



Angular 2

Icono Training Consulting

TRAINING CONSULTING



Agenda

- Herramientas de Desarrollo
- Introducción a [TypeScript](#)
- Introducción a [Angular 2](#)
- Módulos
- Plantillas
- Formularios
- Servicios
- Acceso al servidor
- Enrutamiento y navegación

Herramientas de desarrollo

- [Git for Windows](#)
- Servidor JavaScript [Node.js](#)
 - Gestor de paquetes npm, incluido en Node.js
 - [Angular CLI](#): generador de aplicaciones plantilla para Angular 2
 - Instalador de paquetes [yarn](#)
- Editores
 - [Atom editor](#)
 - [Visual Studio Code](#)
- Entornos visuales de desarrollo
 - [Angular IDE](#)
 - [Plugin Angular 2 para Eclipse Neon](#)

Entorno de desarrollo. Pasos a seguir

- Instalar un cliente para Git
 - Configurar el cliente si estamos usando un proxy
- Instalar Node.js
 - Configurar el gestor de paquetes npm si estamos usando un proxy
- Instalar el gestor de paquetes yarn (opcional)
 - Configurar el gestor de paquetes yarn si estamos usando un proxy
- Instalar typescript: `npm install -g typescript`
- Instalar angular-cli: `npm install -g @angular/cli`
- Instrucciones para la [configuración](#) mínima de las herramientas

Introducción a TypeScript

- TypeScript (a partir de ahora ts) es un superconjunto de JavaScript, elegido oficialmente por Angular 2
- La herramienta tsc (TypeScript Compiler) traduce a JavaScript estándar (es3, es5, es6) las extensiones del lenguaje
- La forma más simple de trabajar con TypeScript es instalar Node.js, y mediante el gestor de paquetes npm:
 - `npm install -g typescript`
- Podemos experimentar desde el playground sin instalar nada en absoluto
- Los ejemplos oficiales de typescript muestran numerosos casos de uso
- En un proyecto real, lo normal es que se configure el tsc mediante el archivo **tsconfig.json**. Para compilar un archivo ts: **tsc archivo.ts**

Introducción a TypeScript (características)

- Tipos de datos
- Disponibilidad de var, let y const. Ver esta discusión
- Interfaces
- Clases
- Funciones
- Genéricos
- Tipos Enumerados

Introducción a TypeScript (características)

- Inferencia de tipos
- Compatibilidad estructural de tiposSímbolos
- Tipos intersección y unión
- Iteradores
- Módulos
- Espacios de nombres
- Módulos y espacios de nombres

Introducción a [Angular 2](#)

- Es un framework soportado por Google para crear aplicaciones HTML basadas en JavaScript o lenguajes como TypeScript que compilan a JS
- Se ocupa de ofrecer una solución completa para el lado cliente
- Proporciona mecanismos sencillos para comunicarse con el lado servidor, que puede estar implementado en cualquier tecnología
- A menudo se utiliza para crear apps de una sólo página (SPA, [Single Page Application](#))
- Actualmente, una de las más utilizadas
- Sus elementos fundamentales son: módulos, componentes, servicios, routers, directivas y tubos

Introducción a Angular 2

- Ver la [arquitectura](#)
- Para crear una app en Angular 2
 - creamos plantillas HTML decoradas con directivas y tubos
 - escribimos componentes para gestionarlos
 - encapsulamos la lógica de negocio y el acceso al servidor en servicios
 - organizamos todo lo anterior empleando módulos
- Para ejecutar la app, cargamos su módulo raíz y la desplegamos en un servidor
- Este proceso está automatizado siempre y cuando usemos las herramientas de desarrollo previstas por Angular
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0001](#)

Ejercicio 0001

- Crear un proyecto nuevo usando angular-cli
 - Primero, crear sólo la estructura de carpetas: `ng new nombre --skip-install`
 - Después instalar las dependencias con npm o yarn
 - Segundo, crear el proyecto de la manera estándar: `ng new nombre`
- Sugerencia:
 - Examinar la [Guía rápida](#) de la herramienta Angular-cli

Módulos I

- Una app Angular está conformada por [módulos](#)
- Debe existir un [módulo principal](#) para que la herramienta sepa cómo arrancar la app
- Un módulo Angular se decora con @NgModule
- Como veremos más adelante, una app puede tener tantos módulos como queramos
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0001](#)

Componentes

- Las apps Angular se basan en [componentes](#), los cuales residen dentro de módulos
- Los elementos cruciales de un componente son:
 - Su decorador: `@Component`
 - Selector: nombre arbitrario que se emplea para invocar al componente
 - Su plantilla ([template](#)): básicamente el HTML del componente
 - Los estilos CSS que emplea el componente
 - Una clase TypeScript que encapsula el [estado](#) y [comportamiento](#) del componente
- La clase TypeScript debería existir siempre. Sin embargo, la plantilla y el CSS puede colocarse en el mismo archivo que la clase o en archivos externos
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0002](#)

Ejercicio 0002

- Sobre el proyecto generado en el ejercicio 0001, añadirle un componente. Probar de las dos maneras, todo en la clase y en archivos distintos.
- Para crearlo, en el directorio del proyecto, `ng g component nombre-del-componente`
- Sugerencia:
 - En el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0002`

Servicios

- En una app real (compleja) es costumbre encapsular el acceso a datos y todo tipo de utilidades empleando servicios
- Un [servicio](#) típicamente define métodos y se decora empleando @Injectable
- Si el servicio se asocia al componente que lo usa a través de su propiedad “providers”, cada vez que se instancia el componente se [instancia también su servicio](#)
- Para que un servicio sea un singleton real para un módulo, es mejor declararlo en la propiedad “providers” de app.module.ts
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0003 y 04](#)

Ejercicio 0003

- Sobre el proyecto generado en el ejercicio 0002, añadirle un servicio y asociarlo a un componente. Crear un segundo servicio y asociarlo al módulo
- Sugerencia:
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0003 y 04](#)

Asincronía I

- Una operación de acceso a datos en el lado servidor podría tardar en completarse un tiempo apreciable
- Probablemente no nos interesa que la página esté bloqueada mientras tanto
- La forma tradicional de resolver esto (perfectamente válida) es emplear AJAX
- Sin embargo, en Angular 2, se aconseja el uso de promesas y/o observables

Asincronía II

- Una [promesa](#) representa una computación en curso, que en algún momento finalizará con éxito (entregando un valor) o fracaso
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0005](#)
- Un [observable](#) representa una [secuencia de datos](#) que se genera de forma asíncrona
- La idea es subscribirse a un observable para ser automáticamente notificado cuando un dato nuevo ha llegado
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0006](#)

Acceso al servidor

- Angular 2 ofrece un [cliente HTTP](#) para acceder al lado servidor
- Se nos ofrece un api simulada en memoria para hacer pruebas
- Es posible usar promesas y/o observables, aunque Angular aconseja emplear observables
- En el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0007` para el uso de promesas
- En el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0008` para el uso de observables
- Naturalmente, hemos de acceder a servidores reales.
- En el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0009 y 10`

Ejercicio 0005

1. Vamos a emplear un [Api para pruebas](#) disponible en la red
2. Acceder a esta url desde el navegador:
<https://jsonplaceholder.typicode.com/posts/1> y ver el resultado
3. Crear un nuevo proyecto: `ng new nombre-del-proyecto`
4. Crear un servicio: `ng g service Usuario`
5. Empleando el objeto “http” predefinido por Angular, realizar una petición “get” a la url del punto 2 y mostrar los datos recibidos por consola y en la página del componente principal de la aplicación (app.component.html)
6. Sugerencia: en el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0009 y 10`

Interactividad I

- La interactividad tiene lugar entre componentes (javascript) y [plantillas](#) (HTML, CSS, [eventos](#))
- Existen diferentes maneras y sintaxis de hacer esto
- Uso de estilos, enlace de propiedades y eventos
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0011 y 12](#)
- En una aplicación real puede ser importante no sólo crear componentes, sino hacerlos reutilizables, normalmente empleando propiedades de tipo input
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0013](#)

Interactividad II

- Para controlar los datos que se ven y actualizan dinámicamente en una vista, existe la posibilidad de emplear [directivas](#) estructurales y [basadas en atributos](#) estándar de Angular y/o programar directivas personalizadas: ver [angular\ejemplos\ejemplo0014](#)
- A veces es necesario filtrar (transformar) los datos que van a mostrarse en un template.
- Para ello, Angular recomienda el uso de [tubos](#) (pipes), predefinidos y/o personalizados: ver [angular\ejemplos\ejemplo0015](#)
- También es posible emplear elementos externos en componentes mediante ng-content: ver [angular\ejemplos\ejemplo0016](#)

Ejercicio 0004

- Crear un nuevo proyecto y añadir un nuevo tubo personalizado
 - ng g pipe concatenar
 - El tubo opera sobre un string y recibe como parámetro una nueva string que concatena a la primera
- Sugerencia:
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0015](#)

Formularios I

- En Angular hay dos formas de crear formularios:
 - Basados en [plantillas](#) (Template Forms)
 - Basados en [modelos](#) (Reactive Forms)
- Los primeros son más cómodos, los segundos más potentes, especialmente en lo relacionado con las validaciones.
- En los que se basan en plantillas, es Angular el que crea los elementos visuales automáticamente (a partir de la plantilla)
- En los que se basan en modelos, como nosotros los que creamos programáticamente desde JavaScript los elementos visuales

Formularios II

- Formularios basados en plantillas
- Enlace entre propiedades en ambos sentidos (Two-way binding).
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0017](#)
- Validaciones y envío condicional de formularios
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0018](#)

Ejercicio 0006

- En este ejercicio, no usaremos CSS. Crear un nuevo proyecto: `ng new ...`
- Añadir un nuevo componente: `ng g nombre-form`
 - En la plantilla del componente, crear un formulario con una “label”, un “input type='text'...” y un botón de enviar (“input type='submit'...”). El formulario debe usar un `ngSubmit`
 - Al pulsar el botón de enviar, mostrar un mensaje por consola con el contenido del campo de texto. Sugerencia: emplear `ngModel`
 - Fuera del formulario, mostrar el valor del campo de texto. Sugerencia: emplear un enlace unidireccional, del componente a la página
- Sugerencia: en el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0017`

Formularios III

- Formularios basados en modelos
 - Creación de controles para el formulario.
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0019](#)
 - Validaciones personalizadas y uso de Form Builder
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0020](#)
 - Encapsulación del acceso a datos con servicios, validación “global” al enviar el formulario
 - En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0021](#)

Enrutamiento y Navegación I

- Angular está muy preparado para permitirnos crear aplicaciones de una sólo página (**S**ingle **P**age **A**pplication, SPA)
- La idea es muy sencilla: a medida que el usuario interacciona con la página, los contenidos de la misma cambian
- Para poder hacer esto, es necesario emplear el Router de Angular2
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0022](#)

Enrutamiento y Navegación II

- Cuando tenemos una SPA con N componentes, es esencial saber cómo pasar información (parámetros) entre ellos
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0023](#)
- A veces existen condiciones para pasar de una vista a otra. Angular ofrece vigilantes (guards) para asegurarnos de que dichas condiciones se cumplan
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0024](#)

Ejercicio 0007

- Crear un nuevo proyecto preparado para usar el router: `ng new nombre-del-proyecto --routing`
 - Añadir tres componentes nuevos (`ng g component nombre`), llamados primero, segundo y no-encontrado
 - Configurar el archivo `app-routing.module.ts` con las rutas asociadas a cada componente
 - Colocar en `app.component.html` los enlaces para las rutas (`routerLink`) y definir la zona donde Angular debe mostrar bajo demanda los componentes (`router-outlet`)
- Sugerencia: en el repo, ver: `angular\ejemplos\ejemplo0022`

Aplicaciones CRUD

- Es muy común que una aplicación interactúe con una base de datos alojada en servidor, y lleve a cabo con ella operaciones de tipo **Create**, **Read**, **Update** y **Delete**
- Para ejemplificarlo, hemos elegido emplear [Firebase](#), de Google y una biblioteca para facilitar la conexión: [Angularfire2](#)
- Creación de la base de datos, configuración del proyecto e importación de algunos datos de prueba en formato JSON
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0025 y 26](#)

Aplicaciones Multimódulo

- La aplicación Angular que genera [angular-cli](#) tiene un sólo módulo, el cual es precargado cuando nuestra aplicación se ejecuta
- De la misma forma que un módulo puede incluir N componentes, una aplicación puede constar de N módulos
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0028 y 29](#)
- Los módulos de nuestra app puede precargarse todos en modo eager, como en los dos ejemplos anteriores, o bajo demanda en modo lazy
- En el repo, ver: [angular\ejemplos\ejemplo0030](#)

Testing I

- Angular posee su propia framework para testing
- Los test unitarios y de integración se llevan a cabo con [Karma Test Runner](#) y se activan por consola con `ng test`
 - La configuración puede cambiarse desde el archivo “karma.conf.js”
- Cualquier cambio en el fuente del proyecto causa que los tests se vuelvan a ejecutar automáticamente
 - Así pues, Angular lleva a cabo automáticamente un test de regresión
- En el repo, ver: `angular\pruebas\ejemplos\ejemploTest0001`

Testing II

- Para ayudar a ejecutar las pruebas end to end (e2e) Angular emplea [Protractor](#). La configuración puede cambiarse desde el archivo “protractor.conf.js”
- Las pruebas e2e permiten simular que el usuario final está interactuando con la aplicación vista como un todo
 - Un proceso ejecuta la aplicación real y un segundo proceso ejecuta las pruebas
 - Para ello, desde la consola ejecutar primero `ng serve` y después `ng e2e` en otra consola
- En el repo, ver: `angular\pruabas\ejemplos\ejemploTest0001`

Testing III

- Los tests se escriben con TypeScript. La configuración puede cambiarse desde el archivo “src/tsconfig.spec.json”
- Nuestra tarea consta de dos partes:
 - Configurar (solo si es necesario) el tsc para el ámbito de pruebas, Karma y Protractor
 - Escribir el código de los tests en TypeScript. Para ello, hemos de usar el API y las utilidades de [Jasmine](#)
- En el repo, ver: **angular\pruabas\ejemplos\ejemploTest0001**

Ejercicio Test 0001

- Crear un nuevo proyecto `ng new nombre-del-proyecto`
- Bajo el directorio src crear “test-array.spec.ts”
 - Comprobar que la longitud de un array de números (number[]) no debe ser cero
 - Demostrar que dado un array de números cuyos elementos son pares e impares, la suma de los elementos pares del array también es un número par
 - Usaremos los elementos clave de Jasmine: “describe”, “it”, “expect”, “beforeEach”, “afterEach” y “toBe”, esto es, sin intervención del api de testing específica de Angular
- Sugerencias: examinar el [API](#) de Array y en el repo `angular\pruebas\ejercicios\ejercicioTest0001`

Ejercicio Test 0002 (parte 1)

- Crear un nuevo proyecto `ng new nombre-del-proyecto`
- Crear un servicio `ng g service test`
- *Enganchar* el servicio al componente. Arrancar la app `ng serve -o` y ver que funciona
- Arrancar los test generados por Angular y ver que funcionan: `ng test`
- Crear un método en el servicio que devuelva un array de números:
`obtenerNumeros():number[]`
- En el template del componente, usando un `*ngFor`, mostrar todos los números devueltos por el servicio

Ejercicio Test 0002 (parte 2)

- Aprovechar los tests generados por Angular para probar la interacción del componente con el servicio y el propio servicio
- Para probar el servicio, comprobar que devuelve un array cuya longitud es mayor que cero
- Para comprobar la interacción del componente:
 - simular el servicio usando un stub
 - Localizar el elemento li, y demostrar que su contenido es el esperado
- Sugerencias:
 - En el repo [angular\pruebas\ejemplos\ejemploTest0004](#)
 - en el repo [angular\pruebas\ejercicios\ejercicioTest0002](#)

Producción I

- El proceso de preparar una app Angular para su [publicación](#) (deployment) es de refinamiento progresivo
- Las ideas básicas son simples:
 - conseguir que la app pese lo menos posible
 - disminuir el tiempo que tarda Angular en construir la app en el navegador del cliente
- La preparación de una app para su publicación implica la creación de archivos de configuración y la modificación de determinados fuentes

Producción II

- La primera técnica importante es el uso de [Ahead of Time compilation](#) (AOT)
- A menudo, aunque no es la única manera, AOT va acompañado de Webpack
- Cualquier código que nuestra app no llama ni directa ni indirectamente es código muerto. Conviene eliminarlo
- La técnica empleada se denomina Tree Shaking
 - un plugin bastante usado para automatizar el proceso es [rollup](#)

Producción III

- Puede ser conveniente, tras emplear las herramientas automatizadas, revisar los resultados
- Es importante recordar que optimizar a mano una app es difícil sin haber medido las prestaciones primero. Estas herramientas pueden ayudar:
 - [Chrome DevTools Network Performance page](#)
 - [WebPageTest](#)
- Angular propone un [ejemplo paso a paso](#) de optimización
 - Ver en el repo `angular\producción\produccion\ejemploProd0001`

Producción IV

- Angular está intentando automatizar lo antedicho en el [angular-cli](#)
 - El estado actual de la cuestión puede verse en el [wiki](#), en “Additional command” -> ng build
- En el momento de escribir esta documentación, el modificador clave de ng es build
- Ver en el repo [angular\produccion\ejemploSimple](#)
- Crear un proyecto nuevo e instalar las dependencias

Producción V (Comandos esenciales de angular-cli)

- Teclar `ng build`: se creará un directorio nuevo llamado dist. Ver los contenidos (`ls -lah dist`) y borrarlo o renombrarlo
- Teclar `ng build --aot`. Inspeccionar los contenidos. Borrarlo o renombrarlo
- Teclar `ng build --prod`. Inspeccionar los contenidos. Borrarlo o renombrarlo
- Teclar `ng build --prod --aot`. Inspeccionar los contenidos. Borrarlo o renombrarlo
- Borrar el directorio dist, si hay uno: `rm -rf dist`
- Teclar `ng serve --prod`. Ir en el navegador a localhost:4200

Producción VI (Comandos esenciales de angular-cli)

- Angular cli tiene también el comando eject, para generar los archivos de configuración necesarios automáticamente
- Cuidado, porque la configuración original desaparece
- Crear un nuevo proyecto: `ng new nombre_del_proyecto`
- Ejecutar la app (`ng serve -o`) y los test (`ng test`) para comprobar que todo funciona correctamente

Producción VII (Comandos esenciales de angular-cli)

- Teclear `ng --help eject` e inspeccionar las opciones
- Teclear `ng eject -prod -aot`
- Observar la salida por consola. Ejecutar `npm install`
- Ejecutar `npm run build` (si falla, `npm install webpack --save`) y lo intentamos de nuevo
- Se creará una carpeta llamada “dist”

Producción VIII (Comandos esenciales de angular-cli)

- Ejecutar `npm start` (si falla, `npm install webpack-dev-server --save`) y lo intentamos de nuevo
- Para los tests: `npm run test`
- Para los tests “e2e” primero ejecutar la app `npm start` y luego `npm run e2e`
- Ver en el repo `angular\produccion\ejemploNgEject`

Angular Universal I

- En el momento de escribir esta documentación, esta tecnología es experimental y sujeta a cambios
- La idea es que las aplicaciones se ejecuten fuera del navegador en cualquier servidor [Node.js](#) (Angular planea aumentar la compatibilidad con otros servidores)
- Angular compila la app empleando una versión especializada de AOT (contra `platform-server`), de modo que el HTML puede generarse en el lado servidor en lugar del DOM del navegador
- Hay que crear y modificar archivos de configuración y algunos fuentes

Angular Universal II

- Los motivos potenciales para usar Universal, en principio, pueden ser dos:
- Optimización SEO (**S**earch **E**ngine **O**ptimization)
- Disminuir el tiempo de carga de la página, esencial para que el usuario “aguante” en nuestra web
- Para crear una app Universal, hasta que la tecnología se asiente e integre por completo en el angular-cli, hay muchas opciones de proyectos “semilla”
- Hemos elegido la solución oficial de Angular
- Ver en el repo **angular\universal\universal-starter**
 - Leer **angular\universal\universal-starter\README.md**