







NOMBRE Y APELLIDOS: Kilian Jesús Sánchez Sánchez			FECHA: 22-09-2023			
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:			
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES COI TECNOLOGÍAS WEB.		№ CURSO: 22-35/008902				
MF:	0492	UNIDADES DE				
UF:	1845	APRENDIZAJE A LAS QUE	UA3	Duración:	3 h	
PRÁCTICA Nº:	E3	RESPONDE:				

DENOMINACIÓN: Lenguajes de programación.

DESCRIPCIÓN

- 1.- El alumno de forma individual deberá realizar lo siguiente:
 - Crear un componente en Angular para mostrar datos desde la base de datos creada en la prueba E1 y gestionada por el componente de la prueba evaluable E2
 - Crear su vista plantilla en html
 - Dar estilos con CSS o utilizar Angular Material.

Pegar en este Archivo el pantallazo de cómo se vería la vista en un navegador de los datos.

Adjuntar el código del archivo TypeScript del componente creado y convertir este documento en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN

- Equipo informático.
- Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo.
- Navegadores actualizados

PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR

Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:

- Fijará los objetivos de la práctica.
- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.
- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.
- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.

Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.

Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.

		,	,
ESPECIFICACIONES			
	FVALIALI	() () () () () () () ()	

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
------------------------	----------------------









	Determinar las características principales de un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir información entre componentes software y bases de	1.1 Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas		
	datos u otras estructuras. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4	1.2 Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas		
2.	Integrar características de un lenguaje estándar de marcas extendido en el	2.1 Integra características de un lenguaje estándar de marcas.		
	desarrollo de componentes software para compartir la información.	2.2 Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información		
Coi	nforme el criterio de evaluación CE 1.5	2.2 Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información		

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos













SUPUESTO PRÁCTICO

- 1.- El alumno de forma individual deberá realizar lo siguiente:
 - Crear un componente en Angular para mostrar datos desde la base de datos creada en la prueba E1 y gestionada por el componente de la prueba evaluable E2
 - Crear su vista plantilla en html
 - Dar estilos con CSS o utilizar Angular Material.

Pegar en este Archivo el pantallazo de cómo se vería la vista en un navegador de los datos.

Adjuntar el código del archivo TypeScript del componente creado y convertir este documento en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.





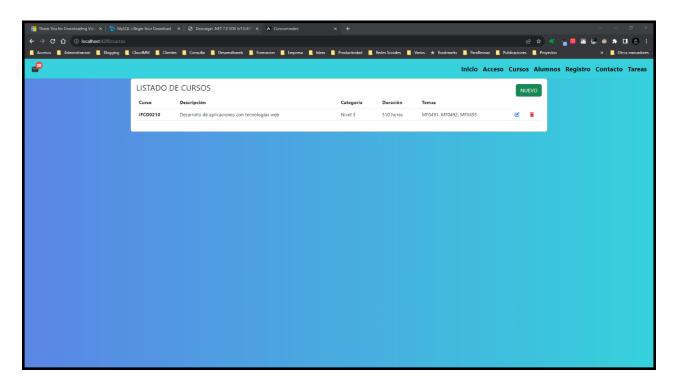


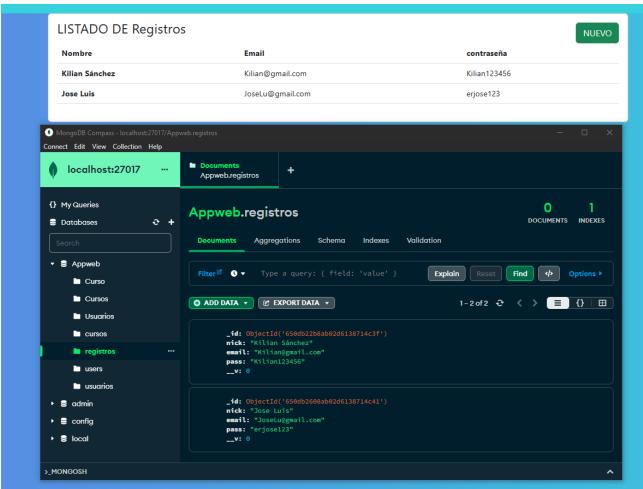






Ejemplo:

















```
import { Component, OnInit} from '@angular/core';
    import { GRegistroService } from '../servicios/gregistro.service';
   import { Registrad } from '../Models/registro';
   @Component({
      selector: 'app-lista-registro',
      templateUrl: './lista-registro.component.html',
     styleUrls: ['./lista-registro.component.css']
   })
    export class ListaRegistroComponent implements OnInit{
     listRegistrad: Registrad[]=[];
     constructor(private _registroService: GRegistroService){
     ngOnInit(): void {
        this.getRegistros()
     getRegistros(){
        this._registroService.getRegistros().subscribe(data => {
          console.log(data);
          this.listRegistrad = data;
          console.log(error);
        })
```









SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 - UF1845 - E2

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
3. Determinar las características principale de un lenguaje estándar de marca extendido para compartir informació entre componentes software y bases de la componente.	Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas	 Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100% Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 50 % y 75% Determina las características principales de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50 % 	B R M	20 10 0
datos u otras estructuras. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4	Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas	 Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100%. Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas entre un 50% y 75%. Entiende las características principales de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50%. 	B R M	20 10 0
	2.1 Integra características de un lenguaje estándar de marcas.	 Integra características de un lenguaje estándar de marcas entre un 75% y 100%. Integra características de un lenguaje estándar de marcas entre un 50% y 75%. Integra características de un lenguaje estándar de marcas por debajo de un 50%. 		20 10 0
 Integrar características de un lenguaje estándar de marcas extendido en el desarrollo de componentes software para compartir la información. Conforme el criterio de evaluación CE 1.5 	2.2 Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información	 Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 75% y 100%. Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 50% y 75%. Aplica un lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información por debajo de un 50%. 	B R M	20 10 0
	2.2 Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información	 Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 75% y 100%. Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información entre un 50% y 75%. Comprende el lenguaje estándar de marcas extendido para compartir la información por debajo de un 50%. 		20 10 0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		