

PRÁCTICA ANGULAR

Objetivo: poner en práctica los conceptos: routing, componentes, binding, expresiones, propiedades, ngFor, pipes, servicios de angular. Punto 3 y 4 se realizan obligatoriamente con el concepto de **SERVICE DE ANGULAR**. Todos los puntos serán accedidos mediante un menú realizado con **ROUTING**.

- 1) Realice una app en angular que permita enviar mensajes de texto a remitentes por número de celular. El aspecto es similar al siguiente. Agregar un botón para “Limpiar” el mensaje. El botón enviar mostrará en una venta modal un resumen del mensaje que se está enviando.

Obs: La guía de desarrollo de este punto esta en el aula virtual como así también una plantilla base.



- 2) Cree una app que mediante un formulario se solicite información de los asistentes a un curso se le pide la siguiente información mediante un objeto **asistente {usuario, nombreOrganización, requiereConstancia}** donde:
 - usuario: correo electrónico del votante (texto)
 - nombreOrganizacion: organización a la que representa. (texto)
 - solicitaConstancia: booleano verdadero Falso (booleano)

Comportamiento:

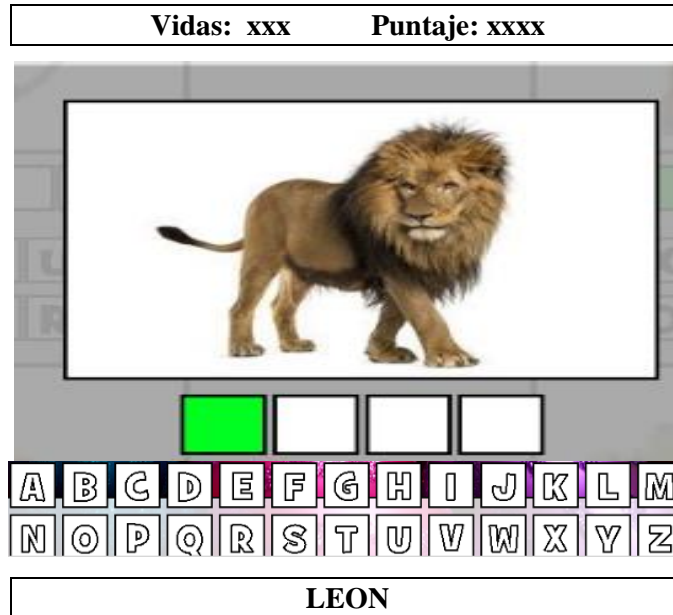
- Mediante un botón REGISTRAR se registra la asistencia al curso, agregando el objeto asistente la info a un Array.
- En una sección inferior al formulario, se debe mostrar mediante una lista (aplicar ngFor) todos los asistentes que existen en el Array.
- Utilizar pipes para mostrar datos de la organización en mayúscula.

- 3) Una empresa de turismo local quiere crear una app para el proceso de venta de pasajes, se ingresa la información mediante un formulario almacenándola en un objeto **pasaje {dniPasajero, precioPasaje, categoriaPasajero, fechaCompra}** donde la categoría del pasajero son: m = Menor, a = Adulto, j= Jubilado.

Comportamiento:

- Si el pasajero es un menor, se deberá hacer un 25% de descuento, si es un jubilado un 50% de descuento, si es adulto no hay descuento. Utilizar Lista Desplegable para elegir la opción del Pasajero, programar el evento (cambio) para hacer el cálculo cuando se cambie en la lista desplegable el tipo de pasajero y también cuando se cambie el precio del pasaje.
- Utilizar la directiva ngIf para mostrar en una caja LABEL, dentro del mismo formulario, el precio total de la transacción SOLO en el caso de que el precio y el tipo de pasajero hayan sido ingresados. (no utilizar modal).
- Mediante un botón se REGISTRAR se registra la venta de los pasajes en una lista (Array). El array será gestionado mediante [**SERVICE DE ANGULAR**] para todas las operaciones del CRUD.
- En una sección inferior al formulario, se debe mostrar mediante una lista (angular-datatable) todos los pasajes vendidos. Además, también en una sección de resumen se debe mostrar un resumen de las ventas de pasajes por categoria de pasajero y el total general.
- Utilizar pipes para mostrar información formateada como ser fecha, precio: ej. dd/MM/yyyy

- 4) Cree una app utilizando que permita jugar al crucigrama como muestra la figura siguiente:



Comportamiento Obligatorio:

- Se puede elegir la temática de las palabras de su elección navidad, animales, útiles, etc.
- Se debe tener un banco de al menos 10 palabras representado por objetos con la siguiente estructura {palabra-ingles, palabra-español, urlimagen} almacenadas en un Array, el cual será gestionado mediante un SERVICE de angular.
- El objetivo del juego es descifrar la palabra en ingles en base a la palabra en español que será mostrada en la parte inferior.
- Cuando el usuario complete la palabra correspondiente en ingles se pasará automáticamente a la siguiente palabra. el Puntaje indicara cuantas palabras pudo traducir.
- Se tienen 6 vidas durante el transcurso de todo el juego, cuando el usuario elige una letra incorrecta en su intento de ubicar o escribir una LETRA en una palabra del juego se reducen las vidas en 1.
- El Jugador puede elegir la letra a ingresar en el orden que quiera. Para ello hace click en el lugar vacío (ej. En la imagen esta marcado con verde el lugar en que quiere ingresar una letra). La entrada por defecto es el teclado.
- Se tendrá un botón de INICIO que además de iniciar el juego reseteará las variables de puntajes y vidas.

Comportamiento Opcional:

- El orden de las palabras será aleatorio, ósea al INICIAR el juego el orden de las palabras sacadas del banco de palabras puede variar entre una partida y otra (orden aleatorio).
- Aplicar adicionalmente el teclado virtual para ingreso de las letras.

- 5) En un **NUEVO PROYECT** lleve el sitio del obra-social a la estructura propuesta por angular con componentes, aplique routing en angular2, implemente por ahora solamente el diseño.