



OpenWebinars certifica que

Francisco Javier Seara

Ha superado con éxito

Curso de Angular 6

Duración del curso

20 horas

Fecha de expedición

06 junio 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', positioned over a large, light gray watermark of the OpenWebinars logo.

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

Curso de Angular 6

1. INTRODUCCIÓN

Presentación

Un poco de historia

¿Qué es Angular?

Estructura de una aplicación Angular

¿Qué es un componente?

Configuración del entorno de desarrollo

Puesta en marcha e instalación de Angular

2. TYPESCRIPT

Introducción a Typescript: Tipos

Introducción a Typescript: Clases

Introducción a Typescript: Condicionales

Typescript: Conceptos avanzados

3. COMPONENTES

Creación y estructura de un componente

Configuración de un componente

Bootstrapping de nuestro primer componente

4. MÓDULOS

Estructura de un módulo

Configuración de un módulo

5. CREACIÓN AWEATHER APP

Preparación de Aweather app

6. CICLO DE VIDA DE UN COMPONENTE

Eventos en los ciclos de vida de un componente

Configuración de eventos

7. DATA BINDING, DIRECTIVAS Y PIPES

Interpolation binding

Property binding

Paso de datos a un componente anidado

Event binding

Paso de datos desde un componente anidado a su contenedor

Two-way binding

Preparación del proyecto para directivas

Directivas estructurales

Directivas de atributo

Directivas personalizadas

Host listener

Host binding

Pipes

Pipes personalizadas

8. SERVICIOS E INYECCIÓN DE DEPENDENCIAS

Creación de un servicio

Registro de un servicio

Inyección del servicio

9. CONSUMO DE DATOS CON HTTP

Observables y su configuración

Peticiones y envío de datos en Angular

Recogida de errores de la petición

10. ROUTING

Funcionamiento del routing

Configuración de rutas

Activación de rutas: Router outlet

Enlaces: Router link

Parámetros de rutas

Activación de rutas

Guardias en las rutas

11. FORMULARIOS REACTIVOS

Creación de formularios reactivos

Validación y control de errores

Envío de un formulario

12. RELEASE

Compilando para producción