# $scope – podstawowy obiekt

Przyszedł czas na pełne zrozumienie funkcjonalności podstawowych obiektów.

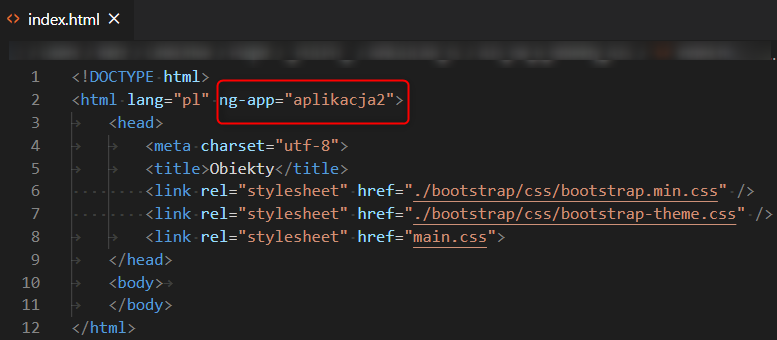
Głównym elementem jest obiekt ***$scope***, którego zadaniem jest:

* nasłuchiwanie zdarzeń zachodzących w modelu
* pilnowanie zmian medelu
* łączenie modelu między widokiem, a kontrolerem

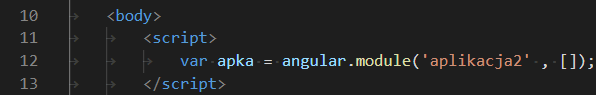
Obiekt ***$scope*** musi być zawarty wewnątrz ***ng-app***.

UWAGA: Obiekt ***$rootscope*** jest obiektem nadrzędnym i nie trzeba go deklarować.

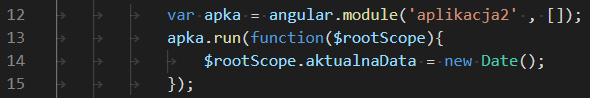
Najpierw deklarujemy zakres działania Angulara w aplikacji:



Tworzymy zmienną definiującą moduł angulara obsługiwany przez ‘***aplikacja2***’:

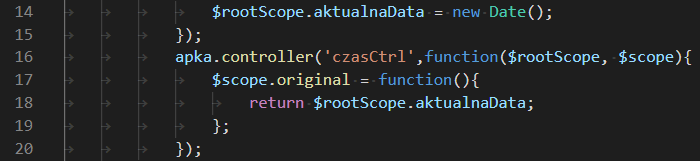


Tworzymy metodę run uruchamiającą aplikację. Aplikacja tworzy obiekt aktualnaData.



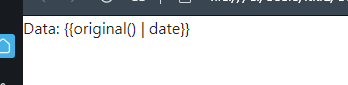
Teraz trzeba utworzyć kontroler który zwróci wartość daty do odpowiedniego miejsca na stronie. Miejsce to określone będzie w postaci <DIV> obsługującego kontroler.

Kod kontrolera:

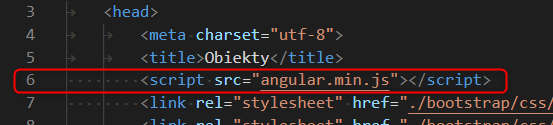


Nadszedł czas na użycie kontrolera. Na początku <body> dopisujemy <div> używający kontroler.

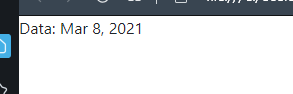
Uzyskujemy efekt:



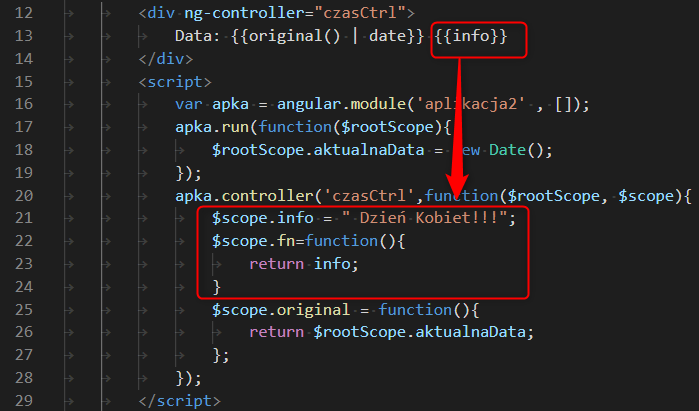
Aby aplikacja zadziałała należy jeszcze uruchomić skrót do frameworka Angulara:



Efekt zostanie poprawiony:



Możemy rozbudować kontroler dodając wiadomość przy pomocy ***$scope***:



Powyższy przykład jednocześnie pokazuje jak nie ingerować w $rootScope i towrzyć swoje argumenty przyt pomocy $scope.

Ćwiczenie dodatkowe: Zaproponuj kod rozbudowujący kontroler o nowe atrybuty. Funkcjonalność atrybutów dowolna.