

Objetivos

- Ser capaz de crear un script de componente y una plantilla de componente.
- Ser capaz de crear un diálogo de componente.
- Tener un componente base **de texto e imagen reutilizable**

Resultados

- Tendrá una nueva definición de componente (YAML): **textImage**
- Tendrá una nueva **imagen de texto de secuencia de** comandos de plantilla de componente (FTL) que utilizará su nueva definición de componente.
- Utilizará este nuevo componente en la página que creó.

Tareas / Procedimiento

1. Cree la definición de plantilla del componente :textImage.yaml

▼ Pasos detallados

⚠ NO crearemos la página usando el comando CLI '*mgnl create-component textImage*' porque:

- Queremos aprender todos los recursos incluidos uno por uno creándolos manualmente desde cero.
- De todos modos, tendríamos que reemplazar el contenido de cada archivo creado por la CLI.

Operar en código VS.

a. Navegue a la carpeta **plantillas/componentes** de su módulo de **luz de entrenamiento-plantillas-freemarker**.

b. Cree una definición de componente: **textImage.yaml**

c. Edite **textImage.yaml** y agregue este contenido:

```
title: Text and Image
renderType: freemarker
# dialog: training-templating-freemarker:components/textImage
templateScript: /training-templating-freemarker/templates/components/textImage.ftl
```

2 Cree el script de plantilla del componente `TextImage.ftl`

▼ Pasos detallados

a. Aún en la carpeta **plantillas/componentes** , cree el script que se utilizará: **textImage.ftl**

b. Simplemente agregue el siguiente texto en el archivo de script **textimage** :

`<p>Hello World! I'm a Component.</p>`

3. Pon a prueba tu trabajo.

▼ Pasos detallados

b. **Agregue** el componente '**Texto e imagen**' en el área '**principal**' de la página. Ahora debería tener un componente estático '**Texto e imagen**' en el área '**principal**' :

