

# Modelo de Parcial

 Created by



Nahuel Santillan

## Instrucciones:

1. Este parcial consta de dos partes: una sección teórica y una sección práctica.
2. La sección teórica contiene preguntas sobre los conceptos clave de Angular y JavaScript. Responde de manera detallada y completa.
3. La sección práctica incluye dos ejercicios de programación en JavaScript vanilla, uno de ellos utilizando `fetch`. Escribe tu código en el espacio provisto y asegúrate de que sea legible y funcional.
4. Tiempo máximo para completar el parcial: 2 horas.

## Sección Teórica (Total: 50 puntos)

**Pregunta 1 (10 puntos):** Explica qué es Angular y menciona al menos tres ventajas de usar este framework en el desarrollo web. Proporciona ejemplos específicos de cómo estas ventajas benefician a los desarrolladores y a las aplicaciones.

---

**Pregunta 2 (10 puntos):** Describe el ciclo de vida de un componente en Angular. Enumera y explica brevemente las principales etapas en el ciclo de vida de un componente.

---

**Pregunta 3 (10 puntos):** ¿Qué son las promesas en JavaScript y cuál es su propósito? Proporciona un ejemplo de cómo se utiliza una promesa en JavaScript.

---

**Pregunta 4 (10 puntos):** Explica qué es la asincronía en JavaScript y cómo se maneja mediante callbacks y promesas. Proporciona ventajas y desventajas de cada enfoque.

---

**Pregunta 5 (10 puntos):** Explica qué es la asincronía en JavaScript y cómo se maneja mediante callbacks y promesas. Proporciona ventajas y desventajas de cada enfoque.

---

## Sección Práctica (Total: 50 puntos)

**Ejercicio 1 (30 puntos):** Escribe una función en JavaScript que utilice `fetch` para obtener datos de una API pública. La API de ejemplo puede ser

"<https://jsonplaceholder.typicode.com/posts/>". Imprimí los resultados en una lista de HTML.

**Ejercicio 2 (30 puntos):** Crea una página HTML simple que contenga un botón y un párrafo. Cuando se haga clic en el botón, utiliza `fetch` para obtener una imagen aleatoria de "<https://picsum.photos/200/300>" y muestra la imagen en el párrafo. Es decir, haz una función que edite ese "/200/300" por números aleatorios, por ende la imagen cambie siempre que sea presionado el botón.