Continuamos con el proyecto.

Voy a regresar a la parte de la guía de de Angola material vamos a la parte de los componentes y utilicemos

uno vamos a la parte del Yat y utilicemos.

Vamos a ver si la Navigation vamos a buscar lo que es el Toolbar.

Vamos a pelear con éste que es uno sencillo que lo único que hace es poner como un título como esta

barra que tenemos aquí arriba.

Vamos a empezar con más sencillo de todos.

Para usarlo basta con crear esta línea.

Voy a copiarla.

Yo sé que es un poco molesto estar copiando y pegando pero ya lo vamos a modificar nosotros mismos.

Esto es una introducción comiese esto si el ejemplo cambió entonces sí Escribano COPINH.

Estas líneas habrán lo que es el PP componen puntuó HTML borren todo su contenido y pegan lo que viene.

Ahí quitemos este título y pondremos mapas o mapas algo sólo para que miren la diferencia.

Gran loscambios regresemos a la aplicación de mapas y no se asusten por este error entonces ustedes

se acuerdan del vídeo pasado pero yo les dije que yo no iba a hacer las importaciones que sugería lo

que es la parte del material.

Por qué necesito que aparezcan estos errores.

Estos errores quiere decir que falta algo o tenemos que importar algo en la aplicación.

Normalmente cuando la gente del ángulo material lo que hizo fue segmentar todo su librería es decir

si ustedes quieren usar el turbar tiene que importar el turbar.

Si usted quiere usar el menú tienen que importar el menú si quiere usar X cosa tienen que importar esa

cosa de forma independiente.

Esto puede ser tedioso para la mayoría de las personas pero esto nos ayuda a que la aplicación sólo

tenga los elementos que realmente necesitamos para trabajar en nuestra aplicación.

Ok pero cómo resolvemos el problema.

Subamos y damos clic en la parte del API.

Aquí nos dice qué es lo que tenemos que importar y cómo utilizarlo copia esta línea del import math

Toolbar módulo copian esta línea regresan al proyecto.

Ahora en el PP apuntó módulo .3 Books el módulo .3 se lo voy a poner aquí un comentario diciendo material

o angular Material Material y pegamos esta línea.

Yo no sé por qué no les pone este espacio a mí me saca de quicio que no tenga ese espacio.

Se acuerdan lo que les dije en el vídeo anterior cuando ustedes miren esta palabra módulo quiere decir

que va en la parte de los inputs Koma pero es toda la palabra no todo el objeto graba los cambios.

Regresamos a nuestra aplicación recarga o se recarga sola y ahí sí aparece.

Ahí ya tenemos nuestro Toolbar vale decir bueno pero hay que hacer muchos pasos para una cosa tan simple

si pero el masturbar hace varias cosas les permite agregar iconos botones líneas o fin bastantes cosas

que por eso requiere una importación más de uno decir bueno que bonito se ve pero no me gusta ese color

quiero que aparezca del color.

El tema que yo puse.

Ok entonces para esto aquí en el turbar vamos a poner color igual Caimari muy parecido al Bushra solo

que tiene otros nombres aquí es Primary warm.

Bueno ya les voy a enseñar dónde están esas esas clases.

Entonces póngale Primary.

Y esto debería de verse del color del tema que ustedes seleccionaron.

A mí no me gusta este espacio que está quedando aquí en los bordes para ese espacio.

Vamos si no sale esta Els y vamos a crear lo siguiente HTML Body abrieron llaves margin cero píxeles

Punto y Coma graban cambios y ahora debía estar pegado en los bordes.

Así ya me gusta un poco más antes de dejar este archivo vamos a crearnos otra clase aquí llamada Main

container container.

Esto ya lo habíamos hecho anteriormente.

Margine top y pongamonos de unos 10 píxeles algo para que quede totalmente pegado arriba.

Eso todavía no lo vamos a usar pero ténganlo ahí a la mano vamos a suponer que quiero poner un botón.

Cómo pondríamos los botones si quieren les voy a enseñar acá una guía y ustedes lo van a hacer de tarea

en un momento en que la parte de los botones.

Hay veces que como que se traba un poco este menú me toca como recargar la pantalla y bueno la cosa

no importa no importa.

A veces me pasa yo recargo y listo yo necesito que vayamos aquí a la parte de los ejemplos y que ustedes

hagan toda esta configuración que ustedes pongan estos botones aquí abajo no importa que quede pegado

al mapa.

Bueno si quieren podemos hacer esto así que unos son con la clase Main container dejémoslo así.

Necesito que ustedes pongan todos los botones aquí adentro.

Esto es una tarea que van a hacer en breve pongan los botones aquí adentro todos los botones que van

a poner es esto de acá.

Entonces pueden tocar este botón que dice View sours y es esto de acá.

Matt Riise borron necesito que ustedes pongan todos esos botones todos los botones que ustedes los coloquen

en este preciso momento háganlo.

Esto les va a dar un error que tienen que resolver importando algo en el PP apuntó.

Módulo .3 Haganá en este momento póngale pasó el video.

Ustedes ya saben qué lo que quiero todos esos botones.

Póngale pausa en este preciso momento y hagan

cómo les fue.

Tuvieron algún problema.

Algo sucedió mal.

En fin vamos a hacerlo nosotros mismos.

Tocamos este botón para ver el código.

Son estos Riss Boron.

Voy a copiar todas esta línea las copio la pego acá adentro hasta grabamos cambios y si lo miraban en

la aplicación esto bueno va a ser que se miren de esta manera.

Es probable que más de uno les tiró un error pero eso no son los botones que yo estoy esperando que

se miren acá qué es lo que yo tengo que hacer para que los botones funcione.

Bueno tengo que regresar acá subo me voy a la parte del Happy y ésta es la línea que yo tengo que importar

copio regreso a la Peppe apuntó módulo punto 13 Pear esto aquí abajo la parte de los botones la voy

a copiar.

Como es un módulo va en la parte de los importes grabo los cambios.

Regreso a la aplicación y deberíamos de ver los botones ya funcionando.

Pueden hacer clic en ellos van a ver que la animación y el efecto del material está funcionando perfectamente.

Se miran bastante bonitos pero saben que sale muy pegado aquí al borde también.

Esto es algo que a mí no me gusta.

Regresemos al punto CCC póngale un Padín voy a poner un par de 10 pixeles y aquí voy a cambiar un par

de cinco.

Vamos a dejarlo así.

No sé qué tal se ve y hay una separación y hay una separación aquí arriba mayor también.

Ok vamos a ver.

Todo funciona y lo vamos a dejar así por los momentos.

Pero siéntanse libres en este momento de jugar con lo que es el angular material e importar cualquier

elemento aquí por los momentos ya en la siguiente clase vamos a empezar a trabajar con un componente

y un módulo en particular para optimizar un poco las importaciones pero siempre se libres de jugar con

cualquier elemento que se encuentre aquí en el ángulo de material.

Ustedes ya saben cómo importarlo.

Es casi casi la misma cuestión exceptuando la parte de los Popov y los modales esto sí lo vamos a ver

un poquito más adelante porque son un poco complicado pero lo demás ustedes ya lo van a poder utilizar.