Nuestra aplicación se ve así en este momento.

Vamos a hacer un par de cambios rápidos para que esto no se mire tan feo o no es tan simple.

Hagamos lo siguiente en la parte del body component en el archivo de Tixkokob vamos a crear un par de

propiedades.

Vamos a crearnos una frase le voy a especificar que es de tipo N-I y lo voy a igualar a lo siguiente

Voy a colocar un mensaje pueden poner ustedes cualquier mensaje que quieran pero yo voy a colocar un

gran poder requiere una gran responsabilidad y un gran poder requiere una gran responsabilidad.

Vamos a ver quién dijo esto autor fue Ben Parker el tío de Peter Parker.

Ok voy a dejarlo así por los momentos.

Este es un objeto.

Si yo quiero utilizar este mensaje y el autor por ejemplo para poner aquí.

Bueno yo sé que esto no es como hacer una cita pero puedo poner lo siguiente Aquí quiero el autor quiero

Luthor y aquí abajo quiero el mensaje mensaje si quieren póngale pasa el video.

Yo necesito que ustedes lo reemplacen que diga aquí Ben Parker y aquí el mensaje.

Si quieren háganlo en este instante les voy a dar unos segundos para que le pongan pausa al video y

traten de hacer ustedes mismos como les pasa intenten hacerlo OK suficiente voy a resolverlo yo para

poder reemplazar estas variables lo que es el autor y el mensaje en base a este objeto es exactamente

igual como se trabaja en JavaScript.

Vamos a ver si yo quiero hacer referencia al objeto frase aquí adentro del autor.

Voy a poner llave llave y escribo la palabra frase OK.

Esta variable o mejor dicho esta propiedad de mi clase Body component ya hace referencia a esto pero

si yo solo quiero el autor entonces necesito frase.

Punto autor eso sería todo lo mismo voy a hacer con el mensaje y aquí sería mensaje tras los cambios

eso aparece ahí y ya se acabó todo el asunto.

Ok.

Vamos a ver qué pasa con el botón de mostrar y ocultar si yo lo toco en este preciso momento no hace

absolutamente nada.

Yo lo que quiero es que cuando yo lo toque desaparezca toda esta cita y cuando lo vuelvo a tocar vuelva

a aparecer.

Eso lo podemos lograr con una directiva estructural llamada engullía para utilizar el GIF es bastante

sencillo lo que ocupamos hacer acá es el elemento que quiero ocultar que entiendase ocultar realmente

lo destruye o se destruye el elemento HTML y después lo vuelve a crear.

Eso es algo importante que ustedes tienen que saber.

Bueno en el elemento que ustedes quieren ocultar vamos a colocar esto asterisco Enjoy if igual y aquí

viene una condición lógica puede ser el resultado de una función puede ser una variable que se encuentra

en el componente puede ser cualquier cosa que regrese una condición lógica o sea un verdadero o falso.

Por ejemplo si yo pongo un Fouz aquí y grabo los cambios van a ver que el elemento desaparece si me

voy a una inspección del elemento de hecho déjeme hacerlo acá van a ver que aquí ya no existe físicamente

el contenido HTML ya dejó de existir lo que queda es un comentario que esto lo trabajándola para saber

qué es lo que hay.

Ustedes no se preocupan por eso sólo maneja angular de forma automática pero es importante que sepan

que realmente lo está destruyendo el elemento y después lo vuelva a insertar.

Si yo pongo aquí un truco y grabo los cambios ahora si va a aparecer el elemento lo único que yo tengo

que hacer para utilizar esta funcionalidad es que cuando yo hago clic en el botón cambio una bandera

que diga mostrar o ocultar y así lo voy a trabajar.

Ok vamos a hacer eso en el componente.

Yo me voy a crear otra propiedad llamada mostrar igual falso o bueno empecé módulo mostrándolo con el

walkthrough podamos mostrar igual.

Esta propiedad de mi clase Mostra la voy a tomar y la voy a colocar aquí directamente así nada más.

Pero para cambiar esa variable yo necesito hacer interacciones con este botón específicamente el click

y para disparar un evento lo único que tengo que hacer aquí es poner parentesis escribir el nombre del

evento que en este momento es clic igual y viene un código de JavaScript puede ser llamado a una función

o un método de la clase pero yo voy a hacer algo sencillo para comenzar cuando alguien haga click acá

quiero tomar la variable mostrar y esto va a ser igual a la negación de mostrar.

Es decir sin mostrar la negación de otro es falso.

Si la variable es falsa la negación de un falso.

Entonces al hacer clic va a estar cambiando esta variable angular se va a encargar de forma automática

de detectar que esta variable cambio y tengo que ocultarlo o tengo que mostrarlo pero ustedes se preocupan

de todo eso.

Este sería el código que vamos a probar.

Entonces Toko se oculta Toko aparece Toko se oculta Tokay y aparece perfecto.

Así funciona el y ahora hablemos de la otra directiva estructural llamada en Gifford.

Existen otras pero eso las vamos a ver conforme progresemos en el curso.

El enchufarlo usaremos bastante y me interesa que lo dominemos ahorita empecemos a unos al body component

y aquí abajo de la frase coloquemos lo siguiente En qué foro trabaja en base a arreglos o sea un arreglo

es lo que el equipo está esperando para barrerlo.

Vamos a comenzar a aclarar nuestro arreglo personajes pongámoslo así.

Esto va a ser un arreglo de strings lo podemos definir de esta manera.

Ok es un arreglo de estress aquí adentro de ustedes pongan por lo menos tres nombres.

Yo voy a poner Spiderman como Venom y el último va a ser el Doctor Octopus.

Yo tengo mis tres elementos Spider-Man Venom y Octopus noten que personajes sigue siendo otra propiedad

del body component.

Entonces si yo tomo personajes digamos lo copio y lo pegará en cualquier lado del HTML por ejemplo aquí

al final al final al final lo pego.

Los cambios van a aparecer acaben Spider-Man Venom y Doctor Octopus pero yo quiero que aparezcan como

opciones en esta lista ordenada.

Cómo lo hago.

Bueno la clave.

Ya sabemos que si están voy a borrar eso qué es lo que yo quiero repetir acá.

Pensemos qué es lo que yo quiero repetir.

Sería esta lista ordenada correcto entonces todas estas de acá están de más.

Todas esas están de.

Si yo grabo los cambios voy a ver sólo una.

Eso está bien.

Entonces yo sé que si yo clonó esta línea esto va a crearme las demás las demás iteraciones y se va

a ver la lista ordenada.

Entonces este es el elemento que yo necesito repetir y me posiciono acá puede ser al inicio o aquí antes

de que se cierre esta etiqueta del cierre de apertura del elemento no puedo colocar aquí o acá como

ustedes quieran yo lo voy a colocar aquí al inicio y escribo asterisco en Gifford con la F mayúscula

noten que en el gif también la mayúscula.

Pero bueno en Gifford va a ser igual a voy a hacer una declaración de una variable que esta área le

va a existir en toda la vuelta del ciclo en todas las iteraciones que haga.

Le voy a poner de nombre personaje esto me lo estoy inventando en este momento no necesariamente se

tiene que llamar como está acá puedo ponerle PHU o bar o lo que sea ponerle full cualquier cosa pero

esa es una variable que yo me estoy definiendo en este momento.

Por eso le pongo let off esta palabra off me va a ayudar a decirle a Angola que lo que sigue después

de Lobb es el arreglo este caso personajes pero lo escriben bien personajes no como yo.

Ok lo dejamos así LEP personaje o personajes graban los cambios.

Esto va a hacer que se Pono que aparezcan tres veces que no aparezca el nombre todavía no lo hemos mostrado

pero parece tres veces y eso es correcto porque hay tres elementos en mi arreglo Venom y Doctor Octopus.

Cómo hago para que en lugar de este texto en arameo aparezca el nombre de los personajes que yo acabo

de poner en la lista.

Bueno ya vi Yaveh y cierro Yahveh Yahveh y entre las llaves vamos a colocar el personaje.

El personaje es la referencia a cada uno de los elementos que se encuentran en el arreglo por cada vuelta

que por cada elemento que exista en el arreglo grabe los cambios.

Vamos a probarlo y aquí debería de aparecer Spiderman Venom y Doctor Octopus.

Supongamos que yo quiero poner aquí un número por ejemplo el 1 2 y 3 como para decir que este es el

primero el segundo el tercero.

Ok entonces en Gifford yo puedo poner un punto y coma como para especificar que necesito una cosa adicional

voy definir una variable y igual al índex esto es otro código adicional del uniforme.

A veces se usa puede ser útil puede ser que la mayor parte de las veces no lo ocupen pero sí necesitarás

la posición índice.

Entonces ponemos así igual índex luego podemos colocar aquí esto llave llave y voy a ponerla ahí acuerdense

que ahí hace referencia al índex tras los cambios.

Esto recarga y aparece ceros para el Man 1 Venom 2 Doctor Octopus que está bien porque un índice empieza

en cero pero yo no quiero que aparezca cero quiero que aparezca uno.

Entonces escribimos sumas y le sumo 1 voy a poner aquí un guión simplemente para que no quede para que

quede separado grabamos los cambios y se debería de ver así.

1 Spiderman 2 Beno 3 Doctor Octopus.

Bueno básicamente eso es todo lo que quiero mostrar con Gifford.

El Henry trabaja en base a arreglos y el engine trabaja en base a expresiones que den resultado como

un verdadero o falso.