

Angular





Criando uma Aplicação

Ng new nome-projeto

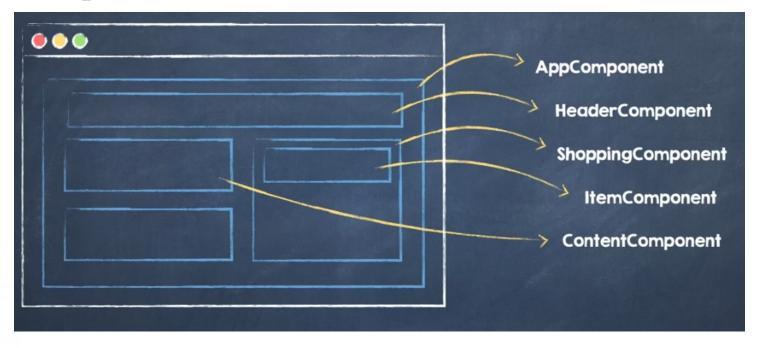


Componentes

- São pequenas partes independentes e reusáveis
- Em Angular temos:
- Classes, Template, Selector(Tag)



Componentes







```
import { Component } from '@angular/core'
@Component({
  selector: 'app-first',
  templateUrl: './myfirst.component.html'
})
export class MyFirstComponent {
  constructor() { }
```





```
@Component({
 selector: 'app-first',
  template: \<h1>{{title}}</h1>
             Welcome, {{user.name}}!
})
export class MyFirstComponent {
  title: string = 'My Star Wars Component!'
  user = {name: 'Luke Skywalker'}
```



Componentes

Ng g c header



Property Binding

 Faz comunicação de elementos, entre o componente e o template



Property Binding

```
//no componente
user = {name: 'Luke Skywalker'}
                                                    ONE-WAY BINDING
<!--no template do componente-->
<input type="text" [value]="user.name"> <</pre>
                      COMPONENT => TEMPLATE
```



Property Binding

```
//in component
user = {name: 'Luke Skywalker',
        isJedi: true}
<!--in template-->
<input type="text" [value]="user.name">
<div [hidden]="!user.isJedi">
    location of the jedi temple
</div>
                                            ... <div class="light">
<div [class.light]="user.isJedi"></div>
                                              </div>
```



Passar dados para um componente

- @Input() id: number;
- @Input() nome: string;
- <app-produto id="123" nome="Geladeira">
- </app-produto>



Diretivas

Adiciona Comportamentos



```
RD
```

```
<!--ng if-->
<input type="text" [value]="user.name">
<div *ngIf="user.isJedi">
    location of the jedi temple
</div>
```



Diretivas

```
<!--ng for-->

    *ngFor="let user of users">{{user.name}}
```



Diretivas



Eventos

```
@Component({
  selector: 'mt-clickable',
  template: '<button (click)="clicked()">Click!</button>'
})
export class ClickableComponent {
  clicked(): void {
    console.log('Button clicked!')
```