**component** - отвечает за часть web-страницы и включает в себя HTML-шаблон, CSS-стили и логику поведения;

**service** - поставщик данных для component;

**directive** - преобразует определенную часть DOM заданным образом.

Все вышеперечисленное собирается в корневой модуль, который общепринято называется **AppModule.**

**exports** - компоненты, сервисы, директивы и фильтры, доступные для использования разработчикам, которые будут использовать ваш модуль в своих разработках;

**bootstrap** - имя главного компонента приложения (как правило, называется AppComponent).

Сервисы нужны для предоставления данных компонентам. Это могут быть не только запросы к серверу, но и **функции**, преобразующие исходные данные по заданному алгоритму. Считается хорошей практикой все обращения к серверу и **функции, возвращающие данные**, выносить в сервисы.

**Контроллер** - экземпляр класса компонента.

**Некоторые DOM свойства:**

x.innerHTML - текстовое значение x

x.nodeName - название (имя) узла x

x.nodeValue - значение x

x.parentNode - родительский узел x

x.childNodes - дочерние узлы x

x.attributes - атрибутивные узлы x

Название свойства элемента DOM должно быть заключено в **квадратные скобки** или иметь **префикс bind-**, иначе значением будет строка с названием свойства компонента.

<p [class.red-text]="isRed">Some text.</p>

Здесь **red-text** - название класса, а **isRed** - переменная компонента типа boolean, значение которой определяет, будет ли в Angular шаблоне установлен класс или нет.

Каждое возникающее событие передает о себе всю информацию в объекте **$event**, который может быть передан методу класса в качестве аргумента.

<button on-click="showContacts($event)">Show Contacts List</button>

**Свойства объекта $event**:

**target** - элемент DOM, выступивший инициатором;

**target.value** - значение элемента DOM (справедливо для полей формы);

**keyCode** - код клавиши (справедливо для keyup).

Перечисленные выше свойства имеются только у стандартных событий браузера.

Для удобства в Angular предусмотрено так называемое псевдо событие **keyup.{keyCode}**, которое будет инициировано только в том случае, если будет нажата определенная клавиша. Например, для отслеживания нажатия Enter используется keyup.enter.

Пишем «new Event Emitter<any>», когда создаем свои события. Для стандартных событий типа “click” этого писать не нужно.

Метод **emit()** инициирует возникновение события.

Класс становится Angular компонентом, если его объявлению предшествует **декоратор @Component()** с объектом конфигурации.

**OnChanges** - устанавливаются или изменяются значения входных свойств класса компонента;

**OnInit** - устанавливаются "обычные" свойства; вызывается единожды вслед за первым вызовом OnChanges();

**DoCheck** - происходит изменения свойства или вызывается какое-либо событие;

**AfterContentInit** - в шаблон включается контент, заключенный между тегами компонента;

**AfterContentChecked** - аналогичен DoCheck(), только используется для контента, заключенного между тегами компонента;

**AfterViewInit** - инициализируются компоненты, которые входят в шаблон текущего компонента;

**AfterViewChecked** - аналогичен DoCheck(), только используется для дочерних компонентов;

**OnDestroy** - компонент "умирает", т.е. удаляется из DOM-дерева.

**<ng-content></ng-content>** отображает контент родительского компонента в дочернем.

**по поводу синхронности и асинхронности для наглядности примеры:**

==============

Синхронное выполнение:

console(1);

console(2);

console(3);

Выведет в консоль:

1

2

3

То есть код выполняется последовательно, строка за строкой.

==============

Асинхронное выполнение:

console.log(1);

setTimeout(() => console.log(2));

console.log(3);

Выведет:

1

3

2

То есть вывод цифры 2 происходит с задержкой, но это не остановило вывод цифры 3.

==============

Таймаут это самая простая имитация асинхронности. В жизни хороший пример это данные с сервера. Ты можешь сделать несколько запросов на сервер, а они могут выполняться за разное время и ты не ждёшь выполнения их по очереди, они происходят асинхронно и не зависят друг от друга.

**ControlValueAccessor** используется, когда мы создаем свой элемент формы, возможно, какой –нибудь необычный (например, светофор).

Назначение свойства **pathMatch**:

**const routes**:Routes=[

{**path**: **'login'**, **component**:LoginRouteComponent},

{**path**: **'home'**, **component**:HomeRouteComponent, **children**:[

{**path**: **'profile'**, **component**:ProfileRouteComponent}

]},

{**path**: **'contacts'**, **redirectTo**: **'/home'**, **pathMatch**: **'full'**, **children**:[

{**path**: **'director'**, **component**:DirectorContactsRouteComponent}

]},

{**path**: **'\*\*'**, **component**:LoginRouteComponent}

];

**@NgModule**({

**imports**:[RouterModule.**forRoot**(**routes**)],

**exports**:[RouterModule]

})

**export class** AppRoutingModule{}

У нас имеется маршрут, например, «contacts», прямой переход на который вызвал бы ошибку, если бы не было определено свойство redirectTo, поскольку для «contacts» не определен компонент.

Теперь представим, что redirectTo указан, а pathMatch - нет. Переход по маршруту /contacts/director отобразит компонент, указанный в redirectTo для contacts. Это происходит потому что при навигации на дочерний маршрут, Router проходит по дереву иерархии все его родительские URL и при попадании на /contacts сработает редирект.

Чтобы избежать этого в Angular routing указывается свойство pathMatch со значением full. И тогда перенаправление сработает только когда точно будет запрошен URL /contacts**.**

**LoadChildren:**

{path: 'order', loadChildren: './modules/order/order.module#OrderModule'}

Когда будет запрошен маршрут в состав которого входит order, тогда и загрузится OrderModule. Но в момент старта приложения он не включается в загрузку.

Использование **@ViewChild()** в родительском Angular component позволяет получить все свойства указанного дочернего компонента.

**Чтобы передавать доп. информацию при рутинге на другой стейт**:

import { Router, NavigationExtras } from '@angular/router';

private \_router: Router

const navigationExtras: NavigationExtras = {

state: {

isProfileFinished: true

}

};

this.\_router.navigate(['main/launch-plan'], navigationExtras).then();

получать:

this.\_router.getCurrentNavigation().extras.state.isProfileFinished

Если **не** устанавливается **priming**:

npm update @angular/cli @angular/cdk rxjs

npm install -S @angular/material @angular/cdk @angular/animations

npm uninstall @angular/core

npm install -S @angular/core

**Как создать Resolver**:

<https://www.youtube.com/watch?v=fBJ-ziQdPuM>

**Методы и операторы Observable**:

1. **next()** - принимает значение, которое будет возвращено функции-обработчику (т. У. используется для передачи значений). Иными словами – *«Observable, вызови эту функцию, когда у тебя есть новое значение для меня»*;
2. **error()** - принимает значение, возвращаемое функции-обработчику ошибок. Иными словами – *«Observable, вызови эту функцию, когда у тебя есть новая error для меня»*;
3. **complete()** - вызывается для уведомления "подписчиков" об окончании рассылки. Иными словами – *«Observable, вызови эту функцию, когда закончишь свою работу»*;
4. Все операторы преобразования данных объявляются в методе **pipe()** через запятую. Сам метод pipe() импортировать не надо и он должен быть вызван перед методом subscribe().

**Операторы**— это функции, которыми можно преобразовывать данные между моментом, когда Observable их отправил, и моментом, когда подписчик их получил. Т.е. преобразовывать данные во время движения.

Oператор «**of»** используется для преобразования примитивных типов в объект Observable.

Если необходимо, чтобы обработчик вместо всего массива сразу получал каждый его элемент в отдельности, используется оператор «**from**».

**Для того, чтобы задать свой стиль элементам primeng:**

:host ::ng-deep { Your styles }

**Суффикс доллара** может быть использован для обозначения переменной являющейся экзмепляром Observable.

**Subjects** allow triggering the emission of a new value manually, but observables **don’t**.

На все контролы формы Angular динамически добавляет парные **CSS классы** в зависимости от определенных условий:

**ng-invalid/ng-valid** — меняется в зависимости от валидности контрола;

**ng-pristine/ng-dirty** — контрол считается dirty, если в нем хотя бы раз менялось значение;

**ng-untouched/ng-touched** — контрол считается touched при первой потере фокуса.

**“Чистые” функции** (pure functions), термин, описывающий функции, удовлетворяющие следующим условиям:

1. Они не должны делать внешних вызовов по сети или базе данных.
2. Они возвращают значение, зависящее только от переданных параметров.
3. Их аргументы являются неизменяемыми, т.е. функции не должны их изменять.
4. Вызов чистой функции с теми же аргументами всегда возвращает одинаковый результат.

Эти функции называют “чистыми”, потому что они не делают ничего, только возвращают значение, зависящее от параметров. Они не зависят от какой-либо из частей системы.

Подключение **ngx-translate**:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ara2cQ4IQxA>