

Ejercicios de Componentes Angular Standalone

1. Componente de Saludo

Se solicita crear un componente que muestre un saludo personalizado. El componente debe aceptar un `@Input()` que represente el nombre de la persona a la que saluda. En el HTML, muestra el saludo en el formato: "¡Hola, [nombre]!" o alguno similar

2. Componente de Contador

Queremos que se cree un componente que vaya mostrando la hora, minutos y segundos actuales, y que se vaya actualizando cada segundo. Además, se quiere que haya un botón que pueda detener el tiempo mostrado. Usa `setInterval()` para incrementar un número cada segundo y mostrarlo en el HTML e investiga y utiliza `ngOnDestroy` para limpiar el intervalo.

3. Componente de Lista de Tareas

Hay que crear un componente para gestionar una lista de tareas simples. Ha de permitir agregar tareas mediante un campo de entrada y un botón y mostrar la lista de tareas debajo del campo de entrada. Utiliza un array para almacenar las tareas y usa `*ngFor` para mostrarlas.

4. Componente de Temporizador

Se solicita que se cree un temporizador que cuente hacia atrás desde un número definido. El componente debe tener un campo de entrada para el tiempo en segundos y un botón para iniciar la cuenta regresiva. También debe tener un botón para detenerla. Haz uso de `setInterval()` y `clearInterval()` para manejar el temporizador.

5. Componente de Comentarios

Crear un componente para mostrar comentarios. Permite que los usuarios ingresen un comentario y lo envíen. Muestra una lista de comentarios enviados. Utiliza `@Output()` para notificar a un componente padre cuando un nuevo comentario se envía.

6. Componente de Tarjeta de Producto

Se solicita crear un componente que muestre la información de un producto. Debe aceptar `@Input()` para el nombre, descripción y precio del producto. La información ha de mostrarse en un formato atractivo con CSS básico.

7. Componente de Calculadora Simple

Hay que crear una calculadora simple que realice sumas. Esta ha de solicitar dos números y muestra la suma cuando se presiona un botón. Hay que utilizar bindings para manejar los valores de entrada.

Una vez esté hecha la suma, introduce opciones de resta, multiplicación, división y raíz cuadrada.

8. Total de la compra

Muestra a la izquierda de la pantalla una serie de artículos con unos botones + y -. De modo que el artículo (que aparecerá con un precio por unidad) se mostrará en una especie de ticket de la compra a la derecha de la pantalla, indicando la cantidad del mismo y precio total por unidades. El ticket deberá mostrar la suma total del precio de los artículos por sus unidades.