**Herramientas**

Trabajar con AngularJS es trabajar con las herramientas básicas de edición de código, por un lado, y con aquellas que sirven para monitorizar y comprobar el funcionamiento, por otro. Así que podemos dividirlas en dos categorías, y como vamos a ver, disponemos de versiones gratuitas en cada una de ellas.

**Herramientas para la edición de código**

En realidad, nos sirve cualquiera de las conocidas, si bien es de agradecer que dispongan de soporte de los nuevos estándares y de un reconocimiento de las palabras reservadas, tanto en HTML, como en CSS y por supuesto en JavaScript.

Dos de los editores más populares de tipo "*Open Source*" que podemos encontrar en el apartado de código fuente son:

* [**Notepad++**](http://notepad-plus-plus.org/): Es gratuito y *Open Source* para Windows. Ofrece sintaxis en colores (definibles), estructuración de código (con despliegue opcional de zonas), y soporte de otros lenguajes de programación, etc... Puede usarse en pruebas de concepto.
* [**CoffeeCup HTML Editor**](http://www.coffeecup.com/free-editor/): Muy usada en la actualidad por su constante renovación y su soporte completo de los 3 lenguajes básicos. Dispone igualmente de interesantes opciones: Constructor de formularios Web, Plantillas tipo "*responsive*" para varios propósitos, etc. La versión de pago incluye así mismo un montón de opciones de gestión de sitios Web, "*plug-ins*", etc.

En el apartado de editores de pago, (aparte de Visual Studio, que tiene las dos versiones), podemos destacar:

* [**Adobe Dreamweaver**](http://www.adobe.com/products/dreamweaver.html): Sobradamente conocido y una de las "joyas de la corona" de la casa Adobe. La compañía garantiza calidad, mantenimiento y un soporte de usuario exquisito a un precio razonable. A destacar el excelente soporte del lenguaje JavaScript (aparte de las infinitas posibilidades que ofrecen ahora con el uso de CSS3, si la aplicación va a verse en navegadores modernos).
* [**Sublime Text:**](http://www.sublimetext.com/)Una gran herramienta de edición, totalmente personalizable y pensada para el programador. Es multiplataforma y una sola licencia sirve para cualquier S.O. en que lo usemos. Hay que destacar que existe una extensión de este editor especialmente pensada para AngularJS, de nombre [**Sublime Text 2**](https://github.com/angular-ui/AngularJS-sublime-package).
* [**WebStorm**](http://www.jetbrains.com/webstorm/), de la compañía **JetBrains**, se encuentra ya en su versión 7 e incluye soporte directo de plantillas "*moustache*", como las de AngularJS. Dispone de algunas de las mejores opciones que hemos podido ver en edición y control de código fuente.

**Nuestra favorita y la que utilizaremos en este curso**

Si trabajamos con Windows, no obstante, lo ideal es la herramienta del creador del sistema. O sea, Visual Studio, que la dejamos para el final porque dispone de ediciones gratuitas (como la [**edición Community**](http://www.visualstudio.com/es-es/downloads/download-visual-studio-vs#_blank), totalmente funcional y gratuita), con un excelente soporte de todo el código fuente que incluye *Intellisense*, compleción de código, *snippets* (fragmentos de código de marcas ya preparados y también definibles por el usuario), reconocimiento de los valores posibles para cada atributo de cada etiqueta o regla, tanto en HTML como en CSS, y soporte completísimo  del lenguaje JavaScript.



Su única limitación es que debe ejecutarse en versiones de Windows 7 o posteriores. Vamos a revisar algunas de sus características más notables en el siguiente apartado.