

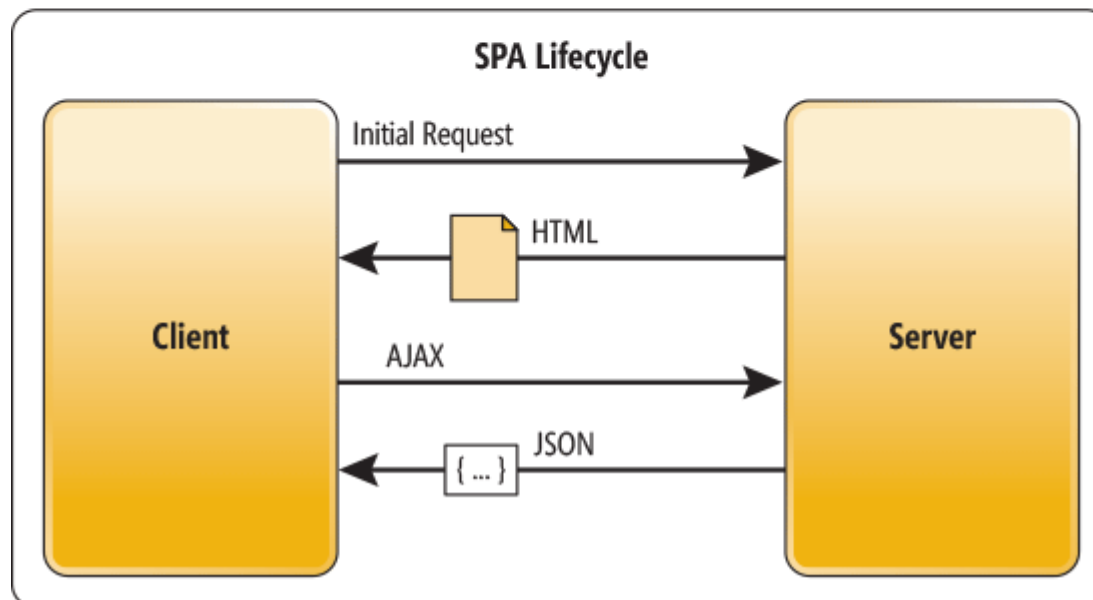
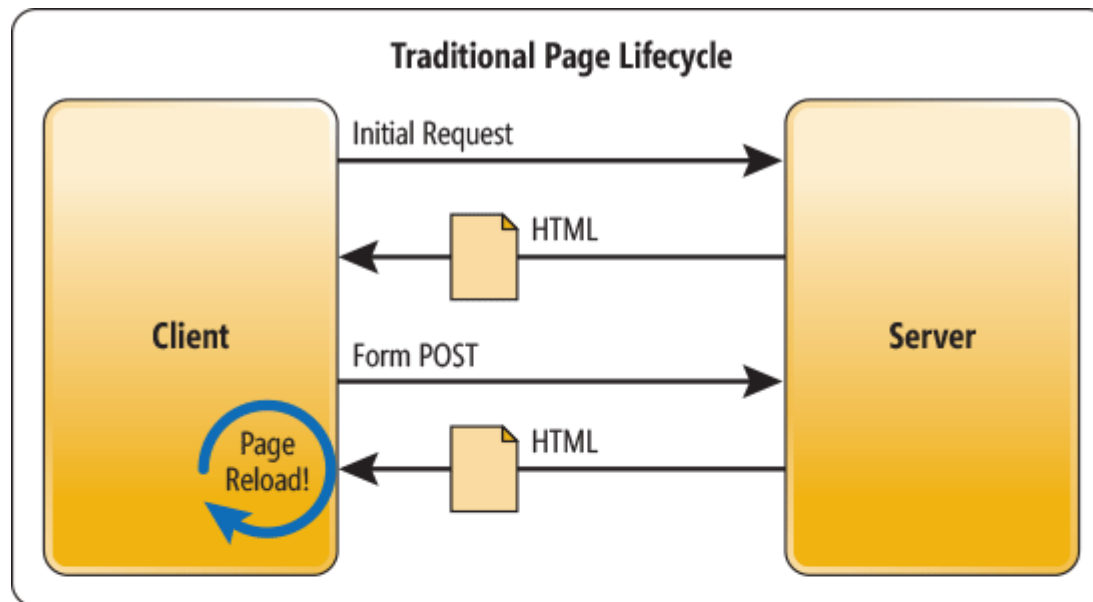
# { Angular }

Framework para creación de aplicaciones web

Formador: Ezequiel Llarena Borges

## Características

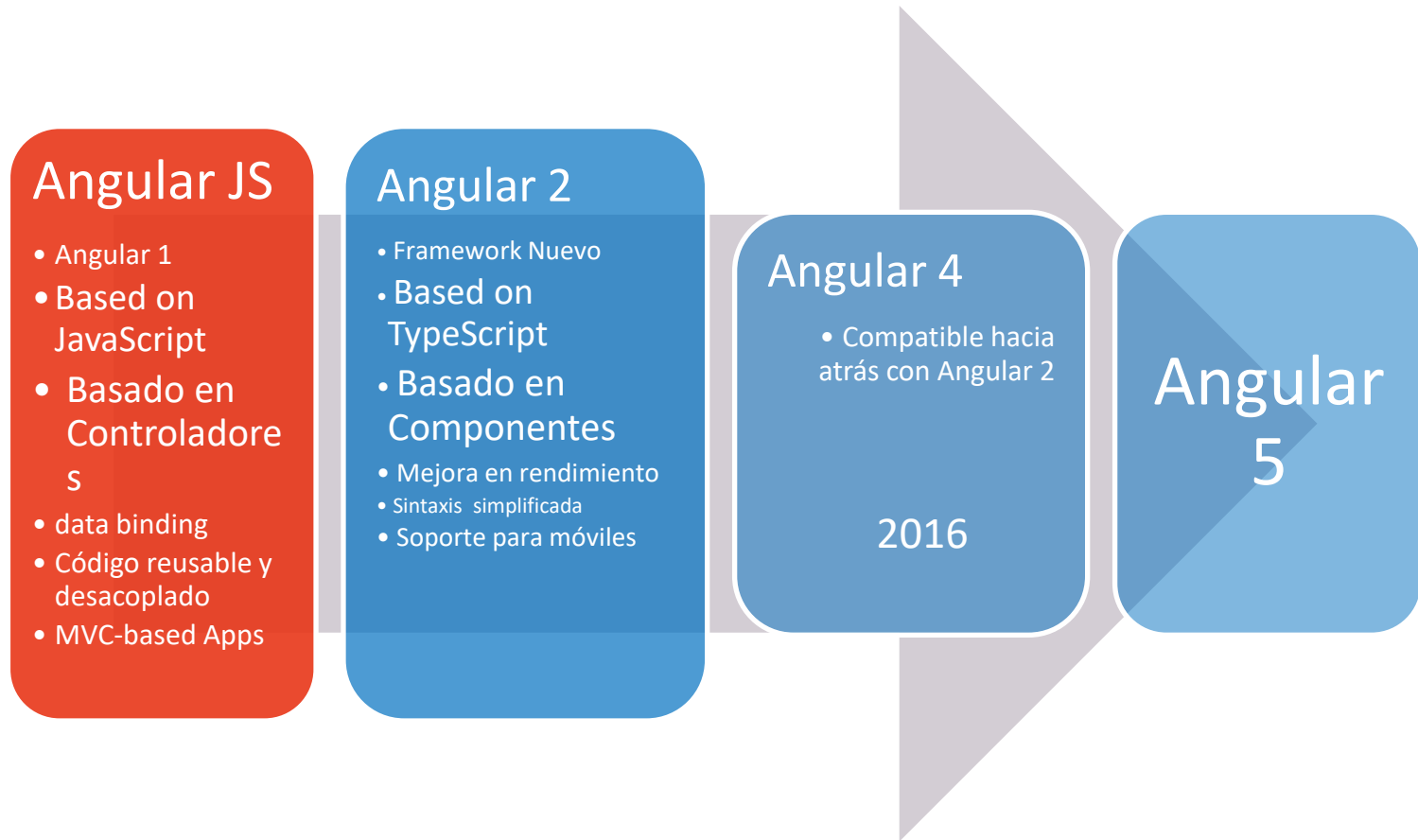
- Framework desarrollado y soportado por **Google**
- Proyectos **SPA** (Single-Page Application): carga de datos **asíncrona**
- Basado en el lenguaje **TypeScript** (desarrollado por Microsoft)
- TypeScript **basado en JavaScript** mejorado (funciones tipado y POO)



## Funcionamiento

- **Componentes** (controlador en Angular JS) que representan la vista/presentación de la webapp
- Componentes soportados por **clases**
- Utiliza **TypeScript** para lógica de las aplicaciones
- Sintaxis y desarrollo incorpora mejoras y características de **ECMAScript 6** (estandarización de JavaScript)
- Angular **transpila** el código TypeScript directamente a JavaScript ya que ECMAScript 6 aún no es soportado por los navegadores web
- Permite **trabajar en tiempo real** sobre la aplicación (podemos levantarla mediante un servido disponible con Node JS)

# Angular JS vs Angular



## Pasos

- Bases fundamentales de Angular
- Instalar Node JS
- Instalar Angular con *quickstart* de su repositorio GitHub
- “Hola Mundo” de Angular
- Crear proyecto con Angular CLI
- Componentes (AppComponent)
- Creación de componentes
- Trabajar con múltiples componentes (Binding y Selector Tag)

## Herramientas de desarrollo

- **Node JS** (Entorno de ejecución para JavaScript)
- **NPM** (Gestor paquetes; *el Maven de Angular*)
- **Angular CLI** (Agiliza y facilita instalación de Angular + Inicio proyecto Angular)
- **Sublime Text** (Entorno de desarrollo)
- **Angular 4** (Framework)