**Prácticas propuestas**

Como ya sabrás por tu propia experiencia con otras tecnologías, una cosa es comprender y otra -algo distinta- saber las cosas. El primer paso lo damos nosotros por ti, explicándote lo necesario y completando las ideas explicadas en vídeos cortos, focalizados en el problema a comprender, de forma que puedas seguir tú mismo lo hecho por nosotros con todo detalle.

El segundo es cosa tuya, adaptando lo comprendido a tu contexto personal y tus necesidades. Por eso te proponemos algunas ideas a modo de ejercicios prácticos que pensamos que te ayudarán en esa segunda fase. Y no es necesario que los realices al pie de la letra si no quieres. Puedes adaptarlos a tus propias ideas y entornos reales, probando las herramientas y poniendo a prueba los fundamentos comentados incluso en páginas o blogs existentes a los que tengas acceso.

Haremos esto siempre al final de cada módulo, para que puedas -además- tener una idea más ajustada de tu nivel de progreso, y te sirva de indicador en caso de que consideres que te hace falta un repaso de una parte concreta, o la revisión de algún vídeo.

En éste primer módulo y, a pesar de que el orden ha sido ver primero la introducción al producto y luego las herramientas que lo soportan, te proponemos hacerlo en sentido inverso (por pura lógica).  Las propuestas son las siguientes:

* Descarga *Visual Studio Community Edition*, si es que no dispones ya de una versión de pago de este producto (*Professional* o *Ultimate*). Como verás resulta muy productiva y el soporte de los editores de código te ayudará mucho en cualquier prueba de concepto. Prueba a crear dos versiones Web: Una aplicación Web (lo haces desde la opción "Nuevo Proyecto"), y prueba luego a crear un sitio Web (opción "nuevo sitio" desde el menú Archivo). Compara los resultados.
* En cualquiera de los proyectos anteriores, crea una página y haz una referencia a la librería de AngularJS (a la principal, que te habrás descargado desde el sitio Web que apuntábamos en la parte teórica). Intenta crear un modelo y asignarle un elemento para que haga "eco" de la información introducida, pero -esta vea- no uses una etiqueta <***input***> de tipo texto (***text***), sino un <***input***> de tipo fecha (***date***)***.*** Utiliza Chrome para las pruebas, ya que el <***input***> se convertirá en un calendario donde puedes seleccionar cualquier fecha.
* Ve al sitio Web de [**SublimeText**](http://www.sublimetext.com/), y descárgate la herramienta. Siempre está disponible una versión de evaluación sin fecha de terminación. Como verás en el apartado "*View/Syntax*", la lista de lenguajes disponibles es espectacular. Abre un fichero de cada tipo básico: HTML/CSS/JavaScript y comprueba las diversas opciones de configuración, soporte sintáctico, compleción de código, etc. Juega igualmente con la opción "Preferences", hasta que des con la configuración más adecuada para ti.
* Ve al sitio Web de la herramienta [**Fiddler**](http://www.telerik.com/fiddler), y descárgala e instálala en tu equipo (la versión 4, preferentemente). Una vez hecho eso, navega a una URL cualquiera y comprueba cómo *Fiddler* monitoriza tanto el tráfico de ida como el de vuelta. Comprueba que una vez acabada la carga de la página, dispones de todo el código fuente.

**Nota**: A medida que los módulos avanzan, verás cómo vamos revisando las partes más prácticas, siempre dentro del contexto de lo explicado en cada módulo.