Nos hace falta trabajar con estas flechas, que bueno, actualmente no funcionan del todo bien.

Bueno, aquí pareciera, pero es como que estoy como que me estoy moviendo, pero realmente estas flechas

si ustedes hacen clic, ve que no funciona, si no mueven el mouse van a ver que no funciona y si vemos

la documentación que tendríamos acá se puede hacer de esta manera.

Pero la verdad es que a veces esto no funciona del todo bien.

No, no por el hecho del plugin, sino porque a veces nosotros ocupamos tener mayor control en todo

lo que sucede.

Saben que es Whipper o es Loire?

Estamos poder cambiar el movimiento.

Poder regresarse y tener un control absoluto de esto.

Iniciaron un autoplay y hay muchas opciones que ustedes pueden mandar y yo los invito a que vengan a

la documentación.

Y en la parte de Lippi ustedes van a ver qué montón de cosas ustedes le pueden mandar como argumentos.

Les Whipper inicializado cuando el tamaño pueden cambiarle el autoplay, muchas cosas que pueden colocarle

es mucho, mucho y hay muchos eventos que se emite.

Entonces para no alentarlos a que ustedes busquen todo, simplemente les quiero mostrar lo siguiente

Si ustedes escriben mis Whipper, punto, slide, next, punto y coma graaaan, los cambios regresan

a la aplicación.

Voy a recargar una vez más y ven como que apenas centra, mueve el slide.

Entonces esa es la clave de lo que necesitamos.

Yo voy a ocupar que ustedes en este momento.

Estos son los slides.

De hecho, estoy aquí abajo.

No, no lo estoy usando.

Puedo quitar este último del scroll.

Yo lo que necesito que ustedes hagan en este momento es que se implementen estos dos métodos o un clip.

Bueno, voy a ponerlo aquí en Git clic.

Tengo el snippet y aquí voy a poner onclick.

Puedo ponerle on slide next y aquí on slide.

Previous Ok, necesito que ustedes simplemete en estos dos métodos de lavado del componente TypeScript,

es decir, ustedes van a copiar esto, lo van a pegar acá, ok?

Van a pegar aquí?

Iniciarán llaves?

Enter.

Necesito que ustedes sean capaces de poder cuando yo toque este botón.

O sea, cuando se dispara este método, dispare esta instrucción de Whipper.

Cómo lo van a hacer?

No lo sé.

Ya les voy a dar esto para que ustedes invent investiguen y traten de batear un poco, o sea, intenten

hacer que ustedes tengan este objeto bueno, fuera de esta inicialización que se pueda mover.

Cuando yo hago clic aquí, entonces tal vez esto es un poquito complicado, pero ya van a ver que esta

experiencia de probarlo les va a ayudar bastante y les va a servir bastante.

Entonces póngale pausa el video.

Intenten resolver este inconveniente que nosotros tenemos ahorita y regreso con ustedes con la solución

en breve.

Así que manos a la obra.

Intenten hacer esto.

Yo sé que no se los he explicado, pero por lo menos intenten ver cómo los resuelven.

Eso es lo importante.

No tanto el resultado final.

Pero intenten entonces paso el video ya.

Ok, lo lograron hacer, espero que sí.

Vamos a ver qué resultado utilizaron ustedes para resolver esto.

Pensemos si aquí lo estoy visualizando y yo sé que con este objeto yo puedo hacer el slide o Disney.

Previous Pero cómo hago para tener estió esta referencia hacia afuera?

Entonces es muy fácil.

Podemos tomar este mix Whipper o el nombre del objeto que ustedes quieran darle y lo podemos inicializar

con una propiedad.

Aquí podemos poner de public o no poner nada.

Si quieren que yo tenga público o privado, da igual.

Aquí se va a llamar Mois Whipper y esto va a ser de tipo es Whipper.

Ok, recuerden, este es el tipo.

No es nada más.

Simplemente es el tipo.

Y aquí no lo estoy inicializado ni nada.

Simplemente estoy definiendo la propiedad y por defecto esto sería o tendría el valor de undefined.

Ok, ahora en el Enjoy after Vianney voy a decir dis punto Moishe Whipper va a ser igual al resultado

de este objeto.

En este momento ya se va a inicializar.

Una cosa que podríamos hacer es que este estas acciones verifiquen si efectivamente el Moise Whipper

diferente de undefined, pero usualmente apenas carga la página.

El usuario no va a poder hacer clic instantáneamente.

Ahí es mintieran, ni siquiera lo va a ver.

Entonces esto seguro hacerlo porque este código se ejecuta muy rápido.

Entonces no hay que hacer ninguna otra validación.

Despuntó mis Whipper punto y aquí ya puedo llamar el eslíe Next y aquí el slide Previews.

Pero damas, déjenme revisar que esos sean los botones porque creo que lo puse mal.

Vamos a ver, el primero es el slide previous y el otro se Lesly next ups, pero déjenme cambiar esto

los puse al revés.

Que primero es desligue previos y el segundo del slip next era para ver si estaban poniendo atención.

Bueno, hagamos los cambios.

Voy a tocar el botón, voy a tocar el botón, voy a tocar el botón, voy a regresar, revisar si sin

tocar ciente botón y ven que está funcionando como yo esperaba.

Espero que no haya sido muy difícil, por lo menos que lo hayan intentado.

Ese es un buen objetivo, es un buen avance.

Y antes de terminar esta lección, porque teóricamente ya terminamos solo del swipe, no ocupo mostrar

el consolaos porque eso me va a cargar más información de la necesaria.

Y quiero tener el loop vacío, porque ahora vamos a trabajar mostrando una bueno, un arreglo de películas

aquí abajo y también implementar un infinite scroll.

Es decir, para que conforme yo voy haciendo slide o estoy en lo oscuro hacia abajo, se habrían cargando

las siguientes películas y las siguientes películas y las siguientes películas.

Ok, lo dejamos así los veo en el siguiente video.