**Commandes :**

* ng est à la base de toutes les modifications d’environnement angular
  + ng generate module/component/service pour générer quelquechose

**Code :**

* Pour faire référence à une classe de le template : *{{ nom\_template }}*
  + Passe aussi entre guillemets pour les src etc… (ex : <img src= »{{test}}>)
* **UppercasePipe** : permet de modifier la présentation d’attributs sans modifier la valeur :
  + {{ hero.name | uppercase }} pour mettre en maj
* **[(ngModel)]** est la syntaxe du two-way binding dans Angular.
* <li \*ngFor="let hero of heroes"> pour afficher une liste d’attributs
* <div \*ngIf="selectedHero != heroes[0]"> permet de ne pas aller chercher les attributs si la condition n’est pas validée (est appliqué aux éléments fils)
  + <ng-container> permet de faire la meme chose sans ajouter d’élément DOM
* On peut ajouter des parenthèses pour spécifier le traitement d’un évènement : (click)="onSelect(hero) »
* Pour modifier un attribut de la balise, mettre en crochets l’attribut et sa valeur pour lui donner une valeur conditionnelle : [class.selected]="hero === selectedHero"
* Abonnement à un service : **this**.myService.myMethod().subscribe(myResult => **this**.myAttribute = myResult);
  + Permet de réaliser l’appel asynchrone renvoyant le résultat myResult et le mettant dans myAttribute