**SESION TRES**

Revisar componentes de bootstrap

<https://getbootstrap.com/>

**Directivas de angular**

**\*ngIf**

**\*ngFor**

**[hidden]**

**[ngClass]**

**Formularios reactivos**

Reactive Forms es un módulo que nos provee Angular para definir formularios de una forma inmutable y reactiva. Por medio de este módulo podemos construir controles dentro de un formulario y asociarlos a las etiquetas HTML del template sin necesidad de usar explícitamente un ngModel

**FormBuilder**

Entra en acción el FormBuilder, un servicio del que han de depender los componentes que quieran desacoplar el modelo de la vista. Se usa para construir un formulario creando un FormGroup, (un grupo de controles) que realiza un seguimiento del valor y estado de cambio y validez de los datos.

**Estados de validación**

Al establecer una o más reglas para uno o más controles activamos el sistema de chequeo y control del estado de cada control y del formulario en su conjunto.

La máquina de estados de validación contempla los siguientes estados mutuamente excluyentes:

**VALID: el control ha pasado todos los chequeos**

**INVALID: el control ha fallado al menos en una regla.**

**PENDING: el control está en medio de un proceso de validación**

**DISABLED: el control está desactivado y exento de validación**

Cuando un control incumple con alguna regla de validación, estas se reflejan en su propiedad errors que será un objeto con una propiedad por cada regla insatisfecha y un valor o mensaje de ayuda guardado en dicha propiedad.

**Estados de modificación**

Los controles, y el formulario, se someten a otra máquina de estados que monitoriza el valor del control y sus cambios.

La máquina de estados de cambio contempla entre otros los siguientes:

**PRINSTINE: el valor del control no ha sido cambiado por el usuario**

**DIRTY: el usuario ha modificado el valor del control.**

**TOUCHED: el usuario ha tocado el control lanzando un evento blur al salir.**

**UNTOUCHED: el usuario no ha tocado y salido del control lanzando ningún evento blur.**

**Taller 3.**

Crear un componente para consultar la información del comic, haciendo uso de routing y enviendo la información que se va mostrar.

Implementar el actualizar y eliminar, el actualizar se puede desarrollar cargando la información en la misma pantalla.