**CURSO DE ANGULAR**

**Curso realizado en:**

**Udemy:** <https://www.udemy.com/course/angular-fernando-herrera/>

Contenido

[Sección 3 – TYPESCRIPT 3](#_Toc66373486)

[Tipos de datos 4](#_Toc66373487)

[Arreglos 4](#_Toc66373488)

[Objeto 4](#_Toc66373489)

[Interfaz 4](#_Toc66373490)

[Funciones 4](#_Toc66373491)

[Funciones de flecha 4](#_Toc66373492)

[Funciones con objeto de parámetro 4](#_Toc66373493)

[Desestructuración 4](#_Toc66373494)

[Objeto 4](#_Toc66373495)

[Arreglo 4](#_Toc66373496)

[Argumentos 4](#_Toc66373497)

[Importación y exportación 4](#_Toc66373498)

[Clases 4](#_Toc66373499)

[Constructor 4](#_Toc66373500)

[Extender una clase 4](#_Toc66373501)

[Genéricos 4](#_Toc66373502)

[Decoradores 4](#_Toc66373503)

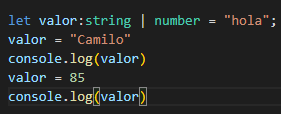
[Encadenamiento 4](#_Toc66373504)

[Sección 4 – ANGULAR 4](#_Toc66373505)

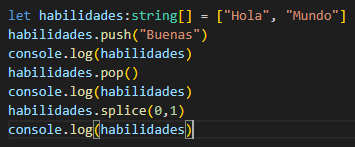
# Sección 3 – TYPESCRIPT

## Tipos de datos

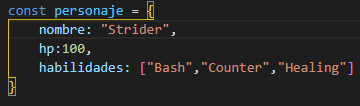
Una variable puede tener diferentes tipos de datos.



### Arreglos

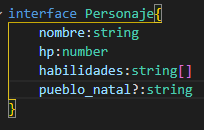


### Objeto



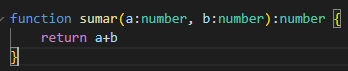
### Interfaz

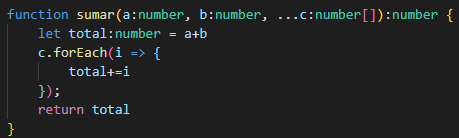
El ? se utiliza para decir que una variable puede ser opcional.



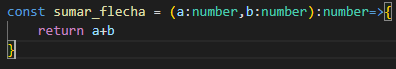
## Funciones

El orden de los parámetros es obligatorio, opcional y por último por defecto.

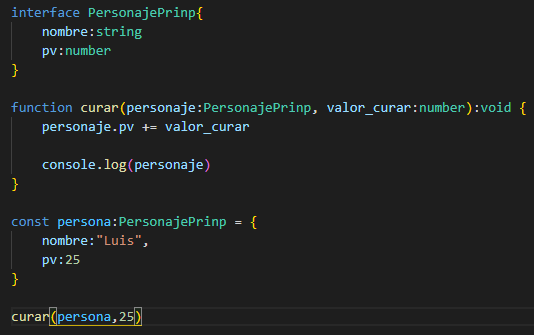




### Funciones de flecha



### Funciones con objeto de parámetro

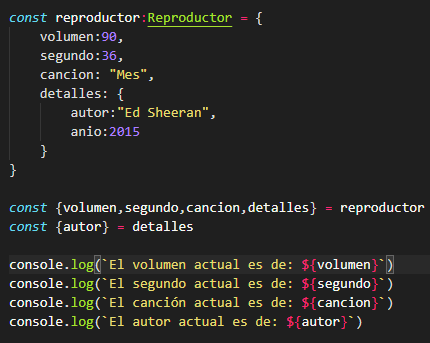


## Desestructuración

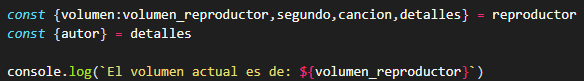
Extraer ciertas propiedades de un objeto/arreglo

### Objeto

Const {atributo1, atributo2…} = objeto “Esto quiere decir que se tomarán las propiedades del objeto que se especifiquen dentro de los { }”

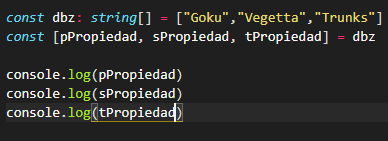


Si las variables chocan con otras variables por tener el mismo nombre entonces se puede cambiar el nombre de las variables desestructuradas. {variable:nueva\_variable}

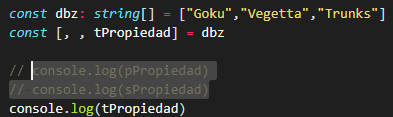


### Arreglo

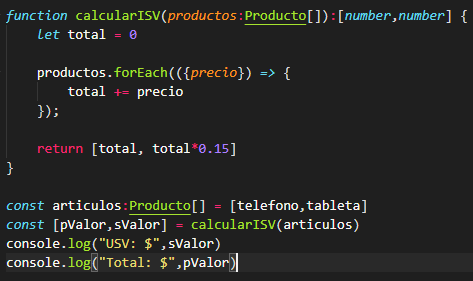
* Si necesito todos los valores



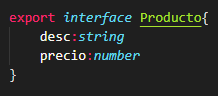
* Si necesito un valor en específico.



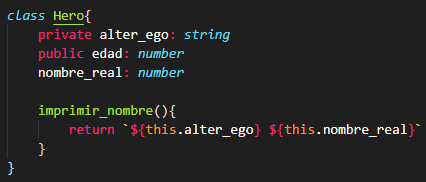
### Argumentos



## Importación y exportación

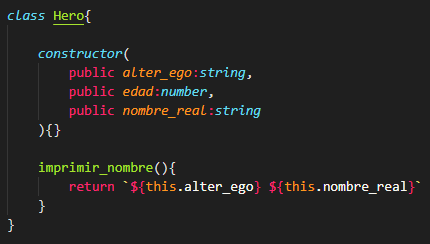


## Clases

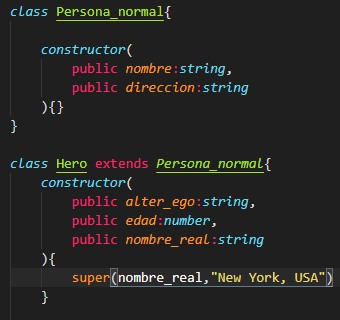


### Constructor

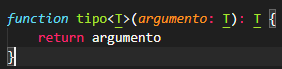
La verdadera forma de crear una clase



### Extender una clase

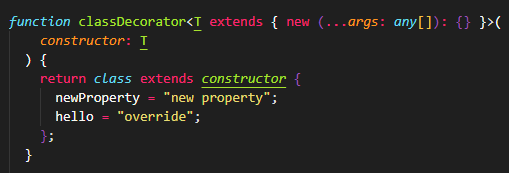


### Genéricos

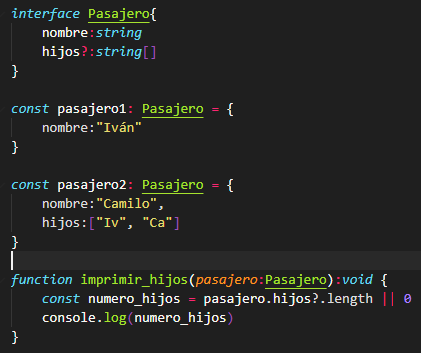


### Decoradores

Es una función que expande sus funcionales a clases, propiedades, etc.



## Encadenamiento



# Sección 4 – ANGULAR

Framework:

* Marco de trabajo estandarizado.
* Viene con todo lo que necesitas para trabajar.
* Es modular.
* Google es quien le da mantenimiento día a día.

Bloques fundamentales:



Componentes: Bloque de código que tienen fragmentos de html y typescript (usualmente una clase).

Servicios: Lugares centralizados de información.

Directivas:

* Directivas de componentes: Tiene un segmento de código html reutilizable.
* Directivas Estructurales: Modifican el html.
* Directivas de Atributos: Cambian la apariencia/comportamiento de un elemento.

Rutas: Mostrar diferentes componentes basados en el URL del navegador web.

Módulos: Permiten agrupar todo lo mencionado anteriormente.

