



DESARROLLO DE APLICACIONES CON ANGULAR

Contenido del curso:

1. Introducción a TypeScript.
2. Estructura y programación de aplicaciones angular
3. Componentes, servicios y pipes.
4. Navegación entre páginas. Rutas.
5. Peticiones Http. Firebase.
6. Formularios en angular
7. Aplicación CRUD con peticiones a un backend.
8. Preparar aplicación para producción.
9. Optimización de aplicación angular. Módulos y Lazy Load.
10. Interceptores.

REFERENCIAS PREVIAS:

<https://gesproy.jccm.es/issues/81550>

Es una aplicación angular semejante a la que haremos en este curso.

Es esta tarea de gesproy también se documenta la creación de un backend con spring boot.



SOFTWARE QUE VAMOS A NECESITAR EN ESTE CURSO

- **Node.** Node es un entorno de ejecución para JavaScript construido con el motor de JavaScript V8 de Chrome, orientado a eventos asíncronos.
Incluye el gestor de paquetes npm para instalar las dependencias que vayamos a utilizar.
Comprobar si tenemos node.
`node -versión`
Si no lo tenemos, hay que ir a la página de node y descargarlo e instalar.
- **TypeScript.** Es el lenguaje que se utiliza para programar con angular.
Probamos la versión que tenemos con `tsc --version`. Si no lo tenemos lo instalamos siguiendo las instrucciones de la página.
- **Microsoft Visual Code.** Es el editor de texto que vamos a utilizar para escribir nuestros programas. Se puede utilizar cualquier otro como Eclipse, Atom, notepad++, etc,
Angular. Es lo que vamos a hacer durante el curso. Para comprobar la versión que tenemos basta con poner `ng --version`. Usaremos la versión 10.
- **PostMan.** Lo utilizaremos para probar servicios Rest. Ejemplo de apis que podemos utilizar: <https://github.com/public-apis/public-apis>
- **Git.** Vamos a utilizar git para el control de versiones en nuestros programas. Veremos algunos de los comandos más importantes de git.
Después de la instalación de git hay que hacer, si no lo tienen ya, esta configuración global:
`git config --global user.name "Juan Carlos"`
`git config --globla user.email "correo"`

Para ver la configuración global y así comprobar si lo anterior lo tenemos configurado, escribimos:

```
git config --list
```



QUE ES ANGULAR

Angular es un framework de desarrollo para JavaScript creado por Google. Angular facilita el desarrollo de aplicaciones web SPA y además darnos herramientas para trabajar con los elementos de una web de una manera más sencilla y óptima.

Otro propósito que tiene Angular es la separación completa entre el frontend y el backend en una aplicación web.

Tiene un marco de trabajo estandarizado que hace que cualquiera que se enfrente a una aplicación angular sepa manejarse.

Con el mismo código de angular se pueden hacer aplicaciones para la web (Native script, ionic), para escritorio (Electron), para móvil y se pueden hacer aplicaciones pwa. (Aplicaciones web progresivas).

Con lo que nos ofrece angular no necesitamos de nada más para hacer una aplicación completa. Si es cierto que utilizaremos librerías de terceros para dar funcionalidades que no trae. Por ejemplo los mapas de google, etc.

¿Qué es una aplicación SPA?

Una aplicación web SPA creada con Angular es una web de una sola página, en la cual la navegación entre secciones y páginas de la aplicación, así como la carga de datos, se realiza de manera dinámica, casi instantánea, asincrónicamente haciendo llamadas al servidor (backend con un API REST) y sobre todo sin refrescar la página en ningún momento.

Versiones de Angular

En angular tenemos dos versiones de angular. Angular JS y Angular que es la actual y la que engloba las versiones 2,4,5,6,7,8,9,10,11....

Angular publicó que liberaría versiones cada 6 meses y eso que puede parecer un problema, realmente es una ventaja ya que incorporan nuevas funcionalidades que nos pueden ser útiles.

¿Cómo nos ayuda Angular?

Todos los que hemos escrito programas con JavaScript, sabemos lo tedioso que puede resultar a ser. En Angular se escribe el código en TypeScript que como veremos más adelante, nos ayuda mucho en la programación.



TYPESCRIPT

TypeScript, es un lenguaje de programación de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft. Es un súper conjunto de JavaScript, que esencialmente añade tipado y clases.

Lo que hacemos con TypeScript es escribir el código de forma más fiable y sencilla y luego ese código es traducido a JavaScript que es realmente el código que conoce el navegador.

Realmente no hace falta conocer muchas cosas nuevas de TypeScript. Hay que decir que todo el código JavaScript, es válido en TypeScript.

En los siguientes ejemplos usaremos características de JavaScript “morderno” ECMAScript 6 y TypeScript.

Comencemos con algunos:

Pongamos el siguiente código en un fichero index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <title>Document</title>
</head>
<body>

  <script src="basico.js"></script>
</body>
</html>
```

Haremos una prueba rápida en TypeScript y la compilamos con tsc para generar el js.



```
console.log('Hola desde TypeScript');

var valor = 1;

if ( valor > 0 ){
    console.log('El valor es: ', valor);
    var valor = 10;
}

console.log('El valor termina siendo: ', valor);

/// Qué pasa con let y const. Si ponemos en el anterior lo mismo pero
con let:

let valorConLet = 1;

if ( valorConLet > 0 ){
    let valorConLet = 10;
    console.log('El valorConLet es: ', valorConLet );
}

console.log('El let valorConLet termina siendo: ', valorConLet);

// Templates literales
console.log(`El valor de valorConLet es ${valorConLet}`);

// Funciones con parámetros opcionales.

saluda('Carlos');
saluda('Carlos', '¿Qué tal?');

function saluda( persona: string, pregunta?: string ) {

    if ( !pregunta ){
        console.log(`Hola ${persona}`)
    } else {
        console.log(`Hola ${persona}, ${pregunta}`);
    }
}
```



```
// Funciones de flecha característica de ES6

let suma = function ( a: number, b:number ) {
    return a + b;
}

let suma2 = (a:number ,b: number) => {

    return a + b;
}
console.log( 'La suma es: ', suma ( 333, 4));
// Promesas

let miPromesa = new Promise( (resolve, reject ) => {
    setTimeout( ()=> {
        resolve();
    }, 1500);
});

miPromesa.then( ()=>{
    console.log('La promesa ha terminado bien');
});
```

Para evitar tener que estar compilando, vamos a iniciar un proyecto TypeScript con tsc -init

Con tsc -w, ponemos a escuchar a TypeScript para que detecte los cambios y compile.



A continuación, vamos a presentar un código que habla por sí solo. Pretende ser una referencia rápida, para recordar llegado el momento como se utilizan o definen objetos, clases, funciones, etc.

Sobre tipos básicos de datos

<http://www.typescriptlang.org/docs/handbook/basic-types.html>

En la página de TypeScript, vienen 14 tipos básicos. En este ejemplo que pongo a continuación, vamos a mostrar los que se usan o por lo menos los normales.

Además, se incluyen formas de definir y utilizar funciones:

```
// Boolean
let esPrivado: boolean = true;

console.log( esPrivado );

let tieneESO = imparteEso();

console.log(tieneESO);

function imparteEso() {
    return true;
}

////////////////////////////////////
// Tipps numéricos. Enteros y números decimales
////////////////////////////////////

let colegios: number = 1000;
let alumnos = 3500;
let alumnas = 3600;
let profesores: number;

console.log( profesores ); // undefined

////////////////////////////////////
// Tipo string.
////////////////////////////////////

let colegio: string = 'Infantes';
let profesor = 'Juan Carlos';
let alumno = `${profesor} trabaja en ${colegio}`;
```



```
console.log( alumno.toLocaleUpperCase() );

////////////////////////////////////
// Tipo any
////////////////////////////////////

let aula: any;

aula = 'Primaria';
console.log(aula);
aula = 45.36;
console.log(aula);
////////////////////////////////////
// Multiples tipos
////////////////////////////////////

let numero: number | string;
numero = 4;
numero = 'Cuatro';
////////////////////////////////////
// Tipo arrays
////////////////////////////////////
let primos: number[] = [1,2,3,5,7];
primos.push(11);
let ciudades = ['Albacete', 'Ciudad Real', 'Cuenca', 'Guadalajara', 'Toledo'];

ciudades.forEach( ( ciudad ) => {
    console.log(ciudad);
});

////////////////////////////////////
// Funciones. Tipo Funcion
////////////////////////////////////

function duplica( x: number ): number {
    return x * 2;
}

let miFuncion: (a: number ) => number;
miFuncion = duplica;
console.log( 'Duplicando : ', miFuncion(4));

////////////////////////////////////
```




```
// Funciones. Igual que en javascript . Se pueden definir tipo de parámetros
////////////////////////////////////

let capital = 'Madrid';
console.log( dimeCapital(capital) );

function dimeCapital( capital ) {
    return capital;
}

// Parámetros

function nombreAlumno
( nombre: string, apellido1: string , apellido2:string, matriculado = true ):string {

    if ( matriculado ){
        return `${nombre} ${apellido1} ${apellido2}, está matriculado`;
    }
    else{
        return `${nombre} ${apellido1} ${apellido2}, no está matriculado`;
    }
}

let alumno1 = nombreAlumno('Pedro', 'López', 'Muñoz', false);
let alumno2 = nombreAlumno('Pedro', 'López', 'Muñoz');

console.log(alumno1);
console.log(alumno2);

function nombreAlumnoApellidoOpcional
( nombre: string, apellido1: string , apellido2?:string, matriculado = true ):string {

    if ( matriculado ){
        return `${nombre} ${apellido1} ${(apellido2 === undefined) ? '': apellido2 }, está matriculado`;
    }
    else{
        return `${nombre} ${apellido1} ${(apellido2 === undefined) ? '': apellido2 }, no está matriculado`;
    }
}
```



```
}  
  
let alumno3 = nombreAlumnoApellidoOpcional('Juan', 'Pérez');  
console.log(alumno3);
```

Objetos:

```
// Objetos  
  
let coche = {  
  marca: 'Citroen',  
  potencia: 1500,  
  color: 'Blanco'  
};  
  
// Objeto de un tipo específico  
let automovil : {marca: string, potencia: number, color: string} = {  
  marca: 'Mercedes',  
  potencia: 1000,  
  color: 'Blanco',  
}  
  
console.log(automovil);  
  
// Métodos en objetos  
let vehiculo1 : {marca: string, potencia: number, color: string, getVehiculo: () => string} = {  
  marca: 'Mercedes',  
  potencia: 1000,  
  color: 'Blanco',  
  getVehiculo() {  
    return this.marca + ' ' + this.color  
  }  
}  
  
console.log( vehiculo1.getVehiculo() );
```



```
// otra manera, para si tengo que escribir 2 objetos del mismo tipo que
// e vehiculo
// Definiendo tipos
type Vehiculo = {
  marca: string,
  potencia: number,
  color: string,
  getVehiculo: () => string
};

let vehiculo2: Vehiculo = {
  color: 'Marrón',
  marca: 'Peugeot',
  potencia: 1500,
  getVehiculo() {
    return 'Este es el Peugeot Marrón';
  }
}

console.log( vehiculo2.marca + ' ' + vehiculo2.getVehiculo());
```

Clases

Lo primero, decir que las Clases ya vienen con ES6.

A continuación tienen un código de ejemplo, con definiciones de clases en TypeScript

```
class Mueble {
  nombre: string = '';
  color: string = '';
  disponible: boolean = false;
  peso: number = 0;
  constructor() { }
}

let mesa: Mueble = new Mueble;
console.log( mesa );
```



Este ejemplo, contiene una clase Mueble con más opciones, para que la tengan de referencia.

```
class Mueble {
    // si no se pone public, private, etc, por defecto es público
    // protected, hace visible esa propiedad para la clase y sus hijas.
    // static se puede llamar sin instanciar la clase
    public nombre: string = '';
    protected color: string = '';
    private disponible: boolean = false;
    private peso: number = 0;
    private _procedencia: string = 'Perú';

    constructor(nombre: string, color: string, private fabricante: string = 'Ikea') {
        this.nombre = nombre;
        // Creando una propiedad en el constructor
        this.fabricante = fabricante;
        this.color = color;
        this.disponible = true;
        this.peso = 45;
    }

    // Posibilidad de hacer getter y setter.
    set procedencia(procedencia: string) {
        this._procedencia = procedencia;
    }

    get procedencia(): string {
        return this._procedencia;
    }

    public nombreMueble(): string {
        return this.nombre + ' de color: ' + this.color + ' fabricado por : ' + this.fabricante;
    }
}

let mesa: Mueble = new Mueble('Mesa', 'Amarilla');
console.log( mesa );
mesa.nombre = 'Sofá';
console.log( mesa.nombreMueble() );
```



```
let armario: Mueble = new Mueble('Armario', 'Blanco');
console.log(armario.nombreMueble());

let silla: Mueble = new Mueble('Silla', 'Azul', 'El Corte Inglés');
console.log( silla.nombreMueble());
console.log( 'Procedencia original: ' + silla.procedencia );
silla.procedencia = 'EEUU';
console.log( 'Procedencia definitiva: ' + silla.procedencia );
```

Otra forma de declarar clases en la que las propiedades van en el constructor.

```
class Coche {

    constructor(public marca: string, public color: string ){

        getCoche = () => `Tengo un ${this.marca} de color ${this.color}`;

    }

}

let miCoche: Coche = new Coche('volvo', 'rojo');

console.log(`Mi coche es un ${miCoche.marca} y es de color ${miCoche.color}`);
console.log(miCoche.getCoche());
```

Interfaces en TypeScript. Mostramos un ejemplo con varias posibilidades:

```
interface Recipiente {
    nombre: string,
    capacidad: number,
    material: string[],
    color?:string,
    fechaFabricacion: Date,
    // Incluso puede tener métodos en la interfaz.
    disminuirCapacidad( cantidad: number ): number
}
```



```
let botella: Recipiente = {
  nombre : 'Botella',
  capacidad: 150.36,
  material: ['Cristal', 'Madera'] ,
  fechaFabricacion : new Date(),
  disminuirCapacidad( cant: number ): number {
    return this.capacidad ;
  }
}
console.log( botella );
console.log( 'getTime: ' + botella.fechaFabricacion.getTime());
console.log( 'Disminuimos capacidad de la botella: ', botella.disminuirCapacidad(5));
console.log( botella );
```

Archivo tsconfig.json.

Para generarlo, ponemos tsc -init

¿Qué es lo que tiene y para qué sirve?

Sirve para decirle al compilador de TypeScript, cómo tiene que compilar.

Todas las opciones están en <http://www.typescriptlang.org/docs/handbook/compiler-options.html>

Estas opciones, nos sirven por ejemplo para que no se generen los comentarios en el js, para preparar para la depuración, y muchas otras cosas.



COMENCEMOS CON ANGULAR.

Tenemos que diferenciar entre Angular JS y Angular.

Angular JS, es la versión anterior a Angular y no tiene nada que ver con lo que vemos de Angular 2, 3, etc.

A partir de la versión 2 de angular, todo es Angular.

Revisemos la página oficial de angular <https://angular.io/>

En esta página, cuando buscamos alguna cosa, hay que fijarse que tienen un dibujito y es bueno conocer ese significado.

pk : módulo

i interfaz

K constante

f función

e enumeración

p pipes

Además, cuando entramos en la documentación de algún elemento, nos informa entre otras cosas la versión de angular desde que está disponible.

Aplicaciones de referencia:

Esta es la aplicación que vamos a hacer todos juntos:

<https://cursoangularjccm.firebaseio.com/#/home>

Se puede usar sin problemas, sin restricciones. Está para aprender.



Estructura de una aplicación con angular.

Vamos a construir nuestra primera aplicación con Angular.

En nuestra carpeta, por ejemplo c:\angular, vamos a crear nuestra primera aplicación, utilizando el cli de angular.

```
ng new estructura
```

Esperamos a que termine

Nos va a preguntar si queremos angular routing y le diremos que sí.

También nos va a preguntar por el formato de hoja de estilos que queremos utilizar. En este caso, seleccionaremos css.

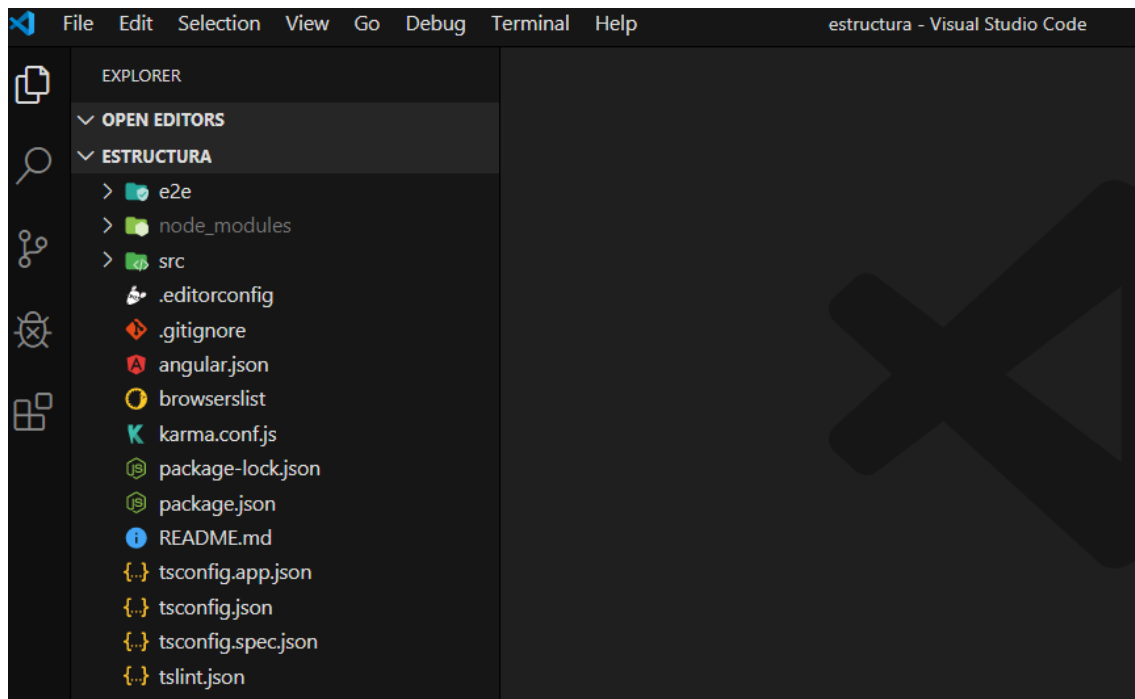
Una vez “aceptado”, se pondrá a realizar esos trabajos de construcción de nuestra primera aplicación angular.

Cuando termine, vamos a abrir nuestro proyecto de angular en el editor Visual Studio Code.

Para ello podemos escribir dentro de la carpeta c:\angular\estructura\ code.

También, podemos optar por abrir el editor Visual Studio Code y abrir la carpeta estructura.

De cualquier manera, tenemos que tener en el Visual Studio Code el proyecto de esta forma:





Aunque esto no es un curso de Visual Studio Code, vamos a comentar brevemente algunas de las opciones que nos ofrece este editor:

En la parte superior, tenemos el menú habitual en un programa de este tipo.

En la parte izquierda, tenemos 5 accesos, que son: Vista de los archivos, Buscar, Git, Debug y mantenimiento de extensiones.

Sobre las extensiones de Visual Code, es muy conveniente tener instaladas algunas que nos harán más fácil el desarrollo con angular.

Yo tengo instaladas estas extensiones:

- Activitus Bar
- Angular 10 Snippets
- Angular 2 TypeScript
- Angular Language
- BracketP Pair Colorizer 2
- JavaScript ES6
- Material Icon Theme
- Monokai Nignt Theme
- Parse JSON as Code
- Terminal
- TypeScript Importer

Sobre el mantenimiento de extensiones, habría que instalar las extensiones más recomendadas de TypeScript, angular, css, html, bootstrap, terminal, etc.

¿Qué son cada una de las carpetas y ficheros que tenemos en nuestra primera aplicación de angular?

“e2e”: “end to end”. Para pruebas de integración. No son pruebas unitarias que van por componente.

“node_modules”. Módulos de node. Librerías. No se guardan en el repositorio. Para volver a generarlos, npm install.

“src”. Es la carpeta source. Contiene el código de la aplicación.

“.gitignore”. Es el fichero de configuración de git, donde especificamos los archivos de los cuales no hay que hacer seguimiento.

“angular.json”. Fichero de configuración. JavaScript, puerto del servidor, estilos...

Para el caso de querer levantar angular en otro puerto, sería dentro de architect -> serve -> options -> port

"options": {



```
"port": 8100,  
},
```

“package.json”: Fichero de configuración de dependencias.

Como podemos observar, estos ficheros están en formato **JSON**.

Los ficheros JSON (javascript object notation) , son fichero con un formato sencillo para el intercambio de información.

Packag.json lock. Es como un historial de como se ha generado el package .json

La carpeta .git. Es el repositorio local. Más adelante, haremos un par de pruebas para no perder el código que vamos haciendo. Veremos algunos de los comandos principales de git (git init, git status, git add ., git commit, git checkout --) .

Es el momento de probar nuestra aplicación.

```
ng serve -o
```

```
ng serve -ssl -o (para hacerlo por https)
```

Haremos algunos cambios en la aplicación para ir explicando el funcionamiento de angular.

```
<h1>Hola Mundo</h1>  
  
<h3>Bienvenido al curso de {{ curso }}</h3>
```

Las llaves se llaman interpolación de string. Se pueden poner cualquier expresión que pueda procesar angular. Básicamente cualquier expresión javascript.

En el ts.

```
curso = 'Angular';
```

La clase app.component.ts, es el componente principal de la aplicación. Por defecto es el primero que se ejecuta.



Un componente es la pieza básica de funcionamiento de angular. Una aplicación de angular la podremos dividir en módulos y esos módulos en componentes. En la aplicación que vamos a desarrollar podemos distinguir varios componentes:

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar (navbar) with links: Home, Temario, Directivas, Pipes, Vehículos, Registro, Taller, Formularios, and Disabled. Below the navbar, there is a form for client data. The form has fields for Identificador (258741), Nombre (Angelina Jolie), and Email (angelina@gmail.com). There is a section for 'Foto del cliente' with a placeholder image of a Batman figure and a button 'Actualizar Foto'. Below the form, there is a table titled 'Sus vehículos' with columns: Matricula, Marca, and Modelo. The table contains three rows of vehicle data. Each row has a checkbox and a delete icon (trash can) on the right.

Matricula	Marca	Modelo
78541HTI	Volvo	Deportivo - S600 plus
9542MMM	Tesla	Turismos - 123
5279HHT	Ford	camion - c-max

Tenemos un navbar, la parte de la validación del usuario y abajo podemos tener la parte de arriba que es como los datos de un cliente y abajo otro componente con sus vehículos.

Volvemos a la clase component. Si editamos la clase app.component.ts veremos que es una clase anotada con `@Component` y que tiene las propiedades `selector`, `templateURL` y `styleUrls`. Esas propiedades hacen referencia al selector que hay que poner en el html donde queremos que se dibuje el código html que hay en el fichero app.component.html y que se hace referencia en la propiedad `templateURL`. Hay que mencionar que se puede escribir el código html directamente en una propiedad `template` si no son muchas líneas.

La propiedad `styleUrls`, hace referencia a las hojas de estilos exclusivas de ese componente.

La hoja de estilo principal de la aplicación está en la raíz del proyecto y se llama `styles.css`.

La carpeta assets es la carpeta donde se guardan los recursos estáticos de la aplicación.

Los ficheros environment son los ficheros donde guardaremos las propiedades de la aplicación dependiendo del entorno de ejecución. Sobre esto hay muchas otras formas pero en nuestra aplicación usaremos esta.



Opciones de Debug en una aplicación angular.

Vamos a ver las tres opciones que tenemos para depurar una aplicación.

Vamos a comenzar creando un componente de forma “manual” y así podemos explicarlo.

Los pasos que vamos a seguir son los siguientes:

1. Creamos una carpeta dentro de app, que se llame contador.
2. Dentro de la carpeta contador creamos un fichero que se llame contador.component.ts.
3. Creamos otro fichero que se llama contador.component.html
4. En el fichero contador.component.ts tendremos este código:

```
import { Component, OnInit } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'app-contador',
  templateUrl: './contador.component.html'
})
export class ContadorComponent implements OnInit {

  valor = 0;

  constructor() { }

  ngOnInit(): void {
  }

  cambiarValor( cantidad: number ) {

    this.valor = this.valor + cantidad;

    console.log( this.valor );

  }

}
```



5. En el fichero contador.component.html tendremos el siguiente código.

```
<h1>Contador</h1>

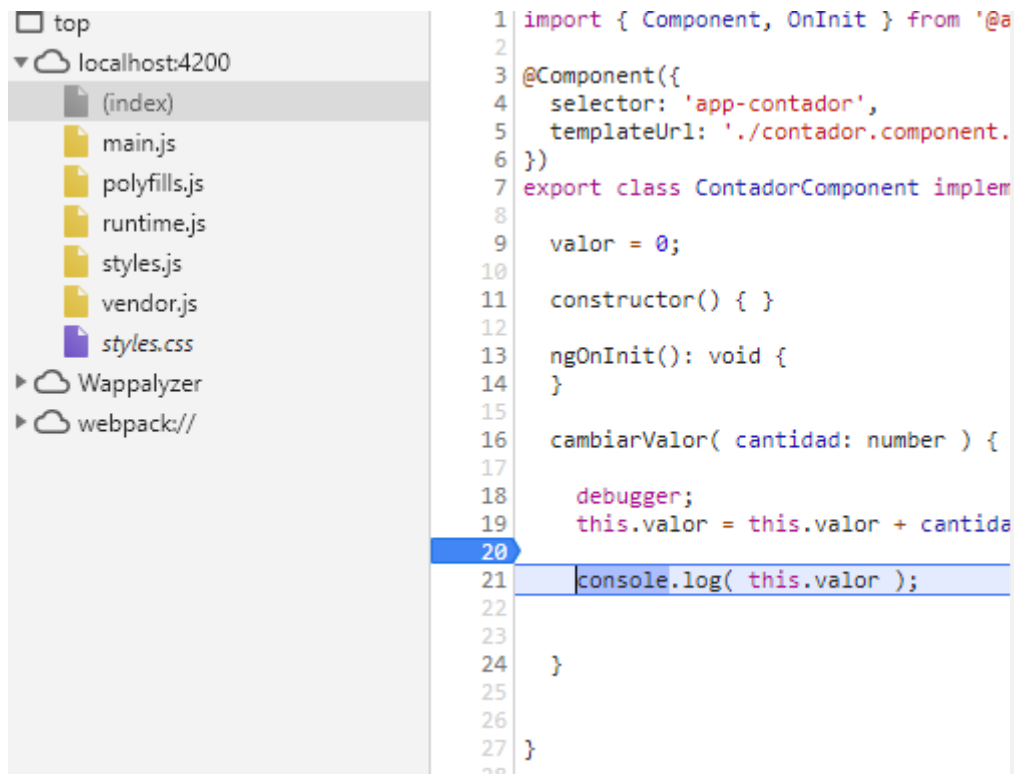
<br>
Valor del contador: {{ valor }}

<p>
  <button (click)="cambiarValor(5)" type="button">Cambiar valor en 5</button>
</p>
```

6. Añadimos al fichero app.module la referencia al componente que hemos creado.
7. Probamos que la aplicación funciona.

Opción 1 para depurar la aplicación:

Otra manera es poniendo debugger(propio de JavaScript) en el código que queremos depurar





Opción 2 de depuración:

Podemos poner un `console.log` en el sitio que vamos a depurar y en las herramientas de desarrollo veremos el código y si damos a ejecutar otra vez podemos ver los valores de las variables.

The image shows a screenshot of the Visual Studio Code editor. The top panel displays the 'Console' tab with four log entries, all from the file `contador.component.ts` at line 20. The log values are 5, 10, 15, and 20. A blue arrow points from the first log entry (5) to the code editor below. The code editor shows the `contador.component.ts` file with the following code:

```
1 import { Component, OnInit } from '@angular/core';
2
3 @Component({
4   selector: 'app-contador',
5   templateUrl: './contador.component.html',
6 })
7 export class ContadorComponent implements OnInit {
8
9   valor = 0;
10
11   constructor() { }
12
13   ngOnInit(): void {
14   }
15
16   cambiarValor( cantidad: number ) {
17
18     //
19     this.valor = this.valor + cantidad;
20     console.log( this.valor );
21
22   }
23
24 }
25
26
27
```

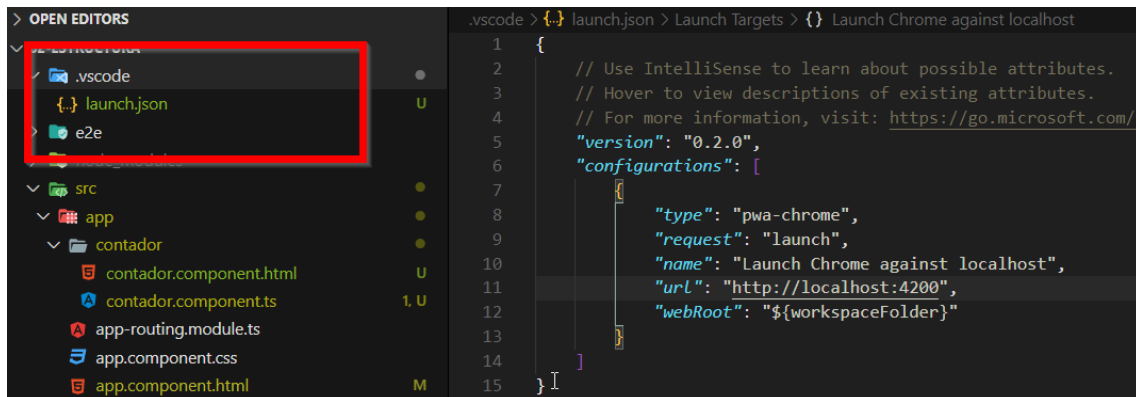
The code is highlighted in blue, and the value 25 is shown in a tooltip next to the `this.valor` property access on line 19.



Opción 3 para depurar y la más recomendada.

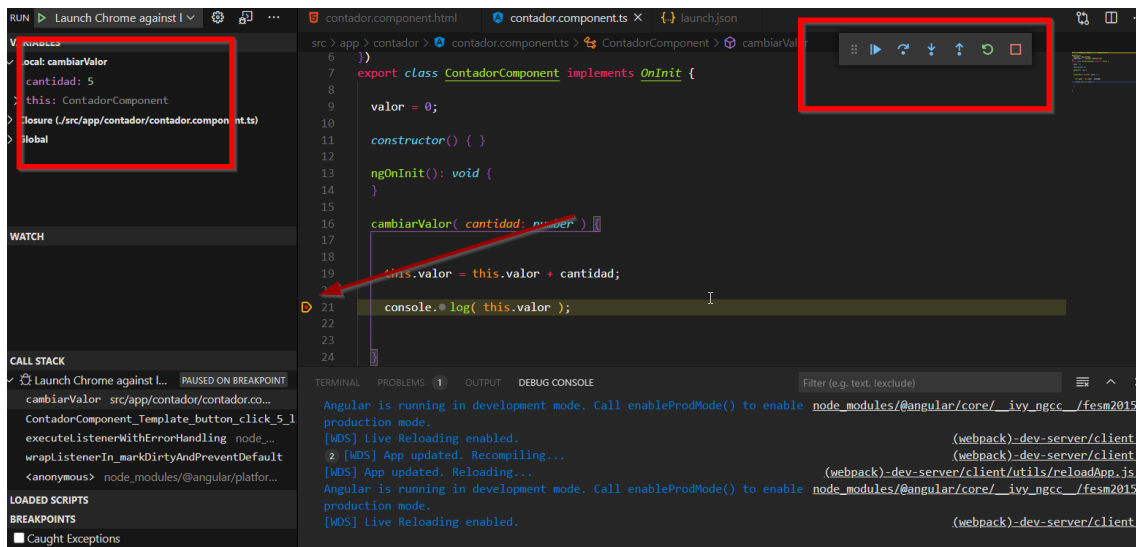
En Visual Studio Code pulsar F5 y elegir Chrome (preview).

Al hacer lo anterior, se creará un directorio llamado `.vscode` con un fichero llamado `launch.json`.



Después se abrirá el fichero `launch.json`, en la que hay que cambiar la url donde está corriendo la aplicación. En nuestro caso <http://localhost:4200/> y pulsamos otra vez F5.

Algo así es lo que veremos:





AUTOEVALUACIÓN 1.

1. **¿Qué es TypeScript?**
 - a. Es un lenguaje de marcas.
 - b. Es una versión moderna de javascript
 - c. Es un lenguaje libre y de código abierto de Microsoft construido sobre JavaScript.
2. **¿Para qué sirve la carpeta assets en un proyecto de angular?**
 - a. Normalmente para guardar los recursos estáticos de la aplicación.
 - b. Para guardar la configuración de la aplicación.
 - c. Se guardan las rutas de la aplicación.
3. **¿Cómo se crea una aplicación angular desde la terminal?**
 - a. ng serve
 - b. git init
 - c. ng new
4. **¿Entiende el navegador el código escrito en TypeScript?**
 - a. No
 - b. Si
 - c. Únicamente en los navegadores modernos.
5. **¿Cuál es el primer componente que se ejecuta al lanzar una aplicación de angular por defecto?**
 - a. App-home
 - b. App-navbar
 - c. App-Component



Comencemos con nuestra aplicación.

En esta sección, trataremos los componentes, servicios y pipes. También comenzaremos a montar la configuración de las rutas de la aplicación.

Recuerdo que en la URL <https://github.com/iucarlos/apuntesCursoAngular>, estarán disponibles todos los recursos de ayuda para seguir este curso.

CREANDO LA APLICACION

```
ng new ejercicio
```

Cuando ejecutamos la creación de la aplicación nos hace unas preguntas.

En la versión actual, nos pregunta si vamos a utilizar angular router, si utilizamos para la hoja de estilos css y esas son las más importantes.

Una vez creada la aplicación, nos metemos en esa carpeta que nos crea y vamos a levantar el servidor que trae angular. Además, ponemos la opción `-o`, para que abra directamente el navegador. La opción `-ssl`, levanta un servidor seguro.

```
ng serve -o
```



CAMBIANDO LA APLICACIÓN POR HOLA MUNDO Y BOOTSTRAP

En app.component.html

```
<h1>HOLA MUNDO</h1>
```

Instalación de bootstrap

Hay varias opciones. Podemos bajar la librería o poner el cdn en el index.html de la aplicación.

Si optamos por la opción de bajarnos la librería, hay que seguir estos pasos:

1. bajamos bootstrap
2. bajamos <https://code.jquery.com/jquery-3.4.1.slim.min.js>
3. bajamos <https://cdn.jsdelivr.net/npm/popper.js@1.16.0/dist/umd/popper.min.js>

Lo guardamos en la carpeta assets en unas sub carpetas que se llamen js.

Luego hay que hacer referencia a esos scripts en el fichero angular.json

```
"styles": [  
  "src/assets/css/bootstrap.min.css",  
  "src/styles.css"  
],  
"scripts": [  
  "src/assets/js/jquery-3.4.1.slim.min.js",  
  "src/assets/js/popper.min.js",  
  "src/assets/js/bootstrap.min.js",  
]
```

En la versión actual de bootstrap, no viene la instalación de jquery. (Enero de 2021)

En el momento que configuramos bootstrap ya se tiene que ver que las fuentes de la página hola mundo han cambiado.



Estructura de nuestra aplicación:

Hay muchas recomendaciones para construir una aplicación angular. Para nuestro ejercicio he propuesto esta estructura de carpetas.

CARPETAS DE LA APLICACIÓN

- Dentro de app, creamos:
 - o Shared
 - o Data
 - o Guards
 - o Home
 - o Interfaces
 - o Models
 - o Pages
 - o Pipes
 - o Services

Es una estructura más o menos formal para una aplicación.

Los componentes de angular

Los componentes de angular, son pequeñas clases que cumplen con una tarea, por ejemplo sidebar, pie de la aplicación, etc.

Realmente, son clases normales con un con un decorador.

Creando el primer componente. Miramos los cambios que hace en el app.module.

Nuestro primer componente será el **navbar**.

```
ng g c shared/navbar --skipTests=true --dry-run
```

Vamos a coger un navbar de bootstrap y lo vamos a poner en el html de nuestra aplicación.

Debajo del navbar, irá el home y el renderizado de todas las páginas de la aplicación.

Cuando generamos un componente de la forma en la que hemos generado el componente navbar, nos creará tres archivos:

Navbar.component.ts -> que es la clase TypeScript con un decorador de clase llamado Component y que tiene las directivas selector, templateUrl y styleUrls

Navbar.component.html -> Es el html de ese componente.

Navbar.component.css -> Son la hoja de estilos de ese componente

El componente HOME

Creamos el componente con el cli. Lo pondremos en la carpeta pages.

```
ng g c pages/home --skipTests=true --dry-run
```

En el home, pondremos un jumbotron y debajo iremos poniendo información de la aplicación.

Este es Jumbotron que vamos a poner en el home: (Es de bootstrap)

```
<div class="jumbotron jumbotron-fluid">
  <div class="container">
    <h1 class="display-4">Fluid jumbotron</h1>
    <p class="lead">This is a modified jumbotron that occupies the entire horizontal space of its parent.</p>
  </div>
</div>
```

El componente directivas

Las directivas estructurales se usan en Angular para pintar el html.

Lo haremos directamente creando la página para comprobar las directivas.

```
ng g c pages/directivas --skipTests=true --dry-run
```

Ahora que tenemos el componente de las directivas, vamos a terminar el archivo de rutas.

El archivo de rutas le sirve a angular para saber que componente tiene que cargar y por lo tanto renderizar el html que contiene.

Sistema de rutas en angular

```
import { NgModule } from '@angular/core';
import { Routes, RouterModule } from '@angular/router';
import { HomeComponent } from './pages/home/home.component';
import { DirectivasComponent } from './pages/directivas/directivas.component';

const routes: Routes = [
  { path: 'home', component: HomeComponent },
  { path: 'directivas', component: DirectivasComponent },
  { path: '**', redirectTo: 'home' }
];
```



```
@NgModule({
  imports: [RouterModule.forRoot(routes)],
  exports: [RouterModule]
})
export class AppRoutingModule { }
```

En algunos casos, será necesaria la utilización de hash en las rutas:

```
imports: [RouterModule.forRoot(routes, { useHash: true })],
```

Para que navegue entre páginas, hay que poner la directiva router-outlet en el app.component.html al igual que pondremos la etiqueta del componente navbar.

```
<app-navbar></app-navbar>
<router-outlet></router-outlet>
```

Además de esto, y para que desde el navbar se pueda navegar al home, ponemos:

```
<li class="nav-item" routerLinkActive="active">
  <a class="nav-link" [routerLink]="['home']">Home <span class="sr-
only">(current)</span></a>
</li>
```

También se puede poner routerLink = “/directivas”.

Ahora es el momento de terminar la página con las directivas estructurales.

En el ts del componente directivas, crearemos unas propiedades con datos para usarlo en los ejemplos que haremos en el curso.

Las directivas que vamos a ver de momento son *ngFor y *ngIf

*ngIf, para mostrar u ocultar un elemento y *ngFor, para hacer repeticiones.

Hay que decir que cuando se usa ngIf en un elemento y se inspecciona, este elemento no forma parte del código de la página.

En el ts tendremos una serie de propiedades que con las haremos estos ejemplos.

```
<div *ngIf="mostrar" class="card mb-3">
  <div class="card-body">
    <h5 class="card-title">{{ titulo }}</h5>
    <p class="card-text">{{ colegio }}</p>
```



```
</div>
</div>
```

```
<div class="col-md-6">
  <h3>ngFor</h3>
  <hr/>
  <ul class="list-group">
    <li *ngFor="let colegio of colegios; let i= index
" class="list-group-item">
      {{ i + ' - ' + colegio }}
    </li>
  </ul>
</div>
```

Creamos el componente Temario

Con este componente, vamos a estudiar nuestro primer servicio.

Vamos a tener en la carpeta data, un fichero con datos en formato json.

Crearemos nuestro **primer servicio**, que leerá esos datos y los pintará en la pantalla.

Un servicio tiene estas funciones básicamente

- Mantener la data
- Realizar peticiones CRUD
- Es un recurso reutilizable para la aplicación.

```
ng g s services/temario --dry-run
```

En esta primera versión del componente temario, vamos a poner un ngFor, para pintar el html.

Más tarde, volveremos a este componente para practicar con los decoradores Input() y Output(). Estos decoradores se utilizan para recibir datos del DOM y para devolverlo.

El fichero JSON que vamos a utilizar, está en

<https://github.com/jucarlos/apuntesCursoAngular/blob/master/data/datostemario.json.ts>



En segundo lugar, inyectaremos el servicio en el componente del temario, para solicitar al servicio que nos devuelva de forma síncrona o asíncrona los datos del temario.

Vamos a hacer el ejemplo todos juntos.

Librería **animate.css**

Vamos a incorporar el **animate.css**, pero en las versiones nuevas, hay un problemilla que hace que se tenga que comentar la parte esta para que funcione correctamente.

Ya la tienen descargada y comentada esta parte en git

```
}
/* @media print, (prefers-reduced-motion: reduce) {
  .animate__animated {
    -webkit-animation-duration: 1ms !important;
    animation-duration: 1ms !important;
    -webkit-transition-duration: 1ms !important;
    transition-duration: 1ms !important;
    -webkit-animation-iteration-count: 1 !important;
    animation-iteration-count: 1 !important;
  } */

  .animate__animated[class*='Out'] {
    opacity: 0;
  }

  /* Attention seekers */
```

La clase que vamos a incorporar es:

```
<div class="animate__animated animate__fadeIn animate__fast">
```

Es el momento de cambiar un poco el html de este componente y hacer un componente reutilizable.

Se trata de hacer un componente tarjeta que reciba los datos que queremos que pinte y que además pueda enviar al padre alguna información.

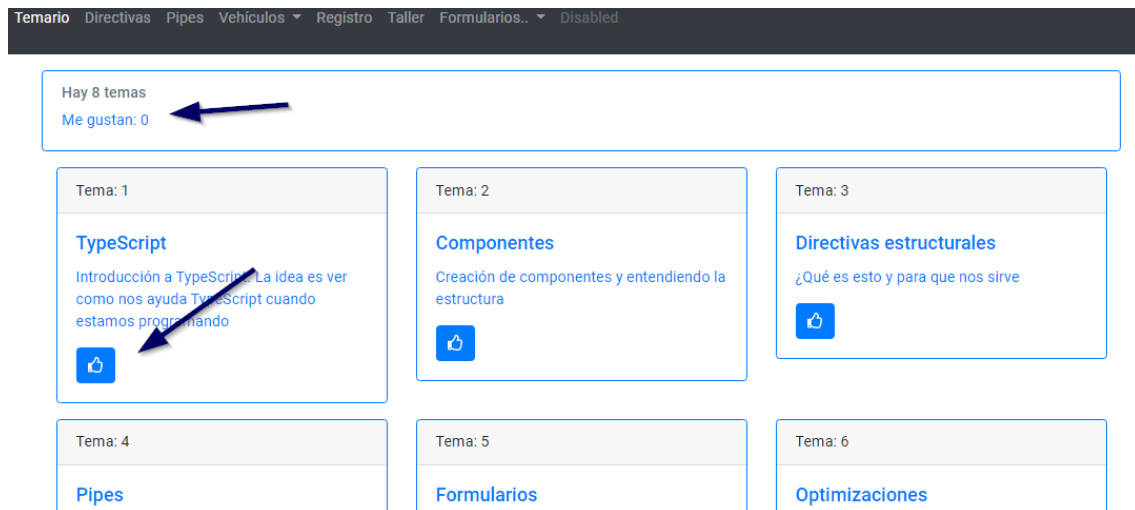
Imaginemos que vamos a tener una carpeta **components** que podrían ser reutilizables en toda la aplicación. Para este caso, vamos a tener en esa carpeta un componente llamado **tarjeta**. Ese componente podría recibir datos de la clase **Tema** para hacer la presentación de forma centralizada.

En este ejercicio haremos uso del decorador **@Input**.



Una vez terminado lo mejoraremos para que salgan unos botones para poner “Me gusta” en los componentes hijos y se sumen al componente padre.

Esta es la idea:



Para los iconos en los botones instalamos <https://fontawesome.com/>

Hay que bajarse la librería. De todas formas en git lo tienen descargado y una vez guardado de la misma forma que lo tienen en <https://github.com/jucarlos/apuntesCursoAngular>.

Después de incorporar la carpeta assets a nuestro proyecto hay que configurar el fichero angular.json, quedando así la parte donde se hace referencia a esta librería y las de bootstrap que instalamos antes.

```
"styles": [  
  "./node_modules/@angular/material/prebuilt-themes/indigo-pink.css",  
  "src/styles.css",  
  "src/assets/css/animate.css",  
  "src/assets/fontawesome/css/all.min.css"  
],  
"scripts": [  
  "src/assets/fontawesome/js/all.min.js"  
]
```




El componente padre quedará así.

Html:

```
<div class="animate__animated animate__fadeIn animate__fast">
  <div class="row mt-3">
    <div class="card border-primary" style="width: 100%">
      <div class="card-body">
        <h6 class="card-subtitle mb-2 text-muted">
          Hay {{ temario.length }} temas
        </h6>
        <p class="card-text text-primary">Me gustan: {{ meGustan }}</p>
      </div>
    </div>
  </div>

  <div class="row mt-3">
    <div *ngFor="let tema of temario; let i = index" class="col-md-4">
      <app-tarjeta [tema]="tema" [numero]="i+1"
        (cambiaMeGusta)="sumaUnLike($event)"></app-tarjeta>
    </div>
  </div>
</div>
```

Ts:

```
import { Component, OnInit } from '@angular/core';
import { Tema } from '../../models/tema';
import { TemarioService } from '../../services/temario.service';

@Component({
  selector: 'app-temario',
  templateUrl: './temario.component.html',
  styleUrls: ['./temario.component.css']
})
export class TemarioComponent implements OnInit {

  temario: Tema[] = [];

  meGustan = 0;

  constructor(public temaService: TemarioService) { }

  ngOnInit(): void {
    // this.temario = TEMARIO;
```



```
// this.temario = this.temaService.getTemario();

// Nos suscribimos
this.temaService.getTemarioAsync()
  .subscribe( data => {
    this.temario = data;
  });
}

sumaUnLike( evento ): void {
  this.meGustan = this.meGustan + 1;
}
}
```

Componente hijo.

Html:

```
<div class="card border-primary mb-3">
  <div class="card-header">Tema: {{ numero }}</div>
  <div class="card-body text-primary">
    <h5 class="card-title">{{tema.titulo}}</h5>
    <p class="card-text">{{tema.contenido}}</p>
    <button (click)="meGusta()"
      class="btn btn-primary"><i class="far fa-thumbs-up"></i></button>
  </div>
</div>
```

Ts:

```
import { Component, EventEmitter, Input, OnInit, Output } from '@angular/core';
import { Tema } from '../../models/tema';

@Component({
  selector: 'app-tarjeta',
  templateUrl: './tarjeta.component.html',
  styles: [
  ]
})
export class TarjetaComponent implements OnInit {
```



```
@Input() tema: Tema;
@Input() numero: number;

@Output() cambiaMeGusta: EventEmitter<number> = new EventEmitter();

constructor() { }

ngOnInit(): void {
}
meGusta(): void {
  this.cambiaMeGusta.emit(1);
}
}
```

Los Pipes

Los pipes, sirven para modificar la forma en que se presentan los datos en el html. No modifican los datos.

En este ejemplo vamos a ver los pipes más frecuentes que hay en angular y además vamos a construir uno personalizado.

Comenzamos construyendo la página de los pipes:

```
ng g c page/pipes
```

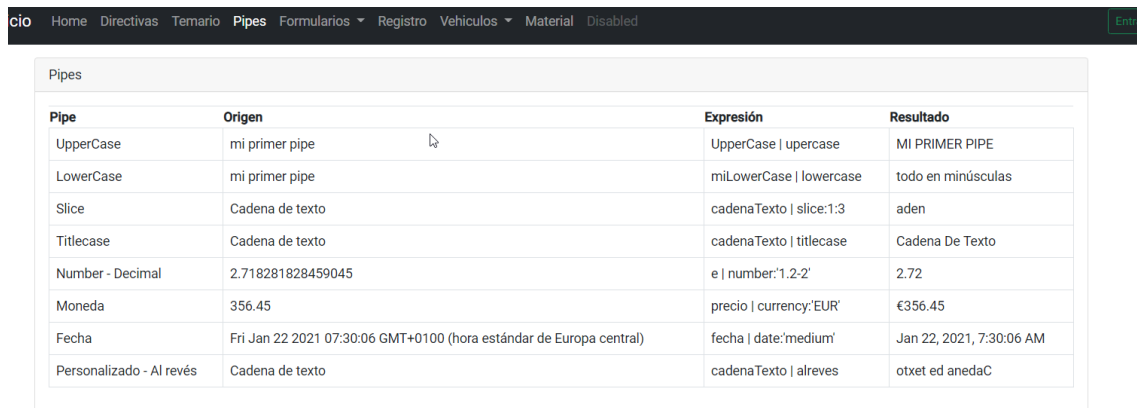
Pipes que vamos a utilizar:

UpperCase, Slice, Decimal, Json, UpperCase, Fecha y alguno mas.

Para la creación de un pipe personalizado, creamos con el cli, el pipe:

```
ng g p pipes/alreves --skipTests=true --dry-run
```

Así es como quedará la pantalla



Pipe	Origen	Expresión	Resultado
UpperCase	mi primer pipe	UpperCase uppercase	MI PRIMER PIPE
LowerCase	mi primer pipe	miLowerCase lowercase	todo en minúsculas
Slice	Cadena de texto	cadenaTexto slice:1:3	aden
Titlecase	Cadena de texto	cadenaTexto titlecase	Cadena De Texto
Number - Decimal	2.718281828459045	e number:'1.2-2'	2.72
Moneda	356.45	precio currency:'EUR'	€356.45
Fecha	Fri Jan 22 2021 07:30:06 GMT+0100 (hora estándar de Europa central)	fecha date:'medium'	Jan 22, 2021, 7:30:06 AM
Personalizado - Al revés	Cadena de texto	cadenaTexto alreves	otxet ed anedaC

Y este es el código html

```
<div class="animate__animated animate__fadeIn animate__fast">
  <div class="container mt-3">
    <div class="row">
      <div class="col">
        <div class="card">
          <div class="card-header">Pipes</div>
```



```
<div class="card-body">
  <table class="table table-bordered">
    <thead>
      <th>Pipe</th>
      <th>Origen</th>
      <th>Expresión</th>
      <th>Resultado</th>
    </thead>
    <tbody>
      <tr>
        <td>UpperCase</td>
        <td>{{ miUpperCase }}</td>
        <td>UpperCase | uppercase</td>
        <td>{{ miUpperCase | uppercase }}</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>LowerCase</td>
        <td>{{ miUpperCase }}</td>
        <td>miLowerCase | lowercase</td>
        <td>{{ miLowerCase | lowercase }}</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Slice</td>
        <td>{{ cadenaTexto }}</td>
        <td>cadenaTexto | slice:1:3</td>
        <td>{{ cadenaTexto | slice: 1:5 }}</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Titlecase</td>
        <td>{{ cadenaTexto }}</td>
        <td>cadenaTexto | titlecase</td>
        <td>{{ cadenaTexto | titlecase }}</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Number - Decimal</td>
        <td>{{ e }}</td>
        <td>e | number:'1.2-2'</td>
        <td>{{ e | number: "1.2-2" }}</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Moneda</td>
        <td>{{ precio }}</td>
        <td>precio | currency:'EUR'</td>
        <td>{{ precio | currency: "EUR" }}</td>
      </tr>
    </tbody>
  </table>
</div>
```



```
<tr>
  <td>Fecha</td>
  <td>{{ fecha }}</td>
  <td>fecha | date:'medium'</td>
  <td>{{ fecha | date: "medium" }}</td>
</tr>
<tr>
  <td>Personalizado - Al revés</td>
  <td>{{ cadenaTexto }}</td>
  <td>cadenaTexto | alreves</td>
  <td>{{ cadenaTexto | alreves: true }}</td>
</tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
```

Ciclo de vida de los componentes de angular

<https://angular.io/guide/lifecycle-hooks>

Siempre tenemos por defecto en todos los componentes que creamos el OnInit.

Uno de los que mas se usa aparte de OnInit es OnDestroy. En momentos en los que creamos un observador y cuando se destruye el componente queremos que el observador deje de estar pendiente de cambios.

Git

Hasta este momento, ya hemos hecho bastantes cosas y es un buen momento para guardar el código por si tenemos algún problema.

`git init`. Esto no hace falta, ya que cuando se crea el proyecto angular, se inicializa git.

Vemos como está el proyecto con git

```
Git status
```

Vemos que está todo en rojo. Lo subimos al escenario (stage). Subimos todo

```
git add .
```



Ahora, si ponemos `git status`, veremos que ya está en verde. Ya está en el escenario.

Es el momento de guardarlo en el repositorio local con

```
git commit -m "Primer commit"
```

Podemos ver con `git log`, el historial de los cambios

Si queremos cambiar el comentario que hemos hecho en el commit lo haremos así:

```
git commit -amend
```

Poniendo esto, se abre como un editor, donde podemos modificar el comentario que hemos puesto y poner algo mas significativo.

Para guardar y salir, es `esc + w` (write) y `q` (salir)

(para cambiar el editor, se puede hacer con `git config --global core.editor notepad`)

Ahora si ponemos `git log`, veremos que se ha cambiado.

Vamos a probar a borrar algo o destrozar un trabajo, después basta con poner

```
Git checkout -- .
```

Más adelante subiremos todo esto a un repositorio remoto.



AUTOEVALUACIÓN 2

1. **¿Qué archivo contiene la referencia a todos los componentes de una aplicación angular de forma ?**
 - a. El fichero app.module si no se crean módulos independientes.
 - b. El fichero angular.json
 - c. No hace falta
2. **¿Qué directiva es necesaria para repetir datos en una vista?**
 - a. *Ngif
 - b. *ngfor
 - c. Ninguna de las dos
3. **¿Cómo se crea un componente con el angular cli?**
 - a. `ng g c nombrecomponente`
 - b. `ng generate component nombrecomponente`
 - c. Las dos anteriores son ciertas
4. **¿Qué directiva hay que poner en el html para que se redibujen en ese sitio los componentes de una SPA?**
 - a. App.router
 - b. App-component
 - c. Router-outlet
5. **¿Cómo se inyecta un servicio en un componente?**
 - a. No se puede.
 - b. Se pasa por parámetro en el constructor que lo va a usar.
 - c. Basta con importarlo en el componente que se va a utilizar.



Formularios

Formularios

Hay dos formas de trabajar con formularios en angular, una es haciendo prácticamente todo el trabajo en el html (template) y otra, haciendo casi todo el trabajo en la parte del TypeScript (data)

Creamos primero los componentes que vamos a utilizar, y los enlazamos en el menú.

```
ng g c pages/formularios/formularioHtml --flat -is --skipTests=true --dry-run
```

```
ng g c pages/formularios/formularioTs --flat -is --skipTests=true --dry-run
```

Es importante decir, que para trabajar con formularios tienen que tener en el app.module importado lo siguiente:

```
import { FormsModule, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';
```

ReactiveFormsModule es para que funcionen los formularios del lado del TS.

Una vez que se importa el FormsModule, ya deja de hacer el refresh en los submit.

Vamos a comenzar con este código html

```
<div class="animate__animated animate__fadeIn animate__fast">
  <div class="row mt-3">
    <div class="card">
      <h3 class="card-header">Formulario en el Html</h3>
      <div class="card-body">

        <form autocomplete="off">
          <div class="mb-3">
            <label for="inputNombre">Nombre</label>
            <input type="text" class="form-control" id="inputNombre">
            <small class="form-text text-muted">We'll never share your email with anyone else.</small>
          </div>

          <div class="mb-3">
            <label for="inputEmail">Email</label>
            <input type="email" class="form-control" id="inputEmail" >
```



```
        <small class="form-text text-  
muted">We'll never share your email with anyone else.</small>  
    </div>  
    <div class="mb-3">  
        <label for="exampleInputPassword1">Password</label>  
        <input type="password" class="form-  
control" id="exampleInputPassword1">  
    </div>  
    <div class="mb-3 form-check">  
        <input type="checkbox" class="form-check-  
input" id="recuerdame">  
        <label class="form-check-  
label" for="recuerdame">Recuerdame</label>  
    </div>  
    <button type="submit" class="btn btn-  
primary">Validar</button>  
</form>  
  
</div>  
  
</div>  
</div>  
</div>
```

Sobre los formularios

Inspeccionamos el elemento de un input tal cual y luego pondremos en el elemento nombre el ngModel y solucionaremos el error (poner el name) que nos muestra y volveremos a inspeccionar el elemento para comprobar los cambios realizados.

En el inspector de elementos, tiene muchas clases. Importantes: untouched (el usuario no ha tocado), pristine (valor original) , valid (que está válido) . Si se hace algo, pues ya tiene dirty, el untouched cuando sales a otro campo pues lo cambia. Mejor lo vemos con ejemplos

Angular, al ver que hay un form en el html, creo todo lo referente a los formularios.

Para enviar la información del formulario a la clase del componente pondremos en el form el (ngSubmit) con información de todo el formulario. Eso se hace con una referencia local al formulario. En nuestro caso, en la etiqueta form ponemos: #formulario="ngForm" . ngForm es un tipo de angular.



Algunas validaciones para campos:

- required .
- Para el correo: pattern="[a-z0-9._%+-]+@[a-z0-9.-]+\.[a-z]{2,3}\$"
- minLength="3" en el nombre.

Los navegadores, para que validen o no validen si ponemos novalidate="" en el form, pues no valida el html.

Para establecer valores por defecto crearemos en el ts las propiedades que se verán en el html.

El binding se hace a través del ngModel. Si se pone [ngModel]=dato, nos indica que está recibiendo lo que está en la propiedad dato.

Si se pone [(ngModel)]=dato, hacemos que la información fluya en los dos sentidos; recibe y emite. No se recomienda esta forma. Es más seguro ver luego los datos que se envían desde el formulario.

Validaciones en un campo de texto.

Usaremos los estilos del bootstrap para marcar cuando los campos son inválidos.

Hay que poner una referencia local al campo en concreto.

Para ello, utilizaremos la clase "is-invalid". Lo pondremos cambiando la clase del bootstrap dinámicamente.

Hay dos formas de hacerlo:

```
[class.is-invalid]="true".
```

```
[ngClass]="{'is-invalid': true}"
```

En lugar de true, hay que poner una expresión javascript que devuelva true o false

Quedarían cosas como esto:

```
[class.is-invalid]="genero.invalid && genero.touched"
```

En el campo del correo, emplearemos una validación basada en una expresión regular:

```
"[a-z0-9._%+-]+@[a-z0-9.-]+\.[a-z]{2,3}$"
```

Hacemos juntos la validación del correo de forma parecida a la que hemos hecho con el campo nombre, pero añadiendo la validación de la expresión regular en la propiedad pattern.

Hay una cuestión cuando están ya puestas todas las validaciones.

Si pulsamos el botón validar, no aparecen las validaciones.



La forma más correcta de hacerlo, es poner en el método de guardar, haríamos esto:

```
if ( formulario.invalid ) {  
    Object.values( formulario.controls ).forEach( control => {  
        control.markAsTouched();  
    });  
}
```

Datos por defecto.

en el ts, creamos las variables:

```
Persona = {  
  
    nombre: "Juan carlos",  
  
    email: "okjuaancarlos@gmail.com"  
  
}
```

Ejemplo de cómo queda la validación de un campo en un formulario hecho en el template.

```
<div class="mb-3">  
    <label for="inputNombre">Nombre</label>  
    <input  
        type="text"  
        class="form-control"  
        id="inputNombre"  
        [ngModel]="usuario.nombre"  
        name="nombre"  
        required  
        minlength="5"  
        [ngClass]="{  
            'is-invalid': nombre.invalid && nombre.touched,  
            'is-valid': nombre.valid  
        }"  
        #nombre="ngModel"  
    />  
    <div class="invalid-feedback" *ngIf="nombre.errors?.required">  
        <small>El nombre es requerido</small>  
    </div>  
    <div class="invalid-feedback" *ngIf="nombre.errors?.minlength">  
        <small>  
            >El nombre tiene que tener al menos
```



```
        {{ nombre.errors.minlength.requiredLength }} caracteres</small>
    >
  </div>
</div>
```

Ajustes en el botón submit del formulario.

El botón, debería ser disabled si el formulario es inválido.

[disabled]="!f.valid"

Otra forma es controlando en la clase del componente cuando está grabando para que el botón esté desactivado. Esto es mediante una bandera que diga al botón cuando está grabando incluso cuándo es válido el formulario.



FORMULARIOS REACTIVOS.

Para utilizar los formularios en tl, primero tenemos que importar en app.module el módulo ReactiveFormsModule de angular/forms

En este tipo de formularios se hará casi todo el trabajo en la clase del componente.

También se pueden poner validaciones en la parte del html, pero se recomienda hacer todo en la clase.

En primer lugar, hay que construir el formulario antes de que se construya el HTML, por eso el lugar indicado es en el constructor de la clase. Nos vamos a ayudar de FormBuilder que nos proporciona angular para facilitar la construcción.

Veremos la agrupación de campos, validaciones síncronas y asíncronas, validaciones personalizadas y algunas cosas más.

Este es el html que hemos construido:

```
<div class="animate__animated animate__fadeIn animate__fast">
  <div class="row mt-3">
    <div class="col-md-12">
      <div class="card">
        <div class="card-header">Formularios Reactivos</div>

        <div class="card-body">
          <form [formGroup]="formulario" (ngSubmit)="validar()">
            <div class="mb-2 row">
              <label class="col-md-4 col-form-label">Nombre</label>
              <div class="col-md-8">
                <input
                  type="text"
                  class="form-control"
                  [ngClass]="{
                    'is-invalid': nombreNoValido,
                    'is-valid': nombreValido
                  }"
                  placeholder="Nombre"
                  formControlName="nombre"
                />
                <small class="text-danger" *ngIf="nombreNoValido">
                  Error en campo nombre
                </small>
              </div>
            </div>
          </form>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
```



```
<div
  *ngIf="formulario.get('nombre').errors?.required"
  class="invalid-feedback"
>
  El nombre es necesario.
</div>
<div
  *ngIf="formulario.get('nombre').errors?.minlength"
  class="invalid-feedback"
>
  Por lo menos
  {{
    formulario.get("nombre").errors?.minlength.requiredLe
length
  }}
  caracteres.
</div>
</div>
</div>

<div class="mb-2 row">
  <label class="col-md-4 col-form-label">Apellido</label>
  <div class="col-md-8">
    <input
      type="text"
      class="form-control"
      placeholder="Apellidos"
      [ngClass]="{
        'is-invalid': apellidoNoValido,
        'is-valid': apellidoValido
      }"
      formControlName="apellido"
    />
    <small class="text-danger" *ngIf="apellidoNoValido">
      Error en campo apellido
    </small>
  </div>
</div>

<div class="mb-2 row">
  <label class="col-md-4 col-form-label">email</label>
  <div class="col-md-8">
    <input
      type="email"
      placeholder="Email"
```



```
        class="form-control"
        formControlName="correo"
        [ngClass]="{
            'is-invalid': correoNoValido,
            'is-valid': correoValido
        }"
    />
    <small class="text-danger" *ngIf="correoNoValido">
        Error en el correo
    </small>
</div>
</div>

<div class="mb-2 row">
    <label class="col-md-4 col-form-label">Usuario</label>
    <div class="col-md-8">
        <input
            type="text"
            placeholder="Introduce el nombre de usuario"
            class="form-control"
            formControlName="usuario"
            [ngClass]="{
                'is-invalid': usuarioNoValido
            }"
        />

        <small class="text-danger" *ngIf="usuarioNoValido">
            Usuario ya usado
        </small>

    </div>
</div>

<div class="mb-2 row" formGroupName="direccion">
    <label class="col-4 col-form-label">Dirección</label>
    <div class="form-row col">

        <div class="mb-1 col">
            <input
                type="text"
                class="form-control"
                placeholder="provincia"
                formControlName="provincia"
            />
        </div>
    </div>
</div>
```




```
        [class.is-invalid]="provinciaNoValida"
      />
      <small class="text-
danger" *ngIf="provinciaNoValida">
        Es necesaria la provincia
      </small>

    </div>

    <div class="col">
      <input
        type="text"
        class="form-control"
        placeholder="localidad"
        formControlName="localidad"
        [class.is-invalid]="localidadNoValida"/>
      <small class="text-
danger" *ngIf="localidadNoValida">
        Es necesaria la localidad
      </small>

    </div>

  </div>
</div>

<div class="mb-2 row">
  <label class="col-md-4 col-form-label">Password</label>
  <div class="col-md-8">
    <input
      type="password"
      placeholder="contraseña"
      class="form-control"
      formControlName="password1"
      [class.is-invalid]="pass1NoValido"/>

    <small class="text-danger" *ngIf="pass1NoValido">
      La contraseña es obligatoria
    </small>
  </div>
</div>
```





```
        class="btn btn-danger btn-sm">Borrar</button>
    </td>
</tr>
</tbody>
</table>
<button type="button"
(click)="agregarLenguaje()"
class="btn btn-primary mt-3">+ Agregar</button>
</div>
</div>

<div class="mb-2 row">
    <label class="col-2 col-form-label">&nbsp;</label>
    <div class="input-group col-md-8">
        <button type="submit" class="btn btn-outline-primary">
            Validar
        </button>
    </div>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<hr />
<pre>
Estado del formulario: {{ formulario.valid }}
<br>
Status: {{ formulario.status}}
</pre>
<pre>
{{ formulario.value | json }}
</pre>
```



Este es el ts que hemos construido:

```
import { Component, OnInit } from '@angular/core';
import { FormArray, FormBuilder, FormGroup, Validators } from '@angular/forms';

import { ValidadoresService } from '../../../services/validadores.service';

@Component({
  selector: 'app-formulario-ts',
  templateUrl: './formulario-ts.component.html',
  styles: [
  ]
})
export class FormularioTsComponent implements OnInit {

  // referencia local al formulario
  formulario: FormGroup;

  constructor(private fb: FormBuilder, private validadoresService: ValidadoresService) {

    // hay que construirlo antes de que se termine de hacerse el html
    // lo podríamos haber hecho en un método independiente
    // porque ya son varias líneas.
    // El formbuilder, nos ayuda a configurar los formularios reactivos.
    // por lo tanto inyectamos el formbuilder

    // el group necesita un objeto
    // Validators tiene muchas validaciones.

    this.formulario = this.fb.group({
      // posicion 1. Valor por defecto
      // 2. validadores sincronos. Se ejecutan en el mismo hilo de tiempo
      // 3. validadores asíncronos
      nombre: ['', [
        Validators.required,
        Validators.minLength(5),
        this.validadoresService.noPedro]],
      apellido: ['', Validators.required],
      correo: ['', [
        Validators.required,
```



```
Validators.pattern('[a-z0-9._%+-]+@[a-z0-9.-]+\.[a-z]{2,3}$')
],
usuario: ['', this.validadoresService.existeUsuario ],
password1: ['', Validators.required],
password2: ['', Validators.required],
direccion: this.fb.group({
  provincia: ['', Validators.required],
  localidad: ['', Validators.required]
}),
// arreglo de controles
lenguajes: this.fb.array([
  // [],
  // [],
  // []
])
}, {
  validators: [
    // validaciones a nivel del formulario
    // No se deben llamar con paréntesis. Tiene que devolver una función.
    this.validadoresService.passwordsIguales('password1', 'password2'
) // se podrían quitar los corchetes al ser un único validador.
  ]
});

this.cargarDatosAlFormulario();
// Nos podemos subscribir a los cambios del mismo formulario.
this.cargarListeners();
}

cargarListeners(): void {
  // Me interesa saber cuándo hay algún cambio.
  // cada vez que el formulario tiene algún cambio
  // this.formulario.valueChanges.subscribe( valor => {
  //   console.log( valor );
  // });

  // O subscribirnos al status change
  // this.formulario.statusChanges.subscribe( status => {
  //   console.log( status );
  // });
}
```



```
// Un campo en específico
// this.formulario.get('nombre').valueChanges.subscribe( campo => {
//   console.log( campo );
// });
}

ngOnInit(): void {
}

// creamos un getter para no sobrecargar el html
// para no poner todo esto
/*
  [ngClass]="{
    'is-invalid':
      formulario.get('nombre').invalid &&
      formulario.get('nombre').touched,
    'is-valid': formulario.valid
  }"
*/

get lenguajes(): any {
  return this.formulario.get('lenguajes') as FormArray;
}

get provinciaNoValida(): any {
  return this.formulario.get('direccion.provincia').invalid && this.for
formulario.get('direccion.provincia').touched;
}

get localidadNoValida(): any {
  return this.formulario.get('direccion.localidad').invalid && this.for
formulario.get('direccion.localidad').touched;
}

get nombreNoValido(): any {
  return this.formulario.get('nombre').invalid && this.formulario.get('
nombre').touched;
}

get nombreValido(): any {
  return this.formulario.get('nombre').valid;
}

get apellidoNoValido(): any {
```



```
    return this.formulario.get('apellido').invalid && this.formulario.get('apellido').touched;
  }

  get apellidoValido(): any {
    return this.formulario.get('apellido').valid;
  }

  get correoNoValido(): any {
    return this.formulario.get('correo').invalid && this.formulario.get('correo').touched;
  }

  get correoValido(): any {
    return this.formulario.get('correo').valid;
  }

  get usuarioNoValido(): any {
    return this.formulario.get('usuario').invalid && this.formulario.get('usuario').touched;
  }

  get pass1NoValido(): any {
    return this.formulario.get('password1').invalid && this.formulario.get('password1').touched;
  }

  get pass2NoValido(): boolean {

    const pass1 = this.formulario.get('password1').value;
    const pass2 = this.formulario.get('password2').value;

    return (pass1 === pass2) ? false : true;
  }

  // Objetos anidados. Agrupación de objetos.

  cargarDatosAlFormulario(): void {
    // Después de crear el formulario, podríamos llenarlo de datos
    // de esta forma.
    // this.formulario.setValue({
    //   nombre: 'Juan Carlos',
```



```
//      apellido: 'Fernández',
//      correo: 'carlos@gmail.com',
//      password1: [''],
//      password2: [''],
//      direccion: {
//        provincia: 'Toledo',
//        localidad: 'Escalonilla'
//      }
//    });

// Esta forma es bastante larga, hay otra forma mas corta:
// Haciendo un truco con el reset y no hace falta mandar todas las propiedades
this.formulario.reset({
  nombre: 'Juan Carlos',
  apellido: 'Fernández',
  correo: 'carlos@gmail.com',
});

}

validar(): void {
  console.log(this.formulario);

  if (this.formulario.invalid) {
    return Object.values(this.formulario.controls).forEach(control => {

      if (control instanceof FormGroup) {
        Object.values(control.controls).forEach(control => control.markAsTouched());
      } else {
        control.markAsTouched();
      }
    });
  }
}

// Después de guardar todos los cambios, habría que hacer el reset de los campos:

this.formulario.reset();
// El reset borra el estado del formulario y lo podríamos usar en el servvalue
```




```
}

agregarLenguaje(): void {
  this.lenguajes.push(
    // this.fb.control('Nuevo lenguaje', Validators.required )
    this.fb.control('Nuevo lenguaje')
  );
}

borrarLenguaje(i: number): void {
  this.lenguajes.removeAt(i);
}
}
```



En esta sección haremos peticiones a un servicio REST.

El objetivo será crear una página de mantenimiento de tipos de vehículos.

En esta sección también protegeremos la ruta para que únicamente los usuarios autenticados puedan entrar y por lo tanto mantener el tipo de vehículos.

Lo que vamos a hacer está en:

<https://cursoangularjccm.firebaseio.com/>

en el menú Vehículos -> Tipos.

Para entrar es necesario estar autenticado. Podemos utilizar las credenciales:

Usuario: carlos@gmail.com

Clave: 123456

Como es necesario estar autenticado vamos a crear todo lo referente a los usuarios de la aplicación.

Primero, haremos la **pantalla de registro**, para lo cual, utilizaremos este “end-point”: POST

<https://backend-marco.herokuapp.com/usuarios>

en la que hay que enviar en el body (x-www-form-urlencoded) los parámetros nombre, email y password y nos devolverá un objeto con un error o con el ok.

Después, **haremos la pantalla de login.**

Utilizaremos este “end-point”, para dar hacer el login

<https://backend-marco.herokuapp.com/login>

Es una petición POST

En el body (x-www-form-urlencoded), hay que enviar las propiedades email y password.

Luego, el login nos devolverá un token que será el método para llamar a los endpoint que están protegidos mediante un token. Usaremos un jwt token.



Estructura de la pantalla de registro y login

El componente del registro, así como lo referente a login y lo que se necesite de usuarios, lo vamos a crear dentro de pages, en una carpeta que se llame usuarios.

Creamos el componente registro y hacemos la entrada en el fichero de rutas para ver si nos funciona correctamente.

```
Ng g c pages/usuarios/registro --skipTests=true
```

Cuando tengamos claro que funciona, haremos el formulario de registro con los campos nombre, email y password.

Ya de paso vamos a aprovechar para hacer comentarios sobre los formularios en angular, aunque veremos un apartado un poco más detallado.

Vamos a crear nuestro **servicio de usuarios**, donde haremos todo lo necesario para el control de los mismos.

```
Ng g s services/usuario
```

Esta es la primera vez que vamos a realizar peticiones http.

Para esto es necesario importar en el app.module el módulo HttpClientModule. En el servicio, hay que importar el HttpClient.

Se puede ver el código terminado. En la clase, lo haremos todos juntos.

Para hacer la aplicación un poco más amigable, **instalaremos Sweetalert 2**. Es un sistema de alertas bastante chulo.

<https://sweetalert2.github.io/>

Lo instalamos según pone en las instrucciones y terminamos el componente de registro todos juntos.

Para el modal, haremos algo diferente. Un Modal.

Un modal para el LOGIN

Haremos un modal de bootstrap de forma que cuando se pulse en entrar en el navbar nos abra el modal y nos pida las credenciales.

Para ello centralizaremos todo lo necesario en un servicio llamado userService.

Tienen todo el código que haremos en el repositorio.

```
ng g c components/modal --skipTests=true -is --flat --dry-run
```



Guardando los cambios en Git.

- Vemos que tenemos pendiente `git status`.
- Subimos todo al state `git add`.
- Hacemos commit poniendo un comentario `git commit -m "Formularios y validación de usuarios"`
- Hacemos un push a nuestro repositorio de git en internet.
En mi caso, lo he creado y al crear el proyecto, nos dice lo que tenemos que hacer. Nos dirá el `git remote`, que hay que ponerlo una vez y el `git push`. Si es la primera vez que se hace desde nuestro ordenador, nos pedirá nuestras credenciales de git.
- Por fin, lo subimos al repositorio. `git push -u origin master`

Mantenimiento de Tipos de vehículos, módulos independientes y guards

En este punto, podemos observar que el fichero `app.module`, está creciendo mucho.

Eso es así ya que según vamos creando módulos, pipes y otros componentes de la aplicación pues hay que registrarlos en ese fichero.

Pero como buena práctica y es lo que haremos a continuación, habría que crear módulos independientes por tipo de componentes o funcionalidades de la aplicación.

Aunque más adelante en otro ejercicio, haremos un ejemplo con 3 módulos independientes, esto es un avance.

Utilizando el angular cli, vamos a crear el módulo llamado vehículos, donde pondremos luego todos los componentes que se refieren a la gestión de vehículos.

Crearemos el módulo

```
ng g m pages/vehiculos --dry-run
```

Seguidamente, crearemos los componentes para hacer el listado de los tipos de vehículos y la pantalla de edición de un tipo de vehículo.

```
ng g c pages/vehiculos/tipoVehiculo
```

```
ng g c pages/vehiculos/tiposVehiculos
```

Podemos observar que ahora cuando se crean estos componentes, se actualizan en el módulo de vehículos y solamente este módulo es el que se incorpora en al `app.module`. (aunque parece que no hace falta. No sé si son por alguna actualización de angular)



Pantalla con la lista de tipos de vehículos

Si probamos en postman la url

<https://backend-marco.herokuapp.com/tipovehiculo>

Veremos que nos dice que tenemos que estar autenticados o que hay que mandar un token.

Ese token, nos dice la gente del backend, hay que enviarlo en la cabecera (headers) con el nombre token y el valor del token, por ejemplo lo tenemos en el storage.

Si probamos ahora, veremos que ya tenemos la lista de vehículo.

Por eso para entrar en esta página hay que estar autenticado y eso, lo haremos con nuestro primer **Guards**

Creamos nuestro primer guards con el angular cli:

Ng g g guards/auth

Cuando lo creamos, nos pregunta por la interfaz que tiene que implementar. Nosotros para nuestro ejercicio, usaremos CanActivate, que viene siendo que si puede o no activar una ruta.

El método canActivate(), tienen las propiedades next y state, con sus tipos.

El tipo ActivatedRouteSnapshot, como pone en la documentación tiene información sobre la ruta a la que se protege.

El tipo RouterStateSnapshot, Representa el estado del enrutador en un momento determinado.

Luego, viene el tipo de dato que puede devolver.

Nosotros vamos a quitar todos y poner un boolean para que nos diga si el usuario está autenticado o no. Para ello, necesitaremos inyectar el servicio de usuarios.

En el fichero de rutas, donde se hace referencia a la ruta de tipos de vehículos hay que poner que sea controlada por el guard.

```
{ path: 'tiposvehiculos', component: TiposVehiculosComponent, canActivate: [AuthGuard] },
```

Se ponen los guards entre corchetes porque se pueden poner varios guards.

Lo hacemos juntos y el código lo tienen en el repositorio.



El html del listado de tipos de vehículos.

Partiremos de este código:

```
<div class="card animate__animated animate__fadeIn animate__fast mt-3">
  <div class="card-header">Tipos de Vehículos</div>

  <div class="card-body text-primary">
    <div class="alert alert-warning mt-2 text-center" role="alert">
      En esta página, estamos probando el envío al servidor del token para ver
      los datos. Tienes que loguearte.
    </div>
    <button class="btn btn-outline-primary">Nuevo Tipo de Vehículo</button>
    <hr />
    <h5 class="card-title">
      Listado de tipos de Vehículos (<small> 5 </small>)
    </h5>

    <div class="alert alert-warning mt-2 text-center" role="alert">
      Tienes que estar autenticado para ver esta información
    </div>

    <table class="table table-striped table-bordered">
      <thead>
        <tr>
          <th>#</th>
          <th>Nombre</th>
          <th>Acciones</th>
        </tr>
      </thead>
      <tbody>
        <tr>
          <td class="w40 align-middle">1</td>
          <td>Camion</td>
          <td class="w70 align-middle">
            <button class="btn btn-outline-primary btn-sm">
              <i class="fa fa-edit"></i>
            </button>
            <button class="btn btn-outline-danger btn-sm">
              <i class="fa fa-trash"></i>
            </button>
          </td>
        </tr>
      </tbody>
    </table>
  </div>
</div>
```



```
</tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
```

Ahora todos juntos, vamos a dar sentido a esta pantalla.

Tendremos en cuenta que necesitamos traer los datos de los tipos de vehículos almacenados en la base de datos a través de un servicio, que necesitaremos controlar si el usuario está autenticado para que vea estos mensajes alerta y alguna cosa más.

Vamos con ello.

Pasos que vamos a dar:

1. Rellenar la tabla con los registros que hay en la base de datos.
2. Hacer el método para borrar tipos de vehículos
3. Crear la página de creación de un nuevo tipo de vehículo
En este punto, hay que tener especial cuidado, ya que cómo hemos creado un nuevo módulo, pues tiene que conocer las rutas de la aplicación para poder hacer un `routerLink` en el botón. Para ello, en el `vehículos module`, hay que importar `AppRoutingModule`.
También nos pasa algo semejante al querer incorporar el formulario. En este módulo tendremos que incorporar el `FormModule`
Esta página, sí que la vamos a controlar desde el `guard` y así probamos el `state` del `guard`.
4. Reconfigurar la página anterior para que nos sirva de edición del registro.



Terminada toda la parte del CRUD de registro de Tipos de Vehículos, vamos a comenzar con el CRUD de clientes y los vehículos que tiene.

Se trata de una pantalla del tipo maestro – detalle para gestionar los vehículos que tiene un cliente y la foto del cliente.

Primero tendríamos una página principal de clientes en la que nos ayuda incluso a buscar un cliente y paginado

Clientes

Nuevo Cliente

Listado Clientes (12)

Sistema de búsqueda, sólo para usuarios autenticados

Buscar clientes...

#	Nombre	Identificador	email	
1	Angelina Jolie	258741	angelina@gmail.com	
2	Carlos	234234234	carlos3@gmail.com	
3	Cliente 1	1234561	cliente1@test.com	
4	Cliente 2	1234562	cliente2@test.com	
5	Cliente 3	1234563	cliente3@test.com	

Anteriores Sigüientes

Luego, al ver el detalle de un cliente, nos aparece una página del tipo maestro / detalle con la información del cliente y sus vehículos.



Cientes

Identificador

258741

Nombre

Angelina Jolie


Email

angelina@gmail.com

Actualizar

Cancelar

Foto del cliente









Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Actualizar Foto

Sus vehículos

Nuevo Vehículo

#	Matrícula	Marca	Modelo	
1	78541HTI	Volvo	Deportivo - S600 plus	 
2	9542MMM	Tesla	Turismos - 123	 
3	q5432141	ford	camion - fiesta	 

Para la parte inferior, podremos dar de alta/modificar o quitar los vehículos de un cliente concreto.

Al igual que hicimos con los tipos de vehículos y como buena práctica, toda esta gestión de clientes lo meteremos en un módulo nuevo.

Aprenderemos también a enviar ficheros a un servidor, por ejemplo una foto.

Por lo tanto, los pasos que daremos serán:

1. Crear el módulo clientes
2. Crear el componente clientes (es el principal)
3. Crear el componente para el detalle del cliente.
4. Crear el componente vehículos del cliente
5. Crear el componente del detalle de los vehículos del cliente
6. Crear el servicio cliente service y el servicio vehículos service.

Estas son las URL de los servicios que vamos a utilizar:

<https://backend-marco.herokuapp.com/vehiculo>

<https://backend-marco.herokuapp.com/cliente>



En estos casos, no hace falta mandar el token. El backend está hecho con fines formativos por lo que aunque parezca raro, pues así lo tenemos.

Vamos creando el módulo, el servicio y todos los componentes que hemos mencionado.

```
ng g m pages/clientes
```

```
ng g c pages/clientes/clientes --skipTests
```

```
ng g c pages/clientes/clienteDetalle --skipTests
```

```
ng g c pages/clientes/vehiculosCliente --skipTests
```

```
ng g c pages/clientes/vehiculosDetalleCliente --skipTests
```

```
ng g s services/cliente
```

creo que podemos separar el servicio y tener otro con los vehículos por eso, creamos otro servicio.

```
ng g s services/vehiculosCliente
```

A veces, cuando creamos los servicios, no los reconoce angular y hay que reiniciar el servidor. Lo hacemos y vamos ir poniendo los html base de cada componente.

Usaremos las siguientes páginas base que las podéis descargar de <https://github.com/jucarlos/apuntesCursoAngular>

Empezamos con la pantalla de clientes. Vamos a utilizar la plantilla llamada clientes.html

En esta pantalla haremos el trabajo siguiendo estos pasos.

1. Haremos la tabla de clientes
2. Implementaremos los botones anterior y siguiente.
3. Activaremos el sistema de búsqueda de clientes
4. Haremos el botón borrar
5. Finalmente haremos la navegación para ir a la página del detalle del cliente.
El servidor tiene un endpoint para que permite opcionalmente enviar los parámetros limite y desde para decirle que nos devuelva los clientes desde un número y con un límite de registros. Sería algo así: desde=4&limite=2

Para ello necesitamos el servicio que hemos creado y vamos con el trabajo.



Subida de archivo.

El servidor nos ofrece un endpoint para subir archivos. En este caso, el servidor obliga a que sean imágenes.

También nos ofrece otro servicio para obtener las imágenes. Este servicio tiene la particularidad de que si no existe la imagen nos devuelve una por defecto.

Los pasos que vamos a seguir para construir esto serán:

1. Creamos el servicio para que nos ayude con la subida de imágenes
`ng g s services/subirArchivo --skipTests`
2. Crearemos un pipe para que nos ayude con el momento de presentar la imagen del cliente o una por defecto.
`ng g p pipes/imagen --skipTests`
3. Terminaremos el html y la clase ts.



Autoevaluación 3.

1. **Cuando se crea una aplicación angular, ¿se pueden usar los formularios según se crea?**
 - a. No, hay que importar en el app.module FormsModule o/y ReactiveFormsModule.
 - b. Si. Siempre
 - c. Si no tiene validaciones sí que se puede.
2. **¿Qué tipo de soluciones proporciona angular para crear formularios?**
 - a. Formularios controlados desde la clase TypeScript
 - b. Formularios controlados en la mayor parte en el html
 - c. Son correctas las dos anteriores.
3. **¿Qué son los guards?**
 - a. Son componente para guardar datos.
 - b. Son clases parecidas a los servicios para controlar los accesos a determinadas rutas de una aplicación angular.
 - c. Ninguna es correcta.
4. **¿Cuántos guards se pueden configurar en una ruta de una aplicación angular?**
 - a. Solamente una
 - b. Varias
 - c. Ninguna es correcta.
5. **¿Es obligatorio importar los guards en el app.module?**
 - a. En las últimas versiones no hace falta ya que vienen decorados con Injectable.
 - b. Si. Todo hay que declararlo en app.module?
 - c. No hace falta. Solamente hay que declararlo en el componente donde se utiliza

Preparando la aplicación para producción.

```
ng build -prod
```

Probamos la aplicación dentro de dist/ejercicio con un servidor local

<https://www.npmjs.com/package/http-server>

en la carpeta raíz del proyecto, poner http-server y nos dará información de las urls donde podemos entrar.

Para desplegar la aplicación en un servidor sería la carpeta dist.

<https://www.npmjs.com/package/http-server>



Desplegando en firebase

`ng build --prod`

1. Nombre del proyecto xxxxxxx
2. En mi caso, no habilito analytics .
3. siguiente y siguiente
4. vamos a hosting

En el ordenador

instalamos firebase

```
npm install -g firebase-tools
```

Luego iniciamos sesión en firebase

```
firebase login
```

Seguimos las instrucciones de hosting de firebase.

donde está el public o ejercicio

creamos el repositorio firebase con `firebase init`

Decimos que es Hosting

Decimos si a SPA

Al preguntar sobrescribir decimos que No

Por último hacer el deploy

```
firebase deploy
```

Cuando termine, nos informará de las rutas de la aplicación.



Angular Material

Vamos a instalar, para probar el angular –material, para probar la instalación de librerías de terceros y hacemos alguna prueba.

En concreto, probamos un **input con un snack-bar**

<https://material.angular.io/>

Primero creamos el componente donde vamos a hacer la prueba.

```
ng g c pages/angularMaterial -is --skipTests=true
```

Según la página de materias, agregamos material al proyecto con

```
ng add @angular/material
```

Hemos contestado N al gesturs reconizers y Y al animations

En app.module module, hemos puesto

```
import { MatSnackBarModule } from '@angular/material/snack-bar';  
import { MatFormFieldModule } from '@angular/material/form-field';  
import { MatInputModule } from '@angular/material/input';
```

```
MatSnackBarModule,
```

```
MatFormFieldModule,
```

```
MatInputModule,
```

Y el mismo código que viene de ejemplo en la página es el que hemos usado en nuestra aplicación.



Interceptores

Un interceptor no deja de ser un servicio que configuraremos de tal manera para que todas las peticiones http pasen por él.

Las dos ventajas principales para implementar los interceptores son las de añadir a las peticiones http una cabecera y otra muy importante es la de gestionar los errores producidos de forma centralizada.

Para este ejercicio, vamos a crear un nuevo proyecto de angular que hará una petición http <https://restcountries.eu/rest/v2/lang/es>

Los pasos a seguir serán:

1. Crear el servicio interceptor.
2. Configurar en el app.module el interceptor para que angular lo conozca.

Módulos, Rutas y Lazy Load

Cuando una aplicación comienza a ser bastante grande se hace necesario hacer módulos y que además esos módulos se carguen según se necesitan. Cabe destacar que de esta forma la aplicación irá mas rápida.

Esa carga de módulos se llama carga perezosa.

También es importante hacer lo mismo en el archivo de rutas. Cómo hemos podido ver en nuestra aplicación, el archivo de rutas ha sido muy grande.

Lo que trataremos es de hacer un fichero de rutas principal y luego sub rutas por los módulos que se han creado.

Vamos a ver un ejemplo en el que se crean 2 módulos cada uno de los cuales tendrá sus páginas y su configuración de rutas.

Precisamente es el fichero de configuración de rutas el que cargará los módulos demandados de forma perezosa.



Módulo de auth

```
ng g m auth
```

```
ng g c auth/pages
```

```
ng g c auth/pages/registro
```

```
ng g c auth/pages/login
```

```
ng g c auth/pages/forgot
```

Y el fichero de rutas

```
ng g m auth/authRouting -flat
```

Una vez creado todo, los pasos son:

Configurar el archivo de rutas principal

Configurar las rutas hijas

Importar el archivo de rutas hijas en el módulo que queremos cargar de forma perezosa

Otra forma de crear el módulo y el fichero de rutas de forma rápida es:

```
ng g m productos --routing
```

todo el código de ejemplo lo tiene en

<https://github.com/jucarlos/apuntesCursoAngular>



Castilla-La Mancha

Plan de Formación JCCM.

Desarrollo de aplicaciones con Angular. Año 2021



SOLUCIONES A LOS CUESTIONARIOS DE AUTOEVALUACIÓN

Autoevaluación 1.

1c, 2a, 3c, 4a, 5c.

Autoevaluación 2.

1a, 2b, 3a, 4c, 5b

Autoevaluación 3.

1a, 2c, 3b, 4b, 5a