

# EventoMania 2 (Con Inputs y Outputs)

Para esta práctica tendréis que coger la solución de EventoMania y hacer lo siguiente:

- Crear un componente Evento
- Refactorizar el App Component con el componente Evento
- Usar el @Input para pasar la información al componente Evento
- Permitir editar cada Evento y poder modificar título, artista, fecha, dirección y precio
- Mediante @Output hacer que se guarden los cambios en el array del App Component