



## BINDING

### INTERPOLACIÓN

#### EJERCICIO 1: CÁLCULO EN LA VISTA USANDO INTERPOLACIÓN

**Descripción:** En este ejercicio, usarás interpolación para mostrar el resultado de una operación matemática realizada en el componente, directamente en la vista.

##### Instrucciones:

Declara dos propiedades numero1 y numero2 en tu componente.

Usa interpolación en la vista para mostrar el resultado de la suma de estos dos números.

### ONE WAY BINDING - PROPIEDAD

#### EJERCICIO 2: CAMBIAR EL COLOR DE UN TEXTO DINÁMICAMENTE

**Descripción:** En este ejercicio, vas a utilizar **property binding** para cambiar dinámicamente el color del texto según un valor definido en el componente.

##### Instrucciones:

1. Crea un componente con una propiedad llamada color en el archivo TypeScript.
2. Usa binding para cambiar el color del texto según la propiedad color. Tip – style.color

#### EJERCICIO 3: DESHABILITAR UN BOTÓN CON BINDING

**Descripción:** En este ejercicio, aprenderás a usar **property binding** para habilitar o deshabilitar un botón en la vista dependiendo de una variable booleana del componente.

##### Instrucciones:

1. Declara una propiedad isEnabled en tu componente.
2. Usa **binding** para cambiar dinámicamente el estado disabled del botón.

#### EJERCICIO 4: CAMBIAR EL VALOR DE UN PLACEHOLDER EN UN CAMPO DE TEXTO

**Descripción:** Usa **binding** para cambiar el atributo placeholder de un input text basándote en una propiedad del componente.

##### Instrucciones:

1. Crea una propiedad placeholderText en el componente.
2. Usa binding para cambiar el texto del placeholder en el campo de entrada de texto.

### ONE WAY BINDING – EVENTO

#### EJERCICIO 5: CONTADOR CON BOTONES Y ENTRADA DE TEXTO

##### Fase1



**Descripción:** En este ejercicio, vas a crear un pequeño contador interactivo. Los usuarios podrán incrementar y decrementar el valor del contador con botones, y también podrán actualizar el contador escribiendo directamente en un campo de texto. Esto te permitirá manejar eventos como click, input, y keydown.

## Fase 2

- Añadir un tercer botón que **restablezca** el contador a 0.
- Añadir una lógica para deshabilitar el botón de **Decrementar** si el contador es menor o igual a 0.
- Añadir un evento para que cuando se presione una tecla específica (como la tecla "Enter") en el campo de texto, también se actualice el contador.

## TWO WAY BINDING

### EJERCICIO 6 :

Realizar un componente para crear una calculadora que realice las operaciones aritméticas.

### EJERCICIO 7 :

2. Realizar un componente para crear una calculadora de divisas, los tipos de moneda a trabajar son: Euro, Libra, Dolares.