

Thais Poentes

52.5k xp

Para saber mais: registrando diretivas de outra maneira

PRÓXIMA ATIVIDADE

Hoje, em nosso arquivo Transform.js registramos diretamente nossa diretiva através do *global view object*. No entanto, podemos ter maior controle do que utilizarmos em nossa aplicação explicitando a importação da diretiva no próprio componente.

Para isso, vamos alterar o arquivo alurapic/src/directives/transform.js para:

```
export default {
    bind(el, binding, vnode) {
        let current = 0;
        el.addEventListener('dblclick', function() {
            let incremento = binding.value | |
            let efeito;
            if(!binding.arg || binding.arg == 'rotate')
                if(binding.modifiers.reverse) {
                    current-=incremento;
                } else {
                    current+=incremento;
                efeito = `rotate(${current}deg)`;
            } else if(binding.arg == "scale") {
                efeito = `scale(${incremento})`;
            el.style.transform = efeito;
            if(binding.modifiers.animate) el.style.trans
       });
};
```

O módulo Transform agora exporta um objeto que contém as configurações da nossa diretiva. Inclusive veja que nenhum nome foi definido para ela.

Por fim, precisamos alterar o componente

alurapic/src/components/home/Home.vue para importar nossa diretiva e adicioná-la ao componente:

```
<template>
<!-- código omitido -->
</template>
<script>
import Painel from '../shared/painel/Painel.vue';
import ImagemResponsiva from '../shared/imagem-responsiv
import Botao from '../shared/botao/Botao.vue';
// importou diretiva. Tem que adicionar na propriedade
import transform from '../../directives/Transform';
export default {
  components: {
    'meu-painel' : Painel,
    'imagem-responsiva': ImagemResponsiva,
    'meu-botao' : Botao
  },
  directives: {
    'meu-transform': transform
  },
 // código posterior omitido
```

Essa forma permite darmos o apelido que desejarmos para a diretiva em nossos componentes.

DISCUTIR NO FORUM

VER OPINIÃO DO INSTRUTOR