Nos habíamos quedado aquí.

Empezamos con el enquistar.

Para eso siempre hacemos referencia a la documentación oficial.

Por cualquier cosa que haya cambiado para esto en está así la primera opción.

Hay varias formas de hacer esto helenista y nos va a permitir a nosotros poder aplicar estilos directamente

a elementos HTML en caliente es decir utilizando variables del componente y otras cosas es muy muy poderoso

ya lo vamos a ver en acción Ok qué podemos hacer con el enquistar bueno la sintaxis es bien sencilla

ustedes pueden observar que tiene llaves cuadradas para indicar que sólo luego al controlar el angular

o que esto es el manejo de una directiva y tendremos en esta.

Luego viene hay varias formas de hacerlo una es usando un objeto literal aquí adentro y ven que esto

es una variable luego tenemos otra forma que es mandando una expresión acá con un punto aquí eso ya

lo vamos a hacer y otra es recibiendo un objeto completo o queremos utilizar el linguista en nuestra

aplicación.

Estamos acá quitamos esto de la estrella y quitamos todo esto no nos interesa.

Pongamos un tip Class conteiner dentro del contenedor vamos a poner también un H1 y temo SMO angula.

Luego Macher aquí también pongamos un container porque no me gusta que esto quede pegado y esa clase

la agregamos de una vez aquí en nuestros estilos de angula.

Aquí el estilo de la raíz.

Le pondremos un margin top de unos 40 píxeles.

Sólo eso.

Cierre empecemos a crearnos nuestro primer cuento nuestro primer componente para trabajar los estilos

ahora aquí con el más cremoso de la carpeta componentes component.

Ustedes ya saben y empezamos pero no lo vayan a dar todavía espero no lo hagan sin hágalo conmigo.

Enjoy y generar componente components.

Así components plica este se va a llamar Enjoy estar con la S mayúscula a los demás en minúscula y pónganle

los siguientes 200 parámetros menos inline template o sea quiero que el temple esté en el mismo Chew

y inline.

Quiero que el estilo también esté en el mismo chico.

Una vez hecho eso le dan que ya los crea.

Lo puedo cerrar componentes en Gestal.

Este Speck lo voy a borrar no me interesa y quedamos aquí lo que hace la de que crea esto y los estaís

pues me crea este Chewbacca bueno esta propiedad.

Esto es lo que necesito yo para poder utilizarlo en el componente aquí dentro.

Voy a empezar a poner mi etiqueta para ver este componente allá en el bueno aquí en la pantalla principal

aquí quiero decir ya está el works.

No quería ver nada sorprendente.

Ok empecemos empecemos.

Apliquemos un par de estilos aquí directamente lo que yo escriba acá tiene que ser HTML válido para

mostrarlo en la pantalla.

Quedémonos un párrafo empecemos con un párrafo sencillo un párrafo abre y cierra mi párrafo.

Voy a poner Hola Mundo junto con tu punto.

Esta es una etiqueta etiqueta HTML.

Qué haría.

Qué haríamos nosotros si queremos cambiar el tamaño de fuente.

Haríamos estar igual a Font 6 puntos y quiero que sea de unos 10 píxeles con Chicama graven todos los

cambios aquí a la pantalla esperemos que estos refresque y ahí tenemos nuestra fuente super pequeña

pero ahí está.

Voy a regresarme aquí al componente.

Qué les parece si usamos ya el engine está aquí hay muchas formas de hacer esto y un poco más grande.

Hagamos el siguiente código.

Ya ves cuadradas Genji style que le voy a decir angular y quiero que manejes el estilo de este componente.

Voy a borrar eso.

Si miramos la documentación me acabó el dedo chiquito pero bueno no importa el allí está el puede recibir

un objeto de esta manera más grande acá puede recibir un objeto de esta manera.

Vamos a probarlo así.

Ya ves la propiedad en este caso.

Font menos 6 2 puntos y podemos poner aquí otra vez el estreno.

Voy a poner ahora unos 15 píxeles creábamos cambios.

Vamos a verlo acá en la pantalla y ahí está un poco más grande pero ahí está muy parecida a la fuente

que tiene por defecto.

Si yo quisiera cambiar esta propiedad digamos que quiero crear una variable llamada tamaño de tipo number

le pondré unos 20 píxeles o 20 píxeles por defecto.

Si yo quiero que sea un número en teoría lo que se lo que es más de uno va a pensar es bueno y si ponemos

acá tamano tamano más eso qué creen que pasa.

Vamos a ver de en voz alta funciona si no me voy ponerle un 30 y ahí se va a hacer mucho más grande.

Quiero que está pasando acá está concatenando esto pero hay muchas maneras de hacerlo.

Esta no es una muy elegante.

Esto funciona y ustedes pueden agregar más atributos.

Aquí ponen una coma y ahora ustedes pueden poner el fondo donde el color los puntos y vamos a mandarle

red y pueden agregar todos elementos del estilo que ustedes quieran de esa manera.

Pero olvidemos de este color por los momentos de este estilo no me gusta.

Hay otras maneras mucho más fáciles de hacerlo.

Me voy a quitar esto de acá puedo decir Staël De esta forma.

Punto.

Font 6 acuérdese que el iPhone 6 es así Ordás bonsais pero no puedo poner un guión una a la hora de

usar objetos por lo cual si hay una separación por la siguiente letra S mayúscula esto funciona para

muchas cosas como para background image background color todo lo que sean palabras compuestas separadas

por yo omiten el guión y ponen la siguiente mayúscula.

Ok voy a decirle Foncillas y le voy a poner aquí cuarenta píxeles.

De esta manera vamos a ver de nuevo recarga y está muy muy grande la fuente pero exactamente eso es

lo que le quise decir ahora hay una manera de decir Avonni y si le deja solo el tamaño cada sólo una

variable tamano.

En este caso no va a funcionar porque no sabe qué valor es el que tiene que aplicar dosis porcentajes

y pulgadas y píxeles o sea no sabe qué tamaño hay que usar pero le podemos decir que el iPhone 6 punto

y esa parte va a ser tratada en píxeles eso funciona con porcentajes y otras cosas pero en este momento

con píxeles ya tenemos la fuente grande.

Hagamos algo divertido no queremos dos botones poner aquí un botón y cierro botón Voy a dar un enter

ahí y haré la siguiente clase Class between MTN Primary Uprimny el evento click.

Esto será igual a muy usado el tamaño voy a ponerlo aquí unos 10 por defecto voy a decir que cuando

le hagan click ahí el tamaño va a ser igual al tamaño A5 lo voy a dejar así en su forma larga para que

se entienda bien lo que estoy diciendo voy a poner un ícono de zona son para que se mire bonito el ícono

más algún ícono adicional Class F.A F.A Plus eso es todo lo que voy a hacer.

A su vez declaró el otro botón pero es menos minuts y aquí le voy a poner tamaño menos cinco acuérdese

que lo único que estoy haciendo es moviendo esta variable esta variable está relacionada con el tamaño

de la fuente en este componente.

No todos los cambios vamos a ver qué pasa y en teoría tendríamos nuestra aplicación que al tocar este

botón agranda la fuente y también la chica es muy interesante poder hacer esto claro había que validar

que ya menos de cero no pueden ser la fuente pero ahí se me comprende la idea.

Entre otras cosas que hace el leñes el UEL está ahí como tal.

Ustedes les pueden cambiar a discreción y poner variables a voluntad.

Por ejemplo si también quieren el color o el color si tendríamos que usar el enhiesta y mandar un objeto