertes, débiles y grado de via

Sombrero rojo: sugiere emociones, sentimientos y aspectos no racionales. No necesita justificación, se expresa sin razones o fundamentos. El propósito del pensamiento de este sombrero es hacer visible el trasfondo emocional para que se pueda observar su influencia. Como normalmente contra ese trasfondo se toman decisiones y se adoptan planes, de vez en cuando es útil imaginar un trasfondo emocional distinto y ver cuán diferentes serían las cosas.

Sombrero azul +

Mostrar todo x

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... o ☆ Tp ESP 22:25 3/11/2021 15

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7 APIs

< Consejos y tips de clase >
Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

< Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

< Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un “tipo de pensamiento” por separado. La idea de “ponerse determinado sombrero” significa asumir y actuar bajo el rol establecido por dicho sombrero. El método puede usarse tanto en forma individual como grupal. En el terreno grupal, se divide en un número de personas que se ponen un sombrero en particular y siguen las reglas establecidas

Sombrero negro: abarca los aspectos negativos, lo sombrío, lo pesimista. Implica el juicio crítico, el porqué no funcionará.

Cada uno de los seis sombreros

Sombrero blanco + Sombrero rojo + Sombrero negro + Sombrero amarillo + Sombrero verde + Sombrero azul +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas se analizan desde distintos puntos de vista, tipos de pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un juego en vez de ser una situación de presión y condicionamiento.
- Permite estudiar una idea, desmenuzarla y analizarla a fondo, lo que implica identificar puntos fuertes, débiles y grado de viabilidad de la misma.

Material Extra - No....pdf Mostrar todo



Escribe aquí para buscar



25°C Muy nublado 22:25 3/11/2021

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... ⌂ ⌃ ⌄ ⌅ ⌆ ⌇ ⌈ ⌉ ⌊ ⌋ ⌋ ⌏ ⌍

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de consumo

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un "tipo de pensamiento". El sombrero "sombrero" significa que se analiza la situación en su totalidad. El método puede usarse de manera individual o grupal, cada miembro del grupo piensa sobre el problema en cuestión usando un sombrero de acuerdo con el color de ese sombrero.

Cada uno de los seis sombreros cumplirá lo siguiente:

Sombrero blanco + Sombrero rojo + Sombrero negro + Sombrero amarillo + Sombrero verde + Sombrero azul +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas se analizan desde distintos puntos de vista, tipos de pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un juego en vez de ser una situación de presión y condicionamiento.
- Permite estudiar una idea, desmenuzarla y analizarla a fondo, lo que implica identificar puntos fuertes, débiles y grado de viabilidad de la misma.



38 (38) WhatsApp Playground Digital House Download Postman | Get Started Postman - Browser Based Auth +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

- Consejos y tips de consumo
- Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

- Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

- Habilidades blandas: Creatividad**

Cierre de modulo

- Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar



Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un “tipo de pensamiento” por separado. La idea de “ponerse determinado sombrero” significa asumir y actuar basado en ese tipo de pensamiento.

El método puede usarse tanto en forma individual como en grupo. Cada miembro del grupo podrá pensar sobre el problema o situación poniéndose el sombrero correspondiente para el color de ese sombrero.

Cada uno de los seis sombreros cumplirá los siguientes roles:

Sombrero blanco + **Sombrero rojo** + **Sombrero negro** + **Sombrero amarillo** + **Sombrero verde** + **Sombrero azul** +

Esta técnica:

- Permite decodificar. Las ideas se analizan desde distintos puntos de vista, tipos de pensamiento y roles.
- El pensar se transforma en un juego en vez de ser una situación de presión y condicionamiento.
- Permite estudiar una idea, desmenuzarla y analizarla a fondo, lo que implica identificar puntos fuertes, débiles y grado de viabilidad de la misma.





(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f... ⚡ ☆ 📁 Tp 🛡 🔍

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de clase

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica seis sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono en 1983 que permite abocarse a un “tipo de pensamiento” por separado. La idea de “ponerse determinado sombrero” significa asumir y actuar bajo el rol establecido por dicho sombrero. El método puede usarse tanto en forma individual como grupal. En el terreno grupal, cada miembro del grupo podría “ponerse” un sombrero en particular y

Sombrero azul: se relaciona con el control y la organización del proceso del pensamiento. Está por encima de los otros sombreros ya que ejerce el control. Enfoca el pensamiento. Permite la visión global. Nos indica cuándo cambiar de sombrero. Si se está desarrollando un proceso formal grupal, este sombrero controla el protocolo. Además de organizar los otros sombreros, organiza otros aspectos del pensamiento: evaluación de prioridades o enumeración de restricciones. Es el director de orquesta.

(38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <>

Módulo: 7

APIs

Consejos y tips de consumo

Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas

Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo

Para saber más

Técnica SCAMPER

Esta técnica, creada por Alex Osborn y Bob Eberle, nos invita a la generación de una lluvia de ideas “de manera ordenada” a través de preguntas oportunas y dirigidas.

Su nombre surge de los distintos pasos que propone:

Sustituir
Combinar
Adaptar
Modificar
Ponerle usos diferentes
Eliminar
Reordenar (o Revertir).

Por ejemplo, si nuestro objetivo es mejorar la presentación que estamos realizando de un proyecto, comenzamos por usar la letra “S” de Sustituir. Podemos sustituir elementos de la presentación, contenidos, colores utilizados, procedimientos en nuestra realización (momento del día y lugar desde donde estamos creando la presentación). Luego, podemos combinar temas, conceptos e ideas: ¿combinamos algunos aspectos del inicio de la presentación con otros que aún no hemos considerado y la recreamos agregándole valor?, ¿combinamos la correlatividad de slides de una manera diferente? El siguiente paso nos invita a que adaptemos ideas de otros contextos. Y así sucesivamente.



38 (38) WhatsApp x > Playground Digital House x Download Postman | Get Started x | Postman - Browser Based Auth x +

latam-playground.digitalhouse.com/course/2815/unit/0184334c-f8a7-11eb-876f-12eb947d8fb1/lesson/27d5f87d-f8a9-11eb-876f-12eb947d8fb1/topic/d220bd8c-f8a7-11eb-876f...

Módulos Contenido Accesos a Zoom y Grabaciones Proyecto integrador: sprints Info general

Ocultar <<

Módulo: 7 APIs

Consejos y tips de clase Hacia la clase en vivo

Clase 36 - Clase en vivo: Consumo de APIs propias y de terceros

Consumo de APIs desde el back-end

Habilidades blandas Habilidades blandas: Creatividad

Cierre de modulo Para saber más

Técnica de Molière, "ojos limpios" o llamada al profano

Esta técnica consiste en buscar una mirada fresca y limpia, diferente a la nuestra, que no tenga ningún condicionamiento debido al exceso de conocimiento e información. Una mirada fresca y nueva suele ayudar a salir del estancamiento.

Se recomienda invitar a opinar a personas que no tengan nada que ver con el problema. Puede ser un niño, un extranjero, una persona mayor, un profesional de otro campo, etc. El objetivo es obtener un abanico de posibilidades más amplio y creativo.

El proceso consiste en:

- Describir en detalle y plasmar por escrito el reto creativo.
- Seleccionar a las personas que participarán en la técnica.
- Recopilar todas las ideas generadas.
- Evaluarlas y seleccionar las más útiles.
- Aplicarlas en nuestro proyecto.

...

PDF Material Extra - No....pdf Mostrar todo



Escribe aquí para buscar



25°C Muy nublado 22:27 3/11/2021 ESP 15

- <https://dominicode.com/postman-tutorial-espanol/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZcbsdShPPoE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gUeyJ9xDq-Y>
- https://www.youtube.com/watch?v=dbiKgSBc_h0