El InChI Clas es una directiva que vamos a usar mucho más que la ingesta.

Por lo general cuando tenemos muchos elementos son muchas propiedades S.C. que agregará un elemento

HTML.

Es mejor usar una clase porque nos permite mantener el código más ordenado y es más reutilizable ahora

ofrece lo que se le indicas y lo podemos usar de varias maneras.

Esta directiva tiene la primera que es recibiendo un estro Implan que sería el nombre de la clase.

Este sería el extremo luego si queremos mandar varios podemos hacer esto mandándolo como objetos separados

instruirá podría ser una variable aquí y otra variable acá y estos y estas dos clases se van a hacer

a la clase que tenga el Helmet si es que tiene otra sería la clase condicional es decir aplicada en

este caso le voy a decir angular aplica esta clase si este valor se aplica a la segunda clase.

Si este valor se aplica la tercera si este valor es otro también pero la tercera no se va aplicar porque

un falso.

La otra es mandar una expresión una fórmula muchas cosas se pueden aplicar ahí y también otra manera

hay que hacer un estudio con todas las clases que se le van a agregar y condicionado.

De esa manera pero vamos a hacerlo vamos a ser un ejemplo para que se mire bonito.

Voy a comentar esta línea borrase del componen CCC aquí había un estilo antes borran Déjenlo todo para

que no choque con el estilo que estamos haciendo ahora bien creamos un nuevo componente para trabajar

lo de las clases en C C para componente components el par plica pongámosle clases así nada más quiero

inline nada más si necesito un archivo HTML porque tenemos mucho código y ya no es recomendable meter

todo mucho HTML en el mismo componente no tenerlo separado o que voy a borrar el archivo no lo necesito

tampoco necesito los estilos acá Gabelo colocaremos éste a clases aquí en el ABC componen HTML para

poder trabajar con el código que estamos haciendo tiene que PérezEl es esto Class works.

Vayanse al vostra busquen las alertas acá Alerts acá abajo quiero que observen esta parte de acaté estos

cuatro tipos de alertas son bien bonitas y lo único que difieren es esta clase.

Todo lo demás es igual lo único que varía es esa clase de info Alert warning Alert Digger todos copian

la primera copia.

Vamos para atrás incluãa incluyamos esto aquí las clases componen y apegar esto acá granmense todos

los cambios vamos a verlo en el navegador web no esperen nada sorprendente más que el elemento de la

alerta y puesto ok trabajaremos ahora agregando un par de cositas aquí interesantes voy separando dos

archivos para que ustedes puedan ver que lo que estoy haciendo pero no les parece siquera si creamos

una clase.

No empecemos a utilizar el Alert Success de una manera ya con el en clase voy a quitar la ley y lo pondré

acá en GIC Class pero esto lleva un paréntesis sobrellevarla ya es para perdón voy a quitar esto de

acá le mandaré un string en este caso al pongámosle info para que vean que está cambiando lo que va

a ser aquí angula es poder hacer un APEN a la alerta que grave si todos los cambios agravarlos también

por si acaso lo que no es ninguna modificación aquí y aquí está nuestro Alert Alert info.

Nada del otro mundo usándolo como un string no una variable ahora llamada llamada Alert o alerta mejor

alerta de tipo string quisera Alert Stinger que hace ahí lo ver en alerta Inger si yo cambio este string

por la palabra alerta alerta grabo los cambios cuando esto se genere obviamente tengo que salvar a ambos

lados van a ver que ahora el rojo y el rojo porque está agarrando el valor de la alerta que son Mistry

mientras sigamos haciendo cosas interesantes acá.

Qué les parece si hacemos o si ponemos dos botones uno o dos botones así rápidamente botón el nombre

no me interesa lo que quiero es que cuando alguien haga click ahí cambiaremos el valor de Alerta alerta

va a ser igual.

Ahora Alert info de esa forma pongámosle también las estación del buscarlas en RTM info crecio trotón

y esta va a ser botón Success pero cuando hagan click aquí va a ser Success success.

Aquí pongámosle info y en el otro botón pongamos success.

De esa forma ganamos todos los cambios.

Voy a cerrar esto porque ya no tiene sentido mostrarlos dos.

Pero qué va a pasar cuando la gente haga click aquí va a cambiar el valor de la alerta automáticamente

para encontrar o país parar el procedimiento de cuando cambian los elementos del componente y va a recargar

esto.

Vamos a ver si es cierto.

Aquí está recopilando está haciendo todo eso toco info y cambio el color toco Success y se pone verde

bastante fácil.

Así de sencillo es modificar esas clases.

Pero sigamos haciendo cosas interesantes sigamos pensando en aquí con las clases del buceo yo puedo

decir lo siguiente Voy a poner un H3 y un texto cualquiera.

Hola mundo.

Entre este mundo hace un par de Rick Lynsey y es muy bonito pero bueno voy a dejarlo así y quiero agregar

las siguientes condiciones de usando el Niklaus en clase.

Ahora voy a mandar un objeto.

Ya ves y funciona de la siguiente manera.

Yo le quiero decir ahora ok y.

Vas a aplicar a la clase Text Danger o sea una clase roja.

Sí sí struck esto grave los cambios vamos a verlo.

Entonces VAP debería aparecer aquí está en rojo.

Si esta condición es falso o falsa mejor dicho no debería de aplicar esa clase.

Perfecto.

Creemos un objeto ahora en vez de sólo un string.

Podemos usar objetos en este caso lo llamaré pensemos.

Propiedades.

Propiedades serotipo Object igual.

Pongamos color como moneda si es de orden será truc.

De esa manera propiedades punto Dengra igual truc.

Y ahora puedo decir esto.

Propiedades.

Puntos de canje y evaluarlos directamente del objeto si no puedo poner una coma y decir que va a ser

text pongámosle info.

Coma dos puntos si propiedades punto de injured es falso.

Para eso voy a poner el signo de admiración es la negación no corramos un poquito.

Gracias a todos.

Vamos a ver en este caso va a parecerlo.

Nada cambió.

Por qué tenemos esto en duro.

Ahora pongamos aquí falso.

Grandes cambios esperamos que esto recopilen y eurista en ese color info bastante interesante que estamos

utilizando un objeto para controlar una propiedad directa.

Sigamos sigamos haciendo varias cosas interesantes pensemos.

Puedo modificar ya sea los valores de ese objeto igual como un botón botón el botón pongamos de la clase

la clase de Bushra de TN MTN venga un texto acá cambiarles el texto que va a tener el botón Cambiar

y quiero que haga lo siguiente cuando la gente haga click click.

Voy a hacer propiedades ya estoy haciendo referencia a este objeto.

Propiedades puntu tengo ese valor que ya sabemos que es falso y lo voy a poner en la negación.

Propiedades.

Punto.

Vamos y vamos a probarlo de nuevo.

Qué pasó al momento.

Propiedades clik propiedades huarpes punto puntúen ya saber qué dice hay un error general módulo propiedades

y propiedades de Inger vista.

Esto cuando se hace clic.

Esto debía de funcionar y faltaría también voy a ponerle una condición acá también usando en clase.

Quiero decirle que este va a ser un PTM dengue

quitarle hierro si propiedades

propiedades Puntoticket o sea si está activa este botón va a ser rojo y si no va a ser un veten me tiene

info si propiedades punto de canje es falso.

Grabamos todos los cambios seguramente de haber salvado tanto el HTML como el chuetas o recargamos acá

cambiamos y cambiamos esa animación del color lo hace automáticamente el buzo lo hace por nosotros.

El siguiente video vamos a hacer algo aún más interesante que es jugar con valores asíncronos y hacer

un loading con un botón usando formarás o cosas interesantes.