

## **Atelier Angular : Les Directives et les pipes**

### **Exercice 1**

Nous voulons simuler un Mini Word pour gérer un paragraphe en utilisant **ngStyle**.

- Préparer un input de type texte, un input de type number, et un select box.
- Faire en sorte que lorsqu'on écrit une couleur dans le texte input, ça devienne la couleur du paragraphe. Et que lorsque on change le nombre dans le number input la taille de l'écriture.
- Finalement ajouter une liste et mettez-y un ensemble de police. Lorsque l'utilisateur sélectionne une police dans la liste, la police dans le paragraphe change.

### **Exercice 2**

Simulateur d'écriture arc en ciel

- Créer une directive
- Créer un hostbinding sur la couleur et la couleur de la bordure.
- Créer un tableau de couleur dans votre directive.
- Faire en sorte qu'en appliquant votre directive à un input, à chaque écriture d'une lettre (event keydown) la couleur change en prenant aléatoirement l'une des couleurs de votre tableau. Pensez à utiliser `Math.random()` qui vous retourne une valeur entre 0 et 1.

### **Exercice 3**

En utilisant la directive `ngClass`, préparer 3 classes présentant trois thèmes différents (couleur font-size et font-police)

- Au choix du thème votre cible changera automatiquement

## Exercice 4

Utiliser les directives **\*ngFor** et **\*ngIf** dans le projet entamé dans le premier atelier.

## Exercice 5 (Pipe)

Créer un pipe appelé **defaultImage** qui retourne le nom d'une image par défaut que vous stockerez dans vos assets au cas où la valeur fournie au pipe est une chaîne vide.

Appliquer ce pipe sur le projet entamé dans le premier atelier.