

Detectando Gasto a Editar

- Para detectar el gasto a editar usaré un state en el App.jsx
- Lo inicio como un objeto y se lo paso via props a ListadoGastos y a Gasto

Corrección: en el `.reduce` puse `gasto.cantidad +total` y es `- total`

```
const totalGastado = gastos.reduce((total,gasto)=> gasto.cantidad - total, 0)
```

- Coloco el `setEditarGasto` en lugar del `console.log` del `SwipeAction` y dentro el objeto `gasto`
- Ahora es cuando miro el state en components de devtools en App.jsx que es un objeto vacío y que cuando deslizo el componente se llena el state con el objeto `gasto`
- Para abrir el modal usaré un `useEffect`. Va a estar escuchando los cambios en `gastoEditar`, lo coloco en las dependencias
- Lo importo en App.jsx
- Siempre se va a ejecutar una vez, por lo que hay que verificar que `gastos` tenga algo
- Usaré `Object.keys` con el `.length` para verificar que `editarGasto` tiene algo
- Uso el `console.log` para verificar que cuando muevo el gasto a editar, aparece en consola

```
useEffect(()=>{  
  if(Object.keys(gastoEditar).length){  
    console.log('gasto tiene algo')  
  }  
})
```

- Efectivamente. Cambio el `console.log` por el `handleNuevoGasto()`

```
useEffect(()=>{  
  if(Object.keys(gastoEditar).length){  
    handleNuevoGasto()  
  }  
})
```

- Lo próximo será pasarle el objeto, y si tiene algo que llene el formulario automáticamente