

## Colocando em prática

Chegou a hora de praticar!

Neste exercício, implemente os passos que foram vistos durante esta aula para conseguir o mesmo resultado apresentado. Não consegue lembrar de tudo? Não se preocupe, apresentarei passos gerais para guiá-lo nesta tarefa. Se isso ainda não for suficiente, não se preocupe, você pode consultar o vídeo e o texto explicativo do capítulo, mas sugiro que tente primeiro sem antes consultá-los. Combinado?

No final, cole o código dos arquivos que você modificou:

- 1) Angular nada mais é do que um framework escrito em JavaScript e como qualquer script deve ser importado na página. Importe-o dentro da tag `<head>`. Lembre-se que você pode verificar através do `developer tools` (console do navegador) se o script foi importado, olhando a aba `network` (rede). Isso é importante, porque muitas vezes perdemos tempo achando que nosso código não funciona, quando na verdade é o script que não foi carregado.
- 2) Só carregar o Angular não é suficiente, precisamos criar o primeiro módulo da aplicação. Crie o arquivo `main.js` "no diretório `js` que se encontra dentro da pasta `public`". Declare o módulo nomeando de `alurapic`. Lembre-se que esse processo é feito por intermédio do objeto global `angular`.
- 3) Um módulo criado ainda não é suficiente. Você precisa fazer com que o Angular carregue o módulo assim que sua página for carregada. Lembra da diretiva `ng-app`? Lembra qual tem que ser o valor atribuído à ela? Mais alguma coisa? O módulo `main.js` tem que ser importado também na página, certo?
- 4) Agora que tudo está no lugar, dentro da tag `<body>` você vai adicionar a marcação que existe uma foto. Não lembra da marcação? Não se preocupe, vai uma cola:

```
<!-- dentro do body -->
<div class="container">
  <h1 class="text-center">Alurapic</h1>
  
</div><!-- fim container -->
```

- 5) Abra uma lacuna para os atributos `src` e `alt` da imagem, criando um controller que forneça os dados de que ela precisa. Lembre-se de criar um controller em um arquivo em separado usando a convenção de pastas que vimos. Ele se chamará `FotosController` e disponibilizará para a view um objeto `foto` com duas propriedades: `url` e `titulo`. Ainda lembra como um controller disponibiliza dados para a view?

- 6) Ainda lembra como criamos o controller para o módulo `alurapic`? Ainda lembra que precisamos importar o script do controller em nossa view `index.html`. Por fim, ainda lembra para que serve a diretiva `ng-controller`?

Mãos à obra e bom estudo!