

Test C

Partie 1 : Création d'un nouveau projet Angular

Créer un nouveau Projet Angular nommé « TestC » dans l'emplacement de votre choix.

Lancer l'application, puis visualiser la page d'accueil par défaut de votre application en lançant le navigateur à l'adresse suivante : localhost :4200.

Partie 2 : Manipuler Le composant principal AppComponent

Appliquer les modifications nécessaires sur les deux fichiers « app.component.html » et « app.component.css », afin de remplacer la page d'accueil par défaut, par l'affichage d'un message de bienvenu suivant en rouge.

Projet Angular Réalisé par (Votre nom) (Votre prénom)

Partie 3 : Binding (interpolation)

Créer un nouveau composant « client ».

Remplacer le contenu du fichier « app.component.html » par l'appel au nouveau composant.

Visualiser votre application.

Le nouveau composant a pour objectif de gérer les données du client. Un client est caractérisé par : nom, prenom, adresse, telephone1 et telephone2.

Modifier le fichier « *client.component.ts* », afin d'ajouter les différents attributs , et insérer vos informations dans le constructeur.

Modifier le fichier « *lient.component.html*» afin de remplacer le code par défaut, par l'affichage des attributs du client.

Partie 3 : Ajout bouton

Ajouter en fin du fichier « *client.component.html* » l’affichage d’un bouton nommé « infos », en cliquant sur ce dernier une alerte sera affichée, contenant les données du client.

Partie 4 : Les directives structurales

Ajouter les attributs suivants, et les initialiser dans le constructeur :

- liste_produits : une liste des produits achetés.
- Total_achat : le montant total des achats effectués.

Ajouter en fin du fichier « *client.component.html* » l’affichage de la liste des produits dans un tableau.

Afficher l’un des messages suivants suivant le total achat:

- « Fidelite niveau A » : le client a passé des commandes au montant total dépassant 1000dt.
- « Fidelite niveau B » : le client a passé des commandes au montant total inférieur à 1000dt.

Partie 5 : Modification d’un attribut

Ajouter un input, un bouton, et la fonction correspondante afin de modifier le montant total d’achat d’un client.

Partie 6 :

Enrichir votre projet en proposant d’autres attributs, fonctionnalités et affichage.