Vamos a tener nuestra introducción a los pibes los pibes se llaman así porque utilizan el carácter de

la tubería para poder trabajar con ellos en el html.

También se pueden trabajar en el lado de los componentes pero mayormente se utilizan del lado cuando

estamos trabajando en el HTML.

Los pibes únicamente funcionan para transformar la data de manera visual no cambien el valor no mutan

los objetos si son pasados por referencia.

Ahora analicemos los siguientes ejemplos.

Si yo tengo el texto que es igual a Hola mundo y bueno lo quiero mostrar en el html.

Pongo llave llave y entre esas llaves el texto aparecería Hola mundo todo en minúscula pero si lo paso

por el pit Hopper que es como lo están viendo en pantalla entonces la salida sería Hola mundo en mayúscula.

Pero el valor de la variable siempre seguiría siendo todo en minúscula.

Este otro ejemplo nosotros estamos igualando la fecha con un New Day y levantamos como argumentos al

Newsday 1985 10 que sería el mes de noviembre porque recuerden que en JavaScript los meses empiezan

en base a cero.

Entonces eso sería noviembre y el día 21.

Ahora nosotros podríamos tomar toda esa fecha pasarlo por el PIB de mandarle el argumento entre comillas

del día mes y año y la salida sería lo que tenemos ahorita en pantalla.

Hay muchas formas de configurar el pique.

Pero las vamos a ver más adelante en esta sección por momentos eso es básicamente toda la introducción

a los pipes.

Lo importante es que recuerden ustedes que los pipes no mutan la data simplemente la transforman de

manera visual.

Pero bueno vamos a comenzar con este proyecto lo primero que vamos a hacer es abrir la terminal la ventana

de comandos o lo que sea que estemos ejecutando usando para crear nuestros proyectos de angular.

Haremos un CD y unos dentro de la carpeta de angular entonces la dejamos caer aquí adentro presionamos

ENTER y ahora en guiñó espacio pipes.

Ese es el nombre que nosotros le vamos a poner a nuestra aplicación y presionamos gente me está preguntando

que deseo configurar las rutas.

Voy a decir que no.

Ahora me pide el tipo de formato de CSS que quiero usar voy a dejarlo como CSS normal no enter y esto

va a empezar a crear todos mis paquetes así que démosle de momento que esto termine y regreso con ustedes

cuando ya haya terminado toda la creación de mi proyecto

perfecto como ustedes pueden observar aquí ya termino pero antes de ejecutar y abrir todo esto les voy

a pedir que abramos la carpeta de angular y vamos a renombrar esto a 03 guión págs presionamos ENTER.

Tomemos la carpeta 03 pipes y dejemos la caer dentro de Visual Studio o el editor de códigos que ustedes

estén utilizando Adicionalmente podemos levantar la terminal aquí de una vez haciendo un Cebe hacer

O3 menos pipes presionamos ENTER y ahora en menos o para abrir y levantar nuestro proyecto para ver

cómo está todo esto no debería de tardar mucho esperemos unos segundos a que lo abra en mi navegador

web

perfecto equilibrio pero en otra ventana muestra las herramientas de desarrollo y déjeme hacer esto

un poco más grande de esta manera podemos ver bien que regresemos a nuestro proyecto Abramos la carpeta

SDS y aquí vamos a empezar a borrar todo lo que en nuestro componen.

No vamos a ocupar nada de esto.

También les voy a pedir que vayamos a la página de qué busca puntocom y vamos a hacer la instalación

rápida.

Hacemos clic aquí en Get Star copian el estilo.

Todo este lío de estilos precisemos a nuestra aplicación de angular y en el índex apuntó HTML.

Vamos a poner esa referencia.

Ok tengo la referencia del postra antes de cerrar el índex les voy a pedir que en el body le añadimos

la clase del Buzek container container nada más eso grabamos sus cambios en el índex y lo podemos cerrar

en el ABC compone un punto HTML.

Vamos a hacer las siguientes modificaciones hagamos algo rápido por lo menos para poner un H1 que diga

pipes espacio y tiquetes MOH angular para que se mire bonito.

También puede ponerle la clase del Bushra GMT 3 como para dejar un margen en la parte de arriba.

De esta manera un Aché reparacion una línea graban los cambios y deberíamos de ser capaces de ver algo

así.

Algo medio bonito o algo que nos vaya a servir de esta manera excelente.

Regresemos a nuestro HTML y llegamos a una estructura de Bushra básica por lo menos para que nos sirva

para ir ejemplificando todo.

Voy a crearme un robot que es un disco de la clase roll ahora un con la clase có ya que adentro podemos

crearnos una tabla Estevo Tap.

La tabla va a tener la clase del Bushra creemos un Thi jet que es para ser cabecera de la tabla la cual

va a tener la clase Class dije Dark excelente.

Adicionalmente voy a crearme un tablero en el cual tendremos tres cabeceras o tres títulos.

Para eso voy a poner un Th.

Va a ser la variable.

El segundo va a ser el pack que vamos a utilizar.

Y la tercera va a ser la salida que yo quiero.

Podemos grabar los cambios y regresar a nuestra aplicación sólo para ver que todo esté funcionando correctamente

perfecto y le puse puppets y Phipps ok.

Yo sé que más de uno se rió con eso pero bueno ahora vamos con el body tap entérense aquí en el Tivoli.

Yo lo que quiero hacer es crear una tabla con cada uno de los pibes que ya están en Angola y poner la

variable inicial pasarlo por el pack y luego la salida del mismo.

Para eso voy a crearme Hunter en un tablero en el cual vamos a tener tres puntos o 3 partes Ok voy a

grabar los cambios y deberemos de tener ya el robo aquí aunque puede ser que no se vea dependiendo del

estilo del Bushra pero eso es todo lo que yo necesito para la maquetación inicial hagan doble click

en el a componen pero no en el Spec de pruebas que componen .3.

Aquí podemos borrarnos este tablero y comencemos a crearnos nuestra primera variable que va a ser nombre

de tipo string y esto va a ser igual a Capitán capitán América o el hombre que ustedes quieran darle

pero debemos Capitán América gravó los cambios en el componente al ponerlo acá.

Yo ya tengo acceso a esta propiedad en el html y entonces lo voy a definir acá simplemente voy a usar

la interpolación para inyectar aquí el nombre.

Si yo grabo los cambios debería ser capaz de ver el nombre hoy excelente ahora el primer pack que vamos

a ver es el Oper Keys así que simplemente lo estoy escribiendo.

Esto es una etiqueta común y corriente simplemente es un texto y vamos a poner el resultado de ese Paipa

entonces para trabajar con el Pipe vamos a poner esta tubería.

Este carácter de la tubería y seguido de Oper Keys este es el primer PIP que vamos a ver y como el nombre

lo dice toma la variable o lo que sea que esté de este lado y lo va a pasar a su versión de que va a

pasar todas las letras A mayúscula como ustedes lo pueden observar aquí.

Para usar esos pibes que vienen incluidos triangular no hay que importar nada.

Ahora hagamos otra cosa copia de todo esto y vamos a probar ahora el Lower Keys.

Entonces aquí voy a poner Lower Keys tap y aquí también voy a poner X el objetivo es que ustedes vaya

teniendo un repositorio con todos los pibes que vamos a ir haciendo.

Regresamos acá y aquí teníamos Capitán América todo capitalizado correctamente capitalizado lo pasamos

por el Upper keys y todo mayuscula.

Luego lo pasamos por el Lower Keys y como el nombre lo dice todo lo pasa a minuscula así de sencillo

es trabajar con unos pibes pero todavía hay muchos que vamos a ver pero esos más adelante en esta sección

lo dejamos así continuamos con la siguiente clase.