

Conceptos Básicos

Protocolo HTTP

Protocolo de transferencia de hipertexto, este protocolo nos permite la transferencia de documentos HTML, prácticamente es la base para el intercambio de datos en la web.

Cliente

Es toda fuente que pueda ser utilizado por un usuario para establecer la comunicación a un servidor, para solicitar un recurso. Ejemplo: Navegador Web, Aplicaciones, etc.

Servidor

Es el encargado de atender las solicitudes de los clientes y proveer los recursos que estos solicitan.

Mensajes/Peticiones

Un mensaje o petición HTTP es la solicitud que un cliente realiza a un servidor, una petición o mensaje esta conformada por:

- Método o verbo HTTP: este define la operación que el cliente desea realizar, estos pueden ser POST, GET, PUT, DELETE, PATCH, COPY, PURGE, OPTIONS, HEAD.
- La dirección del recurso o URL.
- Cabeceras HTTP, con información adicional.
- Cuerpo del mensaje, contenido a utilizar durante la operación.

Respuesta

Es prácticamente lo que el servidor resuelve de acuerdo con la petición del cliente.

Códigos de estado HTTP

Estos códigos nos permiten visualizar el estado o resultado de la ejecución e interpretación de una petición HTTP que un servidor le da si es errónea, correcta o presenta algún otro inconveniente la respuesta.

Lectura recomendada: [“Generalidades del protocolo HTTP”](#), [“Codigos de estado HTTP”](#)

Angular

Angular es una plataforma y un framework para crear aplicaciones de una sola página en el lado del cliente usando HTML y TypeScript. Angular está escrito en TypeScript.

Módulos

Un modulo, agrupa un conjunto de funcionalidades o componentes que hacen que una aplicación funcione, este enmarca el contexto de compilación de los componentes y servicios que agrupa una funcionalidad.

Componente

Un componente es todo lo visual de una aplicación que puede ser mostrado a un cliente (HTML, CSS, Funcionalidad de la vista), comúnmente utilizan servicios.

Servicio

Un servicio es una porción de código que realiza una funcionalidad específica, por ejemplo: conectarse a un servicio http, controlar el inicio de sesión, etc.

Rutas (Enrutamiento)

Son prácticamente la forma de navegar en los distintos componentes que se encuentran en una aplicación angular, puede ser una ruta, un botón o las flechas del navegador de adelante y atrás.

Pipe

Un pipe permite transformar un dato únicamente a nivel de HTML, esto quiere decir, por ejemplo: que el valor 2 le podemos aplicar un pipe de moneda para dólares transformar ese valor al formato 2USD, solo con un pipe que angular nos brinda por defecto.

Lectura recomendada: ["Documentación Angular"](#)