

Introducción



WHAT?

WHERE?

WHO?

WHEN?

WHY?

HOW?

¿Qué es Angular?



- **Un framework JavaScript**
- **Pensado para crear aplicaciones en el cliente**
- **Herramientas: HTML, CSS y TypeScript**

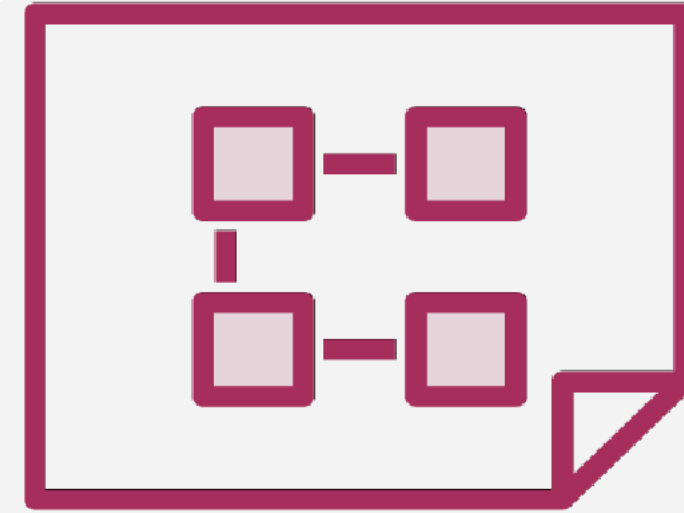
¿Por qué Angular ?



Basado en HTML



**Enlace a
Datos**



**Diseño
modular**



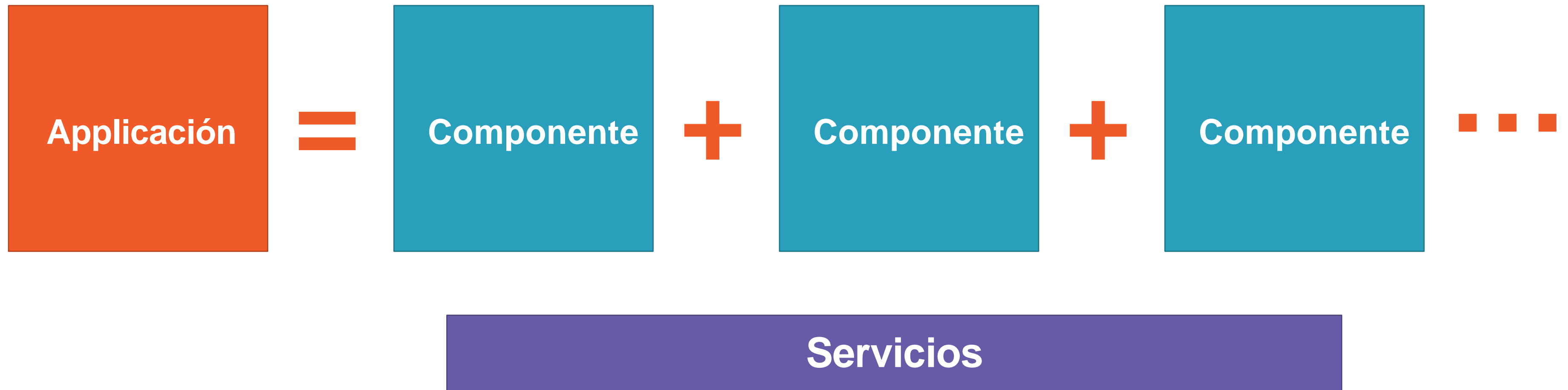
**Integración con
el Back-End de
fábrica**

Resumen

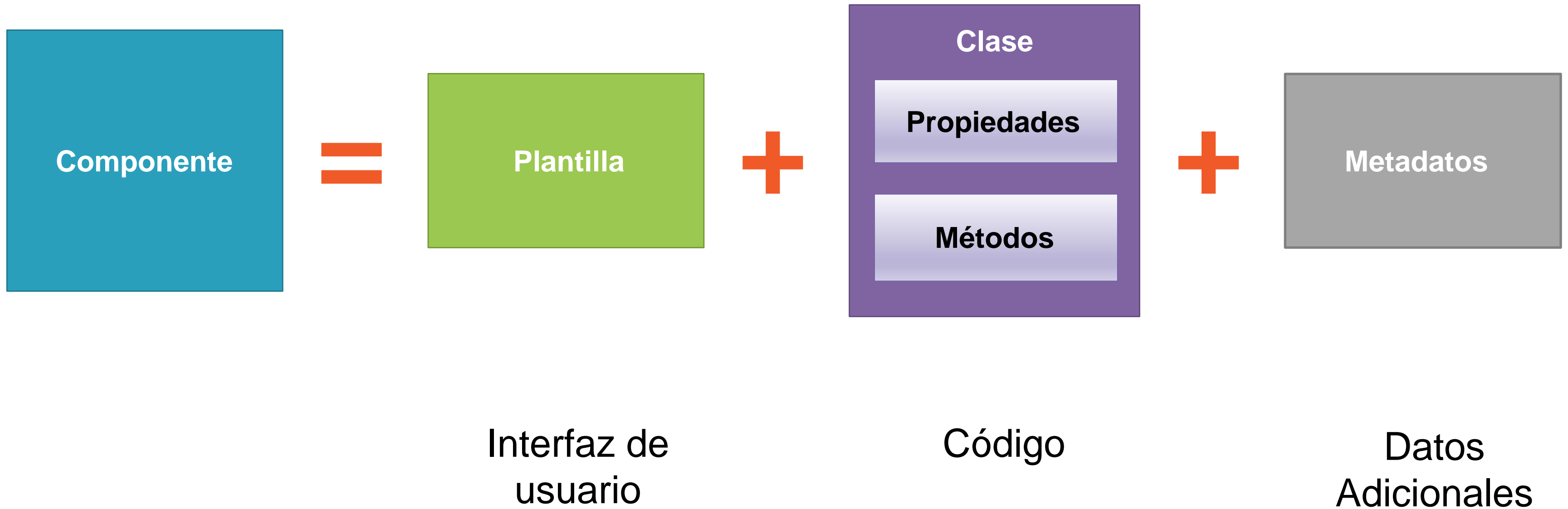


- **Anatomía de una aplicación Angular**
- **Aplicación de ejemplo**

Anatomía de una aplicación Angular



Componente



Requisitos previos



Necesario

- Conocimientos básicos de JavaScript
- Conocimientos básicos de HTML
- Conocimientos básicos de CSS



Útil

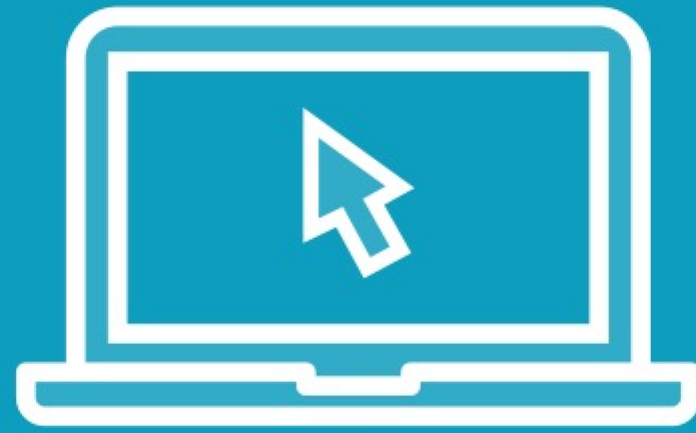
- Conceptos de programación orientada a objetos (OOP)
- C++, C#, Java, ...



No es necesario

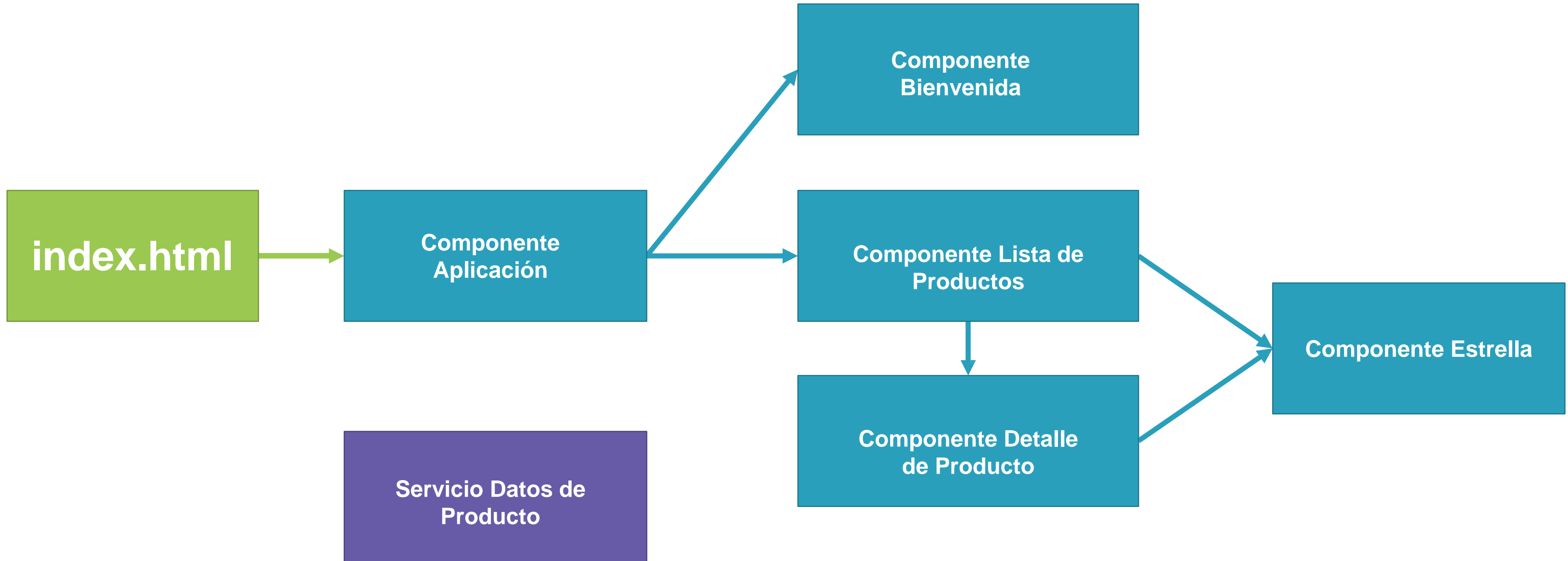
- Conocimientos previos de Angular
- Conocimientos previos de TypeScript

Demo



La aplicación de ejemplo en marcha

Arquitectura de la aplicación de ejemplo



Temas



02-Introducción

03-Lo primero es lo primero

04-Introducción a componentes

05-Plantillas, interpolación y directivas

06-Enlace de datos y pipes

07-Más sobre componentes

08-Crear componentes anidados

09-Servicios e inyección de dependencias

10-Recuperación de datos mediante HTTP

11-Navegación y enrutado con Angular

12-Técnicas adicionales de navegación y enrutado en Angular

13-Módulos en Angular

14-Crear, probar y desplegar



A continuación ...

Lo primero es lo primero