

ANGULAR, NODEJS Y MONGODB: EXPERTO PROGRAMADOR WEB



250,00 € - 350,00 €

Si trabaja en el sector de la programación o tiene interés en hacerlo y quiere conocer los aspectos esenciales sobre realizar una programación web con Angular este es su momento, con el Curso de Angular, NodeJS y MongoDB: Experto Programador Web podrá adquirir las técnicas esenciales para desenvolverse profesionalmente en este entorno, creando un sistema web funcional con las tecnologías oportunas.

Categorías: [Administración y Gestión](#), [Administración y Oficinas](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Cursos online](#), [Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	240 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

PARTE 1. WEB APP CON ANGULAR, NODEJS Y MONGODB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN CON EJERCICIO DE APLICACIÓN WEB

1. Desarrollo de proyecto MEAN (MongoDB, Express, AngularJS y NodeJS)
2. Ejemplo básicos práctico de web app con MongoDB, Express, Angular y NodeJS
3. Qué debemos saber antes de comenzar el proyecto de web app

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN MEAN STACK

1. ¿Qué es el MEAN Stack?
2. Desarrollo MEAN Frameworks

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONFIGURAR EL ENTORNO GRÁFICO PARA NUESTRA WEB APP

1. Instalar y configurar NodeJS
2. Instalar y configurar MongoDB
3. Herramientas extra: Git Bash, Postman o RESTClient

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREAR EL BACKEND DE NUESTRA WEB APP

1. Modelado de datos con Mongoose
2. Entendiendo el API REST
3. Listar, agregar y actualizar tareas con GET, PUT, DELETE, POST

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRAR EL API NUESTRA WEB APP CON FRONTEND

1. Consumiendo el servicio GET, POST, PUT, DELETE
2. Conclusiones, referencias y despedida del curso de web apps

PARTE 2. ANGULAR

1. UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANGULAR
2. Introducción
3. Instalación
4. Creando un proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREANDO UN PROYECTO

1. Introducción
2. Estructura
3. Editar el código
4. Crear una aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TYPESCRIPT

1. Introducción
2. Propiedades y datos
3. Métodos y objetos
4. Clases

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECTIVAS

1. Introducción
2. Tipos de directivas
3. - Estructurales
4. - Atributos
5. - Otras directivas
6. Crear una directiva
7. Utilizar la directiva

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PIPES

1. Introducción
2. Tipos de pipes

3. Usando pipes
4. Pipes personalizados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RUTAS

1. Introducción
2. Configuración
3. Componentes
4. Router links
5. Router outlet

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HTTP

1. Introducción
2. Implementar
3. Obtener datos
4. Peticiones
5. - GET
6. - POST
7. - DELETE
8. - PUT

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FORMULARIOS

1. Introducción
2. Creación
3. Validación
4. Estados

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ANIMACIONES

1. Introducción
2. Habilitar las animaciones
3. Creando una animación
4. Probando la animación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MATERIAL DESIGN

1. Introducción

2. Instalación
3. Iconos
4. Componentes
5. Navegación
6. Formulario
7. Layout

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANGULAR UNIVERSAL

1. Introducción
2. Implementación
3. Configuración
4. Ejecución

