Introducción a los componentes y directivas estructurales.

Bueno antes de comenzar el tema quiero aclarar lo siguiente cuando ustedes no escuchen hablar de angular

o que yo diga en angulares tal cosa ustedes mentalizarse que estoy hablando de anular 2 4 5 6 7 cualquier

versión después de la 2.

Si por alguna razón menciono angular J Ese piensen que es la primera versión de angular aunque les aseguro

que voy a tratar de hacer énfasis en lo más mínimo a la primera versión angular porque la idea es que

este curso se enfoque únicamente en ángulos 2 y no necesita ningún conocimiento previo al angular J

es ok.

Dicho eso empecemos los componentes que son estos tipos de componentes pues una aplicación en angular

debería estar basada en múltiples componentes.

Pero bueno no me dices nada a fondo qué es eso un componente son pequeñas clases que cumplen una tarea

específica.

Por ejemplo un componente sería el menú de navegación.

Otro componente podría ser la barra lateral donde tengamos nuestras opciones o en otro menú o lo que

se conoce como un Sidebar tendríamos otro componente que sea el encargado de mostrar la información

que queremos de nuestra aplicación y ese componente es el que podría estar cambiando o poniendo otras

imágenes o cargar sus páginas en lo que se conoce como diferentes rutas.

Y también podríamos tener otro componente que sea al pie de la aplicación.

La idea es que cada una de estos componentes o mejor dicho cada uno de sus componentes debe responder

por esa tarea en específico.

Si necesitáramos hacer algún cambio en el menú de navegación simplemente vamos el componente llamado

menú punto componente en este caso y ahí haremos nuestros cambios.

Pero bueno esto es una pequeña introducción.

Ahora simplemente quiero que ustedes comprendan los componentes en angular simplemente son clases normales

que tienen un pequeño decorador específico.

Eso lo vamos a ver más adelante.

Las directivas estructurales son por decirlo así instrucciones que le dicen a la parte del HTML qué

tiene que hacer es decir podremos tener una directiva llamada en GIF que es la que se encarga de mostrar

ocultar elementos HTML en la página web.

Ahora la directiva tiene una particularidad en este caso en la primera línea en la que está en azul

y es igual truc.

Piensan ustedes que esa caja azul es un Dib o un contenedor HTML.

Si tiene esa condición igual Truth ese contenedor se va a mostrar en la página y nada nada del otro

mundo o sea va a mostrarse ahora en la siguiente en la que esté en gris en el gif igual.

Falso perdón igual falso.

Lo que va a pasar es que ese elemento ni siquiera va a existir en el HTML.

Si ustedes le dan inspeccionará elemento van a ver que esa parte ni existe en el código pero angulos

siempre va a mantener la relación para saber cuándo tiene que mostrar eso y cuando no hay otra directiva

muy utilizada que es el IFOP que es la que se encarga de hacer repeticiones de elementos HTML en nuestra

página es decir Inteligence en una tabla.

La tabla tiene filas cada una de esas filas la podemos crear utilizando un Gifford el valor que se encuentra

dentro de cada una de esas filas pues podemos hacer referencia a una variable que nos va a permitir

poder cambiar la información que mostramos ahí adentro pero eso lo vamos a ver más adelante.

No se preocupen hay tan sólo en la teoría.

Pero bueno ya hablamos suficiente.

Vamos a comenzar con nuestro primer programa en angular.