

Lección 13 - Conclusiones

Tabla de contenido

- [Felicitaciones](#)
- [¿Qué hemos aprendido?](#)
- [Próximos pasos](#)
- [Conoce más del autor](#)

Felicitaciones

¡Felicidades por completar el Curso de "Frameworks Web en Go"! 🚀

¿Qué hemos aprendido?

Durante este emocionante viaje, hemos adquirido habilidades esenciales para el desarrollo web en Go.

Aquí hay un resumen de lo que hemos explorado: Nos hemos sumergido en el fascinante mundo de los frameworks web en Go, que incluyen a `Revel`, `Gin`, `Echo`, `Gorilla` y `Fiber`. Aprendimos qué son los Frameworks Web en Go, sus ventajas y características, así como su área de uso, además de introducirse en los Frameworks más destacados del lenguaje. Hemos realizado una configuración inicial en Go, creando y configurando un repositorio de trabajo, eso sin dejar atrás el levantar un servidor web por cada Framework y montar una web en los mismos.

Próximos pasos

Ahora que hemos sentado las bases, te recomiendo dar los siguientes pasos en tu viaje como desarrollador web en Go:

- **Profundizar en tu Framework favorito:** Dedicar tiempo a explorar más a fondo el Framework que más te haya gustado. Descubre sus características avanzadas y mejores prácticas recomendadas.
- **Manejo de solicitudes HTTP**
- **Crear rutas estáticas y dinámicas**
- **Integrar plantillas HTML**

- **Participar en la comunidad de tu Framework favorito:** Únete a la comunidad de desarrolladores de tu Framework preferido. Comparte tus experiencias, aprende de otros y contribuye al crecimiento de la comunidad.

Este curso es solo el comienzo de tu viaje en el desarrollo web con Go. ¡Sigue explorando, creando y disfrutando del fascinante mundo de Go! ¡Mucho éxito en tus futuros proyectos! 🌟👤
🚀

Conoce más del autor

¡Encuétrame en las siguientes redes sociales para estar al tanto de mis proyectos y actividades!

 Red Social	 Enlace
 Página web	jersonmartinez.com
 LinkedIn	Jerson Martínez - DevOps Engineer
 Canales de YouTube	DevOpsea Side Master
 GitHub	Perfil en GitHub
 Twitter (X)	@antoniomorenosm