*Prácticas Profesionales*

Documento de Visión del Proyecto

Versión *1.0*

Fecha: 29/04/2022

*[NOTA: El texto encerrado entre corchetes y color azul, provee guías al autor para el llenado del documento y deben ser eliminadas para su publicación. Las secciones en color Negro no son susceptibles de cambio. El diseño del documento no deberá sufrir modificaciones. Todo el Texto normal del Documento debe estar en letra “Montserrat Light”, de Tamaño 9. El título del documento en tamaño 12 y en negrita. Los Títulos de Secciones en tamaño 9 y negrita.*

*No se permite el uso de letra itálica ni el uso de corchetes.*

*NOTA SOBRE LAS PROPIEDADES: Las propiedades del documento deben de actualizarse conforme lo establecido en el estándar de documentación. Al terminar el documento se debe eliminar esta nota.]*

Historial de revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 29/04/2022 | 1.0 | Reporte del curso de Angular de Básico a Avanzado | Virginia Castañeda Pérez |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de contenido

Contenido

[Introducción 4](#_Toc102127588)

[Lo que aprendí 5](#_Toc102127589)

[Mi opinión del curso 5](#_Toc102127590)

[Lo que más me gusto 5](#_Toc102127591)

[Mis apuntes del curso 6](#_Toc102127592)

[Caso Práctico Mi aplicación AppGifs 7](#_Toc102127593)

[Capturas de La appGifs 8](#_Toc102127594)

# Introducción

Realizar el curso de Angular de básico a avanzado, dado por el responsable, este curso fue de YouTube con una duración de más de 18 horas.

Durante el curso se abarco distintos temas como:

* Componentes
* Módulos
* Servicios
* Rutas
* Consumo de API
* PrimeNG
* Material Design
* Bootstrap
* Git
* GitHub
* Despliegues a producción
* Re-utilización de componentes, directivas, servicios
* Comunicación entre componentes y módulos
* Uso de extensiones reactivas
* Protección de rutas
* Autenticación mediante
* Mapas

Cada tema se mostro un ejemplo sencillo, para mi aprendizaje realice los ejemplos y tome algunas notas, todo esto lo subí al mismo repositorio que he estado utilizando para las prácticas.

Este es el repositorio: <https://github.com/vikecp/Practicas_js>

En la semana 3 se encuentra todo lo relacionado al curso de Angular, en la semana 4 se encuentra la aplicación que realicé ahí se encuentra el código, pero además hice deploy a netlifly una página que hostea paginas gratis, más a delante detallo de que se trata la aplicación. La puedes ver aquí:

<https://appgifs-angular-virginia.netlify.app/>

# Lo que aprendí

Durante el curso aprendí a usar la CLI para crear componentes y módulos mediante comandos, al principio tuve investigar y buscar otro curso ya que para realizar este debías tener bases en Typescript(TS) y Javascript(Js). Aprendí las bases de TS y aunque es igual a Js hay ciertas cosas que nos ayudan mejor como los decoradores de clases, la declaración estricta de variables porque nos pide que en la mayoria de los casos se especifique que valor retorna y recibe ejemplo si es un array string, un number, un boolean, etc, y esto es muy necesario ya que en Angular se hace uso de TS. EL crear un proyecto con angular nos trae muchos beneficios, como una mejor organización de nuestro código divido en módulos, al igual la fácil estructuración del proyecto para crear componentes de cada diseño del sistema. Una de las ventajas que me gusto también fue crear un ng build en donde se compilan toda la app para mandar a producción la app más eficientemente. Aprendí también que en Angular puedes inyectar código de TS(funciones) en el HTML y esto te ayuda demasiado para no tener toda la lógica en el HTML y solo mandarla a llamar del app.component.ts y esto nos garantiza un mejor desarrollo, ya que si hubiera un cambio en la funcionalidad solo se haría el cambio en la función del Ts y esta automáticamente cambiaria en el HTML en donde quiera que hubiera sido llamada la función.

# Mi opinión del curso

El curso es muy interesante y completo, pero no abarca nada de TypeScript en cuestión de lo básico ya debes tener esa base; en algunos videos la explicación de algunos temas no es muy entendible ya que es demasiado técnico, algunos videos son muy largos lo que hace que sea cansado. Al igual el curso es un poco antiguo ya que él maneja angular V8 y actualmente hay versión estable V13, entonces algunas carpetas como módulos o archivos no vienen cuando haces la instalación del proyecto como la carpeta e2e y esto hace que haya demasiados errores. Pero tuve que buscar más recursos y otros cursos para complementar.

# Lo que más me gusto

Fue que abarco varios puntos mencionados, y como los ejemplifico en código.

# Mis apuntes del curso

A continuación, adjunto capturas de mis apuntes, porque los hice en archivos .md y su visualización sólo es posible en GitHub o con una herramienta.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

# Caso Práctico Mi aplicación AppGifs

Desarrolle esta sencilla aplicación de consulta de todo tipos de Gifs, mediante el consumo de una API gif , esta aplicación fue desarrollada con Angular, se dividió en componentes, uno de ellos es el sidebar que este esta de lado lateral izquierdo, en este se guardarán el historial de los gifs consultados, con un máximo de 10, y si deseas volver a ver ese gif solo presionas el que deseas, otro componente es el de gifs en este se creo la barra buscadora, para que además solo con un enter puedes ver tu búsqueda; además de agregaron otros componentes para la visualización y consumo del servicio de la api, el diseño es simple y fácil de entender, al igual se uso algunas etiquetas de css de Bootstrap para un diseño mejor. En el repositorio de Github puedes ver el código y los pasos para ejecutarlo desde el localhost, pero también subí la app a netlifly para una mejor visualización sin tener que instalar nada. A continuación pongo unas capturas de como se ve, pero también lo puedes consultar aquí: <https://appgifs-angular-virginia.netlify.app/>

# Capturas de La appGifs

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja