**TypeScript parte I – Evoluindo seu JavaScript**

1. **Aula 1 – Porque usar TypeScript:**
   1. A primeira coisa quando vamos codar em typescript é fazer a preparação do ambiente, ou seja, instalar node.js e depois dar um npm install no terminal dentro da pasta do projeto para instalar as dependências do server para rodar nossa aplicação.
      1. Npm run server: Starta o server quando rodar o comando no terminal dentro da pasta do projeto.
      2. No meu caso estou usando a extensão live server do VScode pois não funcionou de jeito nenhum.
   2. Negociação, modelagem e regras:
      1. #: variável privada, não se altera.
      2. Criamos uma classe de negociação para nossa aplicação onde possui as variáveis de data, quantidade e valor privadas com um # antes delas e um construtor que atribui esses valores ao ser criado.
      3. Teoricamente não poderíamos conseguir alterar os valores dessas variáveis diretamente, então fizemos o teste com uma atribuição direta fora do construtor.
      4. Ao fazer um console.log do antes e depois dessa atribuição direta, notamos que ao invés de alterar o valor da variável privada, ele criou uma nova variável com o valor novo atribuído:

// Módulo da negociação

export class Negociacao {

  #data;

  #quantidade;

  #valor;

  constructor(data, quantidade, valor) {

    this.#data = data;

    this.#quantidade = quantidade;

    this.#valor = valor;

  }

}

// Módulo do APP

import { Negociacao } from "./models/negociacao.js";

const negociacao = new Negociacao(new Date(), 10, 100);

console.log(negociacao)

negociacao.quantidade = 1000

console.log(negociacao)



* + 1. O módulo do app é o que está vinculado a nossa aplicação web.
  1. Finalização do modelo:
     1. Lembrando que se quiser visualizar uma variável privada, não conseguimos mesmo que tentemos colocar o # antes dela num console.log:

console.log(negociacao.#data)



* + 1. Se tentarmos visualizar sem o # ele dá como Undefined.
    2. Portanto precisamos criar getters para essas propriedades para que possamos visualizar elas, embora ainda não poderemos fazer alterações diretamente utilizando elas, pois são getters e não setters.
  1. Motivação do TypeScript:
     1. Quando utilizamos JS só vamos descobrir que cometemos um erro no código em run time, ou seja, em tempo de execução dele, seja já na produção ou então no ambiente de testes, tendo que fazer o código voltar para revisar o que deu errado.
     2. O TS trás tudo o que o JS possuí e ainda muito mais, fazendo com que esse tipo de erro não aconteça. O tipo de coding é igual, mas com muito mais ferramentas pois ela é um super do ECMA desenvolvido pela Microsoft. Uma das funcionalidades incríveis é que conseguimos identificar e pegar esses erros em tempo de desenvolvimento, adiantando muito caso algo dê errado.
  2. O que aprendemos:
     1. Introdução ao projeto e sua estrutura;
     2. Um pouco sobre módulos do ECMASCRIPT;
     3. Modelagem de uma Negociação em Javascript;
     4. Buracos em nossa modelagem por limitações da linguagem Javascript.

1. **Aula 2 – TypeScript e Compilador:**
   1. Instalando o TypeScript:
      1. npm install typescript --save-dev: Instalação da versão mais recente do TS via terminal no VScode.
      2. npm install typescript@n.n.n --save-dev: Instalação de uma versão específica do TS via terminal no VScode. Substituir ‘n’ pelos números da versão que quiser.
   2. Arquivos TS:
      1. A extensão de arquivos com código em TS é justamente essa: .ts.
      2. Simplesmente ao alterar a extensão do arquivo, antes mesmo de instalar o compilador e fazer a configuração do TS, ele já começa a nos mostrar os erros do nosso código e, ao colocar o mouse em cima do erro, ele exibe o motivo de estar errado.
      3. Se tentarmos carregar esse arquivo no navegador ele não irá reconhecer, pois o navegador nem sabe o que é o TS.
      4. Por causa disso temos o compilador e uma outra pasta chamada app. Na pasta chamada app nós deixamos tudo da nossa aplicação que será escrito em TS e, na pasta dist, onde estavam nossos arquivos que antes eram JS, ficará tudo o que o navegador consegue ler.
      5. O compilador serve justamente para converter tudo o que vamos escrever em TS para JS e jogar automaticamente nas pastas correspondentes dentro da pasta dist.
   3. **SOLUÇÃO PARA O PROBLEMA DE NÃO RODAR O COMPILADOR E NEM O SERVER!!!!!**
      1. Não estava nada funcionando, nem o compilador nem o server, não permitindo com que eu desse continuação no curso.
      2. O que eu fiz para que funcionasse foi deletar a pasta de node\_modules e o arquivo package-lock.json de dentro da pasta do projeto e baixar a versão mais atualizada do nodejs via chocolatey diretamente na máquina.
      3. Ele provavelmente será instalado na pasta C:\Users\nomeDoUsuário\AppData\Roaming\, onde você encontrará a seguir diversas pastas, dentre elas a do npm.
      4. Ao entrar no npm\node\_modules, você deverá encontrar 2 pastas ‘npm’ e ‘lite-server’, se a segunda não estiver, provavelmente deu erro durante a instalação do gerador/conector com o servidor, para corrigir basta pesquisar por lite-server no google, mas, se bem me lembro, você pode instalar ele globalmente a partir do npm install --global lite-server, ou dentro do próprio projeto a partir do npm install lite-server –save-dev. Na segunda opção deverá colocar “scripts”: {“dev”: “lite-server”} dentro do package.json e rodar um npm run dev no console na pasta do projeto para que inicie o server. Se o index.html que exibirá sua aplicação não estiver na raiz do projeto, coloque o parâmetro –baseDir=caminho\da\pasta\do\index\. Lembrando que tudo o que foi dito dentro da segunda opção é para ser feito na pasta do projeto.
      5. Ao instalar globalmente a pasta do lite-server deverá aparecer e, a partir desse ponto, iniciar o server normalmente no seu projeto.
      6. Para começarmos com o TS primeiro precisamos instalar ele e, para isso, vamos seguir para a pasta no caminho C:\Users\nomeDoUsuário\AppData\Roaming\npm\node\_modules\npm e nessa pasta instalar o typescript na versão que desejar a partir do npm install [typescript@4.2.2](mailto:typescript@4.2.2) (essa versão foi a que usei para o curso, mas sugere utilizar a mais recente. Nesse caso não precisa do @ e nem nada depois dele). Ao rodar esse comando nessa pasta, toda a instalação será feita adequadamente.
      7. Porém, o compilador (tsc (typescript compiler)) provavelmente ainda não funcionará. Para que ele passe a ser reconhecido como um comando precisamos colocar a pasta em que ele se encontra na nossa variável PATH no PowerShell ou CMD. Em ambos os casos para fazer isso precisamos ir lá na pasta onde os comandos do TS se encontram, geralmente sendo no C:\Users\nomeDoUsuario\AppData\Roaming\npm\node\_modules\npm\node\_modules\.bin, mas que para descobrir pode simplesmente usar o comando ls -Recurse \*tsc\* para listar todos os arquivos que possuem essas letras no nome. O que procuramos é uma tríade de tsc, tsc.cmd e tsc.ps1. Após encontrar e entrar na pasta em que esses arquivos estão, podemos usar o comando pwd para ver o caminho todo desde o disco e copiar esse caminho. Em seguida utilizaremos o comando setx PATH “%PATH%;C:\todo\o\camiho\descoberto\pelo\pwd”. Após sua execução aparecerá uma mensagem de êxito e então devemos reiniciar o PS e/ou CMD e também o VScode, ou seja lá a IDE que esteja utilizando, só então veremos o resultado.
         1. **[NOTA!!]:** **Não tenho certeza se no PS realmente precisa ou sequer funciona colocar o %PATH%; e depois todo o caminho para setar o novo caminho nele. Talvez seja necessário colocar o $env:Path ou então só $Path ou $PATH para que dê certo. Se estiver utilizando o CMD, NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR DE MANEIRA NENHUMA OU PODE DAR MUITO ERRADO!!!! Para ter certeza que vai ficar tudo bem, faça um backup do path utilizando o echo %PATH% $Path ou $env:Path e guarde o arquivo em segurança para poder recuperar caso de errado. Qualquer dúvida consultar as anotações de CMD/PROMPT. No meu caso eu estava usando o PS e esqueci que precisava colocar o “%PATH%; caminho\novo” para adicionar ao path e não substituir ele todo, mas acabou que o PS identificou que eu queria adicionar e não substituir, então deu certo, mas não confie, faça certo.**
      8. A partir desse ponto tanto o compilador quanto o server init devem estar funcionando adequadamente no seu projeto e com as configurações de tsconfig.json que você fizer para ele.
   4. Configuração básica do compilador:
      1. Para configurar nosso compilador precisamos criar um arquivo chamado tsconfig.json e, dentro dele, colocar algumas pequenas opções como:

{

  "compilerOptions": {        // Define as opções de compilação

    "outDir": "dist/js",      // Diz qual é o diretório em que os arquivos compilados serão direcionados

    "target": "ES6"           // Diz que o alvo de conversão, ou seja, para qual tipo de JS ou ES ele deve converter nossos arquivos TS ao compilar, nesse caso dissemos que queremos o EcmaScript 6

  },

  "include": ["app/\*\*/\*"]     // Diz para o compilador que, ao compilar, é para incluir todos os arquivos que estiverem dentro da pasta app e suas subpastas na sua conversão

}

* + 1. Após configurar devemos ir até a pasta package.json do nosso projeto e colocar dentro do script um comando “compile”: “tsc” e dentro das “devDepencencies”: {“typescript”: “^4.2.2”}.
       1. Coloquei 4.2.2 pois foi a versão do TS que instalei, caso tenha outra, verifique a versão e coloque-a aqui.
  1. Aprimorando a configuração:
     1. Adicionamos uma configuração que não permite a compilação e geração dos arquivos JS se nosso script de TS estiver com erros:

    "noEmitOnError": true     // Não permite gerar arquivos JS enquanto tiver erros no nosso código

* 1. Automatizando a compilação de arquivos:
     1. Ficar finalizando nosso server, rodando a compilação e depois rodar o server novamente para ver o resultado é bem ruim, por isso colocamos uma nova função no nosso script no package.json chamada watch e que recebe tsc -w, ou seja, o compilador fica assistindo a qualquer mudança existente no nosso TS e, ao notar alguma diferença quando salvamos o arquivo, ele compila automaticamente gerando os novos arquivos js.

    "watch": "tsc -w"

* 1. O modificador private:
     1. O # é o método mais recente de definir que algo é privado no JS, contudo, não no TS. Para definir que uma propriedade é privada em TS precisamos colocar o \_propriedade em todas elas.
     2. Entretanto, ao tentar acessar de fora do construtor ainda será possível, mesmo que esteja com o \_. Para corrigir isso, colocamos o *private* antes da \_propriedade na hora de definir ela, assim, sempre que tentarmos alterar de fora do construtor, teremos um erro como estava sendo com a # anteriormente:

private \_data;

    private \_quantidade;

    private \_valor;

* + 1. Ao ver o JS notamos que todas as nossas propriedades privadas possuem somente o \_ antes delas, o que não garante segurança nenhuma para o nosso código e que as pessoas que acessarem a aplicação modifique essas propriedades diretamente.
    2. O que garantimos com esse método de privatização é que ninguém será capaz de alterar nossas variáveis diretamente em tempo de coding e compilação.