En este video únicamente trabajaremos en el diseño de la página de nuevo lo vamos a hacer funcionar

pero por lo menos necesito un diseño.

Entonces vámonos a la página de los héroes.

También asegúrese de que estén aquí en el lugar reales que dice héroes no héroes o héroes y borren todo

lo que dice ahí de héroes cuerpos.

Comenzamos haciendo algo sencillo listado de Héroes Héroes pongámoslo así o H.R gente.

Creamos un Rou entonces Rou enter con una columna entonces di adentro una clase cool enter y aquí adentro

coloquemos un botón botón que tenga su MBT en la clase.

Perdón la clase Petain MTM Primary pongámosle así como un fogonazo.

Entonces una y con la clase F.A F Applus como un signo de más gente.

Grabamos los cambios a ver qué tal se ve.

Ok yo quiero que este botón esté de este lado entonces pongámosle en esta columna el text Right que

Greymon los cambios debería ser de este lado y el icono debería aparecer si es que es un poquito lento

pero ahí está apareciendo perfecto.

Ahora hagamos una tabla pero la tabla que parece escribirla toda.

Entonces vámonos a la página de qué busca en la documentación.

Busquen Taymor seleccionan la primera opción y seleccionan cualquier tabla que les guste a ustedes.

Yo agarré una que tiene este como en negro voy a tomar esta y entonces todo esto es el código necesario

para implementarla.

Lo voy a copiar regreso a mi aplicación y lo voy a pegar aquí abajo pego qué voy a arreglar la tabulación

creo que está un poquito separado qué grado los cambios revisamos la aplicación y ahí está mi tabla.

Eso fue todo lo que hice yo copie y pegue.

Ahora esto está muy pegado del botón.

Podríamos hacer una pequeña separación aquí en el tabulé puedo escribir MTD marginarlo menos tres para

que tengamos su espacio.

Adicionalmente póngala en las clases de Hani magret fait infants o Faster y ustedes pongan en las clases

de animaciones como mejor les plazca.

Entonces ya deberíamos de tener la tabla con una separación y eso está bien.

Ahora yo voy a tener que cambiar las columnas porque yo no quiero esas cosas.

Entonces vamos a modificarlas de una vez.

Estos son los títulos de cada una de las columnas.

Entonces yo las voy a cambiar.

El numeral está bien.

El primero va a ser el nombre.

El segundo va a ser el poder que va a tener un héroe.

Voy a poner otro que si está vivo o está muerto y cree en otra línea que diga Toots o herramientas o

lo que ustedes quieran poner aquí voy a hacer unos enlaces para evitar y borrarlo.

Ok.

Y de aquí lo único que me interesa es que tenemos una dos tres cuatro cinco columnas dos ocupamos uno

dos tres cuatro cinco.

No importa el contenido que tengan y pueden borrar todo lo demás.

Este es el Tivoli.

Voy a borrar todo eso es cátodos eso los borro todo lo demás todo esto trataban los no sé por qué a

veces todo eso lo voy a borrar también.

Sólo necesito dejar la tabla con un registro.

Voy a grabar los cambios.

Ese es el HTML regreso acá y está perfecto.

Ustedes sabían que nosotros vamos a tener que duplicar esto por la cantidad de héroes que tengamos en

nuestra base de datos o que no regrese a nuestro servicio.

Eso es súper sencillo.

Eso es pan comido.

Pero ya tenemos el diseño de lo que es la página de ahora quiero hacer un pequeño lobby ok todavía no

lo vamos a hacer funcionar pero por lo menos quiero el HTML ya puesto.

Ok para eso voy a utilizar un objeto del bootstrap que es la alerta.

Puedes buscarlo en la página de la documentación del vostra o lo copian como yo lo voy a hacer de una

vez.

Ok Terme este clase con la clase Alert de alerta.

Menos info info también aguarden ustedes ya saben de Exeter que todo centrado un margen de unos tres

aquí adentro.

Hagamos un H4 para poder con un mini título que diga cargando este título le van a poner la clase Alert

Gdeim como el encabezado de la alerta para poner un párrafo para el cuerpo de la alerta.

Aquí adentro un Jonasson Class es fea es fea fea menos cin menos Alt ista y fa espín para hacerlo girar

y Ufa menos 12X para que tenga tamaño un poco más grande.

Luego ese párrafo voy a colocar otro párrafo con la clase de un margin boom margin Boron de bueno podemos

ponerlo de cero.

A ver qué tal se ve aquí que diga Espere por favor ok Espere por favor Lavos los cambios y dejaremos

de ser capaces de ver esto hoy se mira a se mira bien.

Este va a ser mi loading.

Adicionalmente si quieren pueden copiarse todo esto clonar a clonar y quítenle ver el Info por un warning

aquí no va a decir cargando.

Aquí va a decir no hay registros obviamente ustedes ya sabrán para qué voy a usar esto aquí en el icono

que voy a utilizar va a ser exclamación exclamación sin el espín porque no quiero que gire ese signo

y este otro párrafo de aquí abajo lo voy a borrar porque no quiero no me va a servir dados los cambios

ahí lo tenemos.

Esto lo vamos a mostrar cuando ya tenemos información del servicio pero el servicio me regresa cerró

registros o lo borramos todos.

Entonces debería de aparecer esto y cuando esté cargando solo debería de aparecer.

Eso es básicamente todo lo que yo tengo que hacer en este video pero antes de terminar por lo menos

quiero que al tocar este botón yo pueda navegar a la otra página para eso busquemos el botón que lo

tenemos y coloquemos de una manera sencilla solo ocupamos un router link a la página de héroes con S

pero póngale un lazo inicial las voy a poner nuevo.

Recuerden que la página de héroes solo para refrescar la memoria necesita fuerza.

Si yo no mando el Heydi no me va a dejar entrar lo que es el ángulo Rutten porque no encontrar esa ruta.

De esta manera estoy diciendo que el Heydi va a ser nuevo es decir este parámetro que estoy emanando

por el R.L me va a ayudar a mí a determinar cuándo tengo que crear un nuevo o actualizar o no existente.

Pero aquí no es héroes es héroe porque recuerden que así Tengo definida mi ruta como héroe Slash y viene

el Heydi entonces Slash grandes cambios y vamos a probar si esto funciona.

Toque en el botón héroe Walks y esta página de la configuramos en el próximo video.