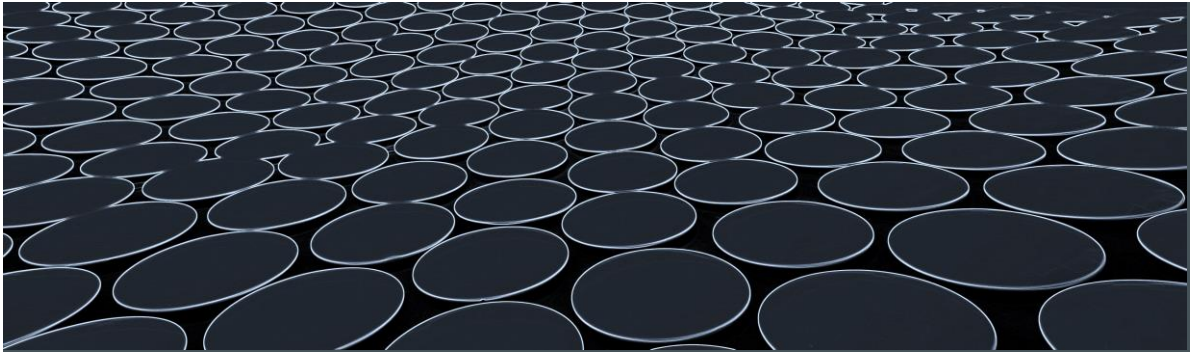




#4 – PERSONALIZZAZIONE DEI COMPONENTI

ANDREA RIZZIERI



1

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- Direttive di scelta
- Direttive di iterazione
- Classi
- Interfacce

Andrea Rizzieri ©

2

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- Direttive di scelta
- Direttive di iterazione
- Classi
- Interfacce

Andrea Rizzieri ©

3

DIRETTIVE DI SCELTA

- Direttive strutturali
 - Comandi che permettono di modificare il DOM della pagina web, manipolandone il contenuto, aggiungendolo o rimuovendolo.
- NgIf
- NgFor
- NgSwitch

Andrea Rizzieri ©

4

DIRETTIVE DI SCELTA

■ NgIf

- Permette di visualizzare o nascondere un elemento in base al valore di una espressione
- Quando l'espressione è falsa l'elemento nascosto viene rimosso dal DOM.

```
<div *ngIf="isActive">
```

```
...
```

```
</div>
```

Andrea Rizzieri ©

DIRETTIVE DI SCELTA

■ NgSwitch

- Permette di mostrare un elemento quando l'espressione restituisce un risultato tra un elenco di casistiche.
- ngSwitchDefault indica il contenuto che viene mostrato quando l'espressione non soddisfa le casistiche dello switch

```
<div [ngSwitch]="utente.ruolo">
```

```
<p *ngSwitchCase="'amministratore'">
```

Controllo completo</p>

```
<p *ngSwitchCase="'editore'">
```

Controllo sugli articoli e gli autori</p>

```
<p *ngSwitchCase="'autore'">
```

Controllo sugli articoli</p>

```
<p *ngSwitchDefault>Controllo limitato</p>
```

```
</div>
```

Andrea Rizzieri ©

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- Direttive di scelta
- **Direttive di iterazione**
- Classi
- Interfacce

Andrea Rizzieri ©

DIRETTIVE DI ITERAZIONE

- NgFor
 - Istruzione che ripete un contenuto HTML in base agli elementi di una lista.
 - E' possibile recuperare anche l'indice di posizione.

```
<div *ngFor="let e of elements">
```

```
  {{ e.id }} - {{ e.name }}
```

```
</div>
```

```
<div *ngFor="let e of elements; let i=index">
```

```
  {{ i + 1 }} - {{ e.name }}
```

```
</div>
```

Andrea Rizzieri ©

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- Direttive di scelta
- Direttive di iterazione
- **Classi**
- Interfacce

Andrea Rizzieri ©

CLASSI

- Classe
 - struttura dati che definisce un tipo di oggetto, elencandone attributi, costruttore e metodi.
 - Gli attributi definiscono lo stato dell'oggetto.
 - Il costruttore esegue codice all'atto di creazione dell'oggetto e può inizializzare gli attributi
 - I metodi definiscono il comportamento dell'oggetto, implementato mediante blocchi di codice (funzioni).

```
class Risponditore {
  messaggio: string;
  constructor(m: string) {
    this.messaggio = m;
  }
  rispondi():string {
    return "Ciao, " + this.messaggio;
  }
}
```

Andrea Rizzieri ©

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- Direttive di scelta
- Direttive di iterazione
- Classi
- **Interfacce**

Andrea Rizzieri ©

11

INTERFACCE

- **Interfaccia**
 - struttura dati che indica quali caratteristiche deve avere un oggetto, senza però fornire implementazioni
 - può contenere dichiarazioni di attributi e metodi, senza assegnare valori o blocchi di codice.
 - si può usare per definire tipi di dati oppure per implementarla su una classe, obbligandola ad avere le sue caratteristiche

```
interface Timer {
  time: Date;
  start(): void;
  set(t: Date): void;
  stop(): void;
  get(): Date;
}
```

Andrea Rizzieri ©

12