



Personalización de aplicativos móviles parte -2-

Ing. Silvia Rodríguez Paredes



Mostrar tags solo cuando ciertos
eventos ocurran

Agregar código encima del código fuente del botón

```

1 <ion-header>
2   <ion-navbar>
3     <ion-title> Acierta que numero pense </ion-title>
4   </ion-navbar>
5 </ion-header>
6 <ion-content padding>
7   <ion-input type="number" min="1" max="3" [(ngModel)]="num" placeholder="Int
8   <!-- El número que pense es {{ mayorMenor }} -->
9   <ion-card *ngIf="mayorMenor=='igual'">
10    <ion-card-header> ¡¡¡Enhorabuena!!! </ion-card-header>
11    <ion-card-content> Has acertado, el número secreto es el {{ num }} </io
12  </ion-card>
13  <button ion-button block (click)="compruebaNumero()">Acierta</button>
14 </ion-content>

```

Ion-card

```

1 <ion-header>
2   <ion-navbar>
3     <ion-title> Acierta que numero pense </ion-title>
4   </ion-navbar>
5 </ion-header>
6 <ion-content padding>
7   <ion-input type="number" min="1" max="3" [(ngModel)]="num" placeholder="Int
8   <!-- El número que pense es {{ mayorMenor }} -->
9   <ion-card *ngIf="mayorMenor=='igual'">
10    <ion-card-header> ¡¡¡Enhorabuena!!! </ion-card-header>
11    <ion-card-content> Has acertado, el número secreto es el {{ num }} </io
12  </ion-card>
13  <button ion-button block (click)="compruebaNumero()">Acierta</button>
14 </ion-content>

```

?????

son componentes que muestran la información en un recuadro.

<https://ionicframework.com/docs/v2/components/#cards>

```
1 <ion-header>
2 <ion-title>
3   <ion-title> Adiverte que número tiene... </ion-title>
4 </ion-header>
5 <ion-content>
6   <ion-content> padding:
7     <ion-input type="number" value="" [(ngModel)]="num"
8     </ion-input>
9     <ion-card *ngIf="mayorMenor=='igual'">
10       <ion-card-header>
11         <ion-card-title> Has acertado, el número secreto es el {{ num }} </ion-card-title>
12       </ion-card-header>
13       <ion-card-content>
14         <ion-button> Adiverte </ion-button>
15       </ion-card-content>
16     </ion-card>
17   </ion-content>
```

está card se muestre solo cuando la variable de nuestro controlador **mayorMenor** contenga el texto 'igual'

***ngIf** es una directiva estructural


- Permite alterar el DOM (Document Object Model).
- directivas llevan un asterisco "*" delante



P.D:

Validar que datos obtiene la variable `mayorMenor`

Guardar (ctrl+s) por cada
archivo modificado
Ejecutar



Reiniciar el juego

Crear un botón volver a jugar

(*) volver a generar un nuevo número aleatorio y reiniciará las variables para que se oculte el ion-card.

Editamos el botón acierta

```
> <button *ngIf="mayorMenor!='igual'" ion-button block  
  (click)="compruebaNumero()">Acierta</button>
```

Creamos el botón volver a jugar

```
> <button *ngIf="mayorMenor=='igual'" ion-button block  
  (click)="reinicia()">Volver a jugar</button>
```

Crear la función reiniciar. DONDE?

```
reinicia(){  
  // reiniciamos las variables  
  this.num = null;  
  this.mayorMenor = '...';  
  this.numSecret = this.numAleatorio(0,100);  
}
```