Es momento de trabajar con la página del héroe pero no sólo el diseño.

Luego vamos a hacerla funcionar ambas páginas entonces en la página de héroe y en el html borrase todo

esto y vamos a empezar a trabajar acá.

Empezamos con H1 que diga héroe vamos a ver si se puede ver mejor así héroe héroe y aquí dentro vamos

a manejar un SMO con el nombre del héroe.

Esto lo vamos a cambiar cuando ya tengamos la información del personaje que estamos editando podemos

Shumacher entre empezemos con un Dib y agreguemos un botón para regresarnos eso es lo que quiero hacer

acá.

Básicamente es este mismo botón lo que yo quiero hacer solo que para regresarme aquí adentro vamos a

poner en la clase de roll text Right y ahí mejor porque no miraban nada y aquí adentro vamos a poner

otra.

Otro DIV con la clase cool clase cool y a su vez aquí adentro vamos a poner el botón que nosotros deseamos.

Entonces botón Tab Enter.

Con su clase en MTN injured como para regresar aquí adentro coloquemos un fogonazo y con la clase fea.

Menos ahorro menos LED ahorro con doble R.

Así Robles regresada regresará los cambios.

Vamos a ver como se ve que ese es el botón excelente ese botón.

Tienes que regresar.

Entonces hagamos un link a un link.

Esto va a ser igual a Slash Heroes.

Eso es todo lo que va a hacer ahí lo los cambios y podemos probarlo.

Perfecto.

Ahí estamos.

Ahora sí vamos con interesante y lo bonito de este ejercicio es manejar la pantalla del formulario para

actualizar un héroe.

Que recuerden que los campos básicamente son los que vamos a tener acá el nombre y el poder Juliano

y bueno básicamente esos son los que vamos a manejar.

Ok entonces empecemos enter a este VIP le vamos a poner la clase Rou espacio y pongámosle any Maigret

Faith in Faster para que entre con una animación dentro del DIP vamos a colocar un con clase con una

columna y aquí adentro coloquemos un formulario muy parecido como el bonus de la sección anterior donde

manejamos los formularios puede usar la aproximación de temple ok pero ustedes pueden manejarlo como

Descent.

Entonces aquí un foram en este foro aquí vamos a tener que manejar lo que es el inglés submit y otras

cosas pero por lo menos solo dejemos definido el espacio del formulario y aquí adentro comencemos a

definirnos nuestro primer campo di ok aquí adentro di con la clase full Group toda esta información

lo saco yo directamente de la página del Bushra de cómo colocar formularios ustedes perfectamente pueden

ir a la página del Bushra busquen foram y aquí Font Controls y aquí están básicamente estos todo lo

que tiene implementar que de hecho pueden hacer esto mismo y copiar todo esto porque básicamente eso

es lo que yo quiero implementar.

Ok entonces dentro del Front Group voy a poner un Leuven tap pero un LED normal Leuven no lo voy a poner

Alford aquí adentro voy a colocarle Fairbanks Heydi que es el Eirik que me va a generar Parviz para

ser un imput siempre es un TACC Text y algo no muy parecido a como lo estoy inventando yo porque voy

a agregar varias cosas.

La clase va a ser full control y también pongámosle un atributo del disabled igual dice para que no

se pueda editar porque yo no lo voy a poder editar de ninguna manera pero sí lo debería de poder mostrar

al usuario.

Adicionalmente pongamos abajo de ese input sumó Tap Tap que diga este campo es auto generado un mensaje

de texto al bueno eso también póngale una clase full text y también póngale text Noiret para que se

mire un poquito mejor.

Kraven los cambios.

Vamos a ver qué tal se ve agrega.

Ahí está nuestra caja de texto.

Podríamos colocar un placet folder que diga Fairbanks Heidi tras los cambios aquí adentro debería decir

Arbaiza ni perfecto.

Ahora Puppo clonar este código y pegarlo una vez más y hagamos ciertos cambios.

Aquí va a ser el nombre aquí en el país Cordes pongamos el nombre del héroe.

No pongamos este campo de texto aquí abajo podríamos colocar quiten el Disneyworld y este va a ser Recuay

así nada más que saber.

Este cierra con eso arreglamos la tabulación perfecto.

Abajo del nombre vamos a poner poder.

Luego poder aquí poder del héroe.

Este va a ser opcional.

Perfecto.

Ya tenemos nombre poder.

Me falta especificar si está vivo o muerto.

Para eso voy a crearme un Dib.

Un tip tap enter este Deep con la clase igual.

FOM Group Group Grog voy a colocar un Leuven Lebón que diga vamos a colocar que diga estado dentro del

Estado yo voy a hacer algo un poquito interesante aquí quiero dos botones que si la persona lo presiona

una vez va a estar vivo y se presiona nuevamente va a estar muerto.

Entonces ya van a ver voy a colocar un botón Enter y este botón va a tener la clase del veten MTN outline

subseries como en verde y también vamos a ponerle que este tipo aquí adentro mejor dicho va a ser un

botón normal botón signoria un submit dentro de este botón Voy a colocar un fogonazo las F.A F.A dice.

Y que diga no este va a ser este sería el que está vivo y vamos a ponerle una carita feliz.

Es menos Wink y aquí sería vivo traemos los cambios.

Vamos a ver qué tal se ve que tenemos este botón de vivo todavía podríamos hacer lo que sea un poquito

más ancho entonces después del PTM Hotline subseries doble 2:50 para que agarre el 50 por ciento del

ancho disponible.

Entonces debería ser un botón ancho perfecto.

Ahora voy a tomarme todo este botón lo copio y lo voy a pegar justo abajo este otro botón ser para cuando

el héroe esté muerto y en vez de mal Wink.

Ahora sí vamos a poner el dice que para que esté como atontado y no va a ser Success va a ser ok.

Grabamos los cambios y dejaremos de tener ambos botones claro uno lo vamos a mostrar cuando está vivo

y el otro lo vamos a mostrar cuando está muerto.

Lo único que nos hace falta ahora es un botón aquí abajo para hacer el posteo de la información ya sea

para crear el registro o para actualizarlo.

Siempre vamos a usar un único botón.

Así es más fácil para nuestros usuarios entonces vamos de nuevo.

Aquí voy a colocar un H.R para poner una línea divisoria hundí con las clases la supongo que igual las

Group podemos hacerlo igual Center y aquí adentro.

Ahora si bien el botón botón y éste sí es de tipo submit porque este es el botón que va a mandar la

información al formulario o por lo menos para indicarle a angular que si estoy intentando postear toda

esta información estoy intentando guardar este botón.

Va a tener la clase reglón Class between MTN Primary pongámosle y de un ancho UIC de 25 por ciento con

un guión perfecto coloquemos un icono entonces dentro del botón y con la clase F fenãmenos SOIB para

que tenga como icono de un disquete guardar los cambios y vamos a ver qué tal se ve.

Se mira bien ustedes pueden poner el formulario como mejor les parezca.

Aquí me está diciendo que este campo es obligatorio pueden poner cualquier cosa y dan guarda y hace

el posteo claro ya lo vamos a controlar pero por lo menos ya tenemos nuestro formulario básico tenemos

una pantalla para mostrar todos.

Aquí también vamos a borrarlos y tenemos nuestra pantalla para agregar o editar héroes.

Eso es todo lo que yo necesito en este momento.

Según dice de que esté bien puede leerse el nombre del héroe y de ahí el nombre del héroe.