

Chapter 2.1 – implementacja widoku zespołów

- Utwórz komponent odpowiedzialny za wyświetlenie rankingu zespołów
- W pliku .ts w funkcji ngOnInit() wywołaj metodę getAll() z TeamService (przykład w player-list.component.ts) i jej wynik przypisz do ITeam[]
- W pliku .html przy użyciu 'mat-table' wyświetl wszystkie elementy tablicy, którą utworzyliśmy w poprzednim kroku
<https://v6.material.angular.io/components/table/overview>

Chapter 2.1 – implementacja widoku zespołów

- Dodaj event (click) do elementu 'mat-row', który wywołuje funkcję otwierającą dialog (Kliknięcie elementu tablicy powinno pokazać dialog z detalami – nazwa, imie i nazwisko pierwszego i drugiego gracza, rating)

<https://v6.angular.io/guide/user-input>

<https://v6.material.angular.io/components/dialog/overview>

- W dialogu używając 'mat-list' , wyświetlamy wszystkie wiadomości dotyczące klikniętego zespołu

<https://v6.material.angular.io/components/list/overview>

Chapter 2.2 – implementacja dodawania zespołu

- W pliku .html dodaj przycisk 'mat-button' nad tabelą z zespołami
<https://v6.material.angular.io/components/button/overview>
- Dodaj event (click) do stworzonego przycisku, który wywołuje funkcję otwierającą dialog.
- W dialogu korzystając z 'matInput' oraz 'mat-select', stwórz formularz w którym podamy nazwę zespołu oraz obu zawodników nowego zespołu.
<https://v6.material.angular.io/components/input/overview>
<https://v6.material.angular.io/components/select/overview>
- Warto zasugerować się komponentem PlayerAddDialog. Każdy element formularz powinien być opakowany w 'mat-form-field'
<https://v6.material.angular.io/components/form-field/overview>

Chapter 2.2 – implementacja dodawania zespołu

- W dialogu dodaj przycisk który wywoła metodę add() w TeamService
- W parametrze tej metody powinniśmy przekazać obiekt o interfejsie IAddTeam, którego pola będą uzupełnione przez wcześniej stworzony formularz.
- Po kliknięciu przycisku, lista zespołów powinna zostać zaktualizowana o nowy rekord.
- Na tym etapie zapominamy o walidacji danych, zajmiemy się nią w następnych rozdziałach.

Chapter 3.1 – implementacja widoku rozegranych meczów

- Utwórz nowy komponent którego zadaniem będzie wyświetlenie ostatnich meczów – metoda getAll() z MatchService. Tabela powinna zawierać dwie kolumny : nazwę pierwszego zespołu oraz nazwę drugiego zespołu
- Zmień kolor komórki zwycięzcy pojedynku korzystając z ngClass <https://v6.angular.io/api/common/NgClass>
- Zwycięzca jest określony w polu winner, gdzie 1-zwycięstwo pierwszego zespołu, 2 – zwycięstwo drugiego zespołu.

Chapter 3.2 – dodawanie rozegranego meczu

- Dodaj przycisk który otwiera dialog
- W dialogu stwórz formularz w którym podamy oba zespoły oraz wynik pomiędzy nimi. Wykorzystaj 'mat-select' oraz 'mat-radio-group' <https://v6.material.angular.io/components/radio/overview>
- W dialogu dodaj przycisk, który wywołuje metodę add() z MatchService

Chapter 4.1 – walidacja formularzy

- Zadbaj, aby każdy element wszystkich formularzy na stronie miał swój osobny [FormControl]
<https://v6.material.angular.io/components/form-field/overview#error-messages>
- Zablokuj przycisk dodawania jeśli któryś z elementów nie przeszedł walidacji