

≡ 04

Criação de módulos

Temos:

- 1) `angular.module('alurapic', []);`
- 2) `angular.module('alurapic');`
- 3) `angular.module('alurapic', ['calopsitaStyle']);`
- 4) `module('alurapic', []);`

No que diz respeito à criação de módulos, podemos afirmar que:

A

Apenas 4 está errada



Ops! No exemplo `angular.module('alurapic');` estamos acessando um módulo já existente, através do objeto global `angular`. Quando queremos criar um módulo precisamos deixar claro quais são suas dependências no segundo parâmetro, como no exemplo `angular.module('alurapic', []);`

B

2 e 3 estão corretas



Ops! No exemplo `angular.module('alurapic');` estamos acessando um módulo já existente, através do objeto global `angular`. Quando queremos criar um módulo precisamos deixar claro quais são suas dependências no segundo parâmetro, como no exemplo `angular.module('alurapic', ['calopsitaStyle']);`



2 e 4 estão erradas



Perfeito! Criamos um módulo através do objeto global `angular` passando dois parâmetros: o nome do módulo e um array com suas dependências, que pode ser vazio caso não possua. No exemplo `angular.module('alurapic');` estamos apenas acessar um módulo já existente.

D

Apenas 3 e 4 estão erradas



Ops! Só conseguimos criar um módulo através do objeto global `angular` passando dois parâmetros: o nome do módulo e um array com suas dependências. Como no exemplo `angular.module('alurapic', []);`

PRÓXIMA ATIVIDADE

