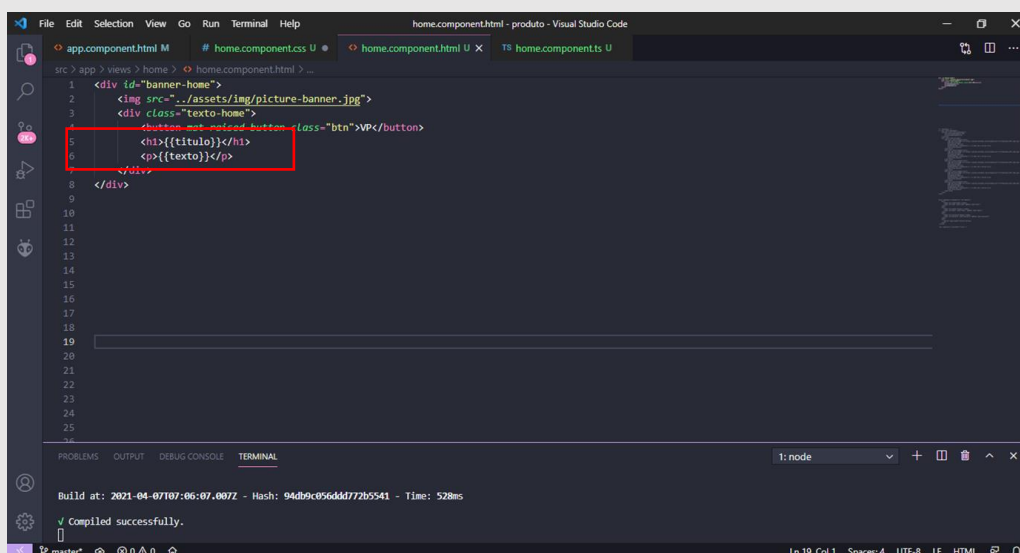


CRIANDO COMPONENTES

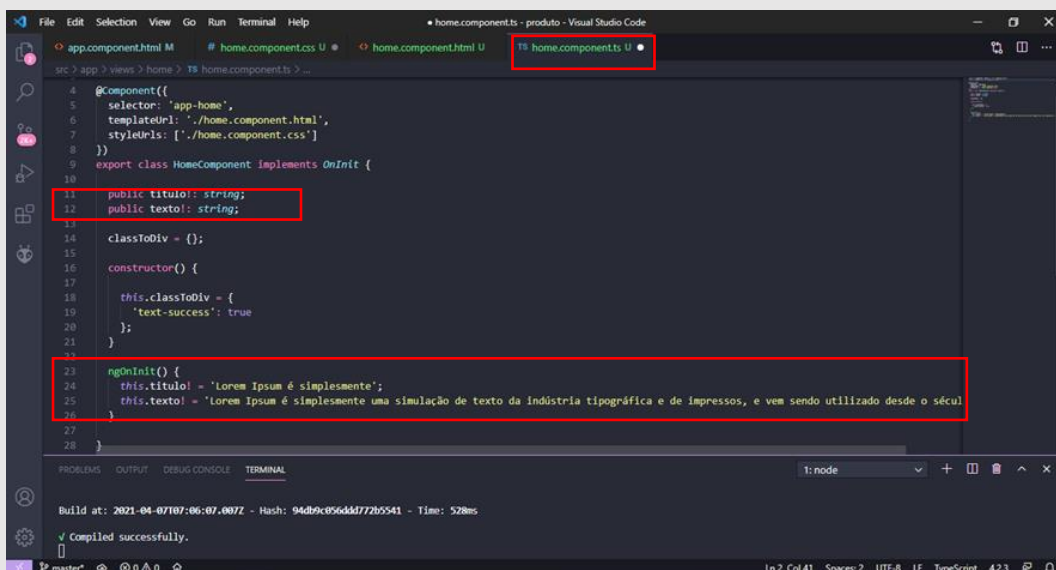
Texto

1. No terminal do Visual Studio Code, crie uma pasta chamada **home** no **src/views**.
2. Adicione a linha de código destacada na imagem a seu arquivo **home.component.html**.
3. Observe.



Como visto, nas linhas 5 e 6, estamos passando um dado **{{titulo}}** e **{{texto}}** entre duas chaves. Isso significa que essas variáveis estão chamando um valor do arquivo .ts, que configuramos no arquivo **home.components.ts**. Em vez de passar um texto longo na tag <h1>, podemos passar uma variável que conterá o texto. **O HTML interpretará e o browser apresentará o valor que estiver dentro dessa variável.**

4. Para criar e configurar as variáveis, acesse o arquivo **home.components.ts**.



```
4 @Component({
5   selector: 'app-home',
6   templateUrl: './home.component.html',
7   styleUrls: ['./home.component.css']
8 })
9 export class HomeComponent implements OnInit {
10
11   public titulo!: string;
12   public texto!: string;
13
14   classToDiv = {};
15
16   constructor() {
17     this.classToDiv = {
18       'text-success': true
19     };
20   }
21
22   ngOnInit() {
23     this.titulo = 'Lorem Ipsum é simplesmente';
24     this.texto = 'Lorem Ipsum é simplesmente uma simulação de texto da indústria tipográfica e de impressos, e vem sendo utilizado desde o século';
25   }
26 }
27
28 }
```

Observe que, nas linhas 11 e 12, criamos uma variável **public + nome da variável e o tipo dela**.

Nas linhas 23, 24 e 25, dentro do escopo de **ngOnInit**, estamos chamando as variáveis com **this.variável** e estamos passando o valor (tipo **string**) entre aspas, ou seja, tudo o que estiver entre as aspas será interpretado como texto.

Dica!

No código em HTML, passamos apenas o **nome da variável** entre **chaves duplas**. Caso deseje **mudar o conteúdo do texto ou título**, basta alterar o **valor da variável**.



Você sabia?

Modificadores de acesso são palavras-chaves utilizadas para especificar a acessibilidade de uma declaração no **código ts**. Podem ser:



- **Public:** qualquer código externo terá acesso a essas informações.
- **Private:** o código será acessado apenas no local onde foi declarado.
- **Protected:** o código será acessado pela classe que foi criada e pelos derivados.
- **Internal:** o código tem um acesso limitado, sendo acessado apenas pelo *assembly* atual.
- **Protected internal:** o código será acessado pelo *assembly* atual e pelos derivados da classe.

5. Salve (**ctrl + s**) as informações. Caso o *server* esteja rodando, ele atualizará automaticamente; caso tenha parado, lembre-se de subir as informações novamente (**ng serve --port 333 -o**).

Veja o resultado:

