0Se sigue este curso → https://www.udemy.com/course/angular-2-fernando-herrera/learn/lecture/6397656#overview

INTRODUCCIÓN

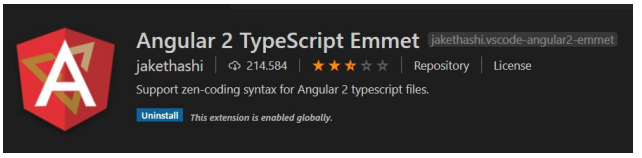
Para usar angular gastaremos las siguientes herramientas:

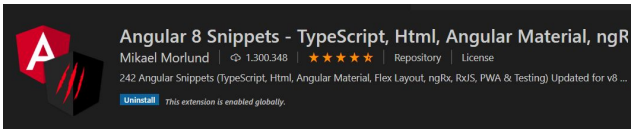
*TypeScript → Para detectar los errores en tiempo de escritura
Lo instalaremos con el comando en CMD → `npm install -g typescript`

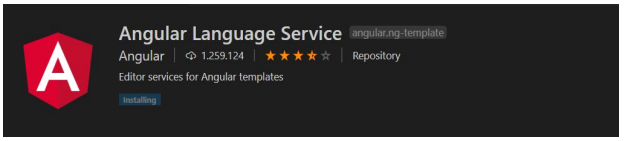
*Node JS →

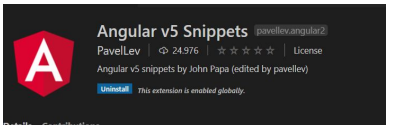
*Cliente Angular → `npm install -g @angular/cli`

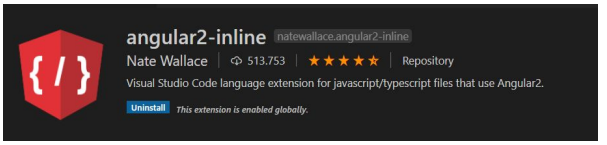
Mis Snippets para Visual Studio





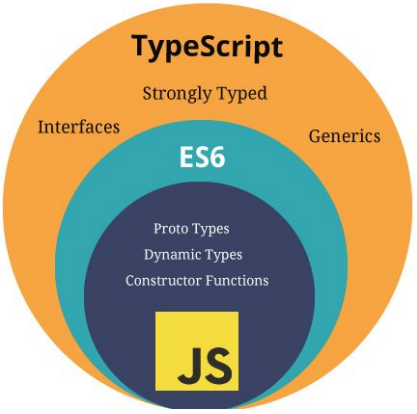






TYPESCRIPT

A resumidas cuentas **TypeScript** es JS pero bien hecho y sin tanta entropía, podemos tener el control de código que nos daba java con algunas funciones añadidas, realmente TypeScript>**EcmaScript**>JS, solo que son ñapas que se han ido metiendo para dopar el código de mayor control



Comandos para compilar TypeScript

tsc ts.ts → Para compilar un ts a js
tsc ts.ts -w → Para que el programa escuche e ir compilando auto.
tsc --init → Para crear un archivo de configuración typescript. Desde ahí se compila todo el proyecto poniendo tsc asecas.

Remember de JS:

Var → Variable global
let → Variable local, a partir de ahora usar SIEMPRE LET

-function(nombre**:string**){} → Restricciones de parámetros en funciones para que no pete el código, nos avisa el propio intellisense que está mal si la cagamos.

-let nombre**:string=** “xsoms”; → Declaras en string fijo, realmente si ponemos una variable sin especificar nada ya lo pone solo, pero bueno… no está de más ponerlo.

-let nombre**:any;** → Es como hacerlo en JS puede adoptar cualquier valor y luego redeclararlo con otro

-let nombre**:number;** → Declara número

-let texto=**`**Hola soy el número ${nombre}**`;** → Typescript da esta nueva forma de crear líneas de string, concatenado con el acento invertido y ${}, podemos meter un ENTER y será igual a un \n

-let texto= **`${**getNombre()**}`** → También podemos llamar funciones de JS desde ``

-function(variable:string=”por Defecto”){} → Se dice que va a recibir una variable y si no de mete como parámetro se pondrá por defecto el valor asignado

-function(oka**?**:string){} → valor opcional, se puede invocar a la función sin meterlo, siempre es el último valor a declarar de todos los parámetros que pongamos

Desencriptación Objeto

Teniendo el objeto

```
let a={
    atributo1=”dato”,
    atributo2=”dato”
}
```

let{ nombre, clave, poder }= a; → Va buscando por nombre y lo desencripta, de tal forma que podamos usar la variable nombre fuera sin hacer alusión a a.

Si fuéramos a desencriptar un array de string por ej.

let a:string[]= [“dato1”,”dato2”,”dato3”];

let [parametro1, parametro2, parametro3]; → De esta forma no se enlazan por variables, sino por orden secuencial, parametro1 es “dato1”

Promesas(Ejecución función asíncrona)

```
let promesa= new Promise(function (resolve, reject){
    console.log(“Asíncrono realizado”);
    //Ejecutamos resolve() si queremos que acabe bien
    //reject() si queremos que lanze error
})

promesa.then(function(){
    console.log("Listo");
}, function(){
    console.log("Ejecutar si sale mal");
});
```

→ La función then se ejecuta una vez acabe el proceso, se ejecuta la primera función si sale bien usando resolve y se ejecuta la segunda función y se ejecuta el reject().

Promise() → Es una clase que ejecuta funciones en su interior, se ejecuta de manera asíncrona al resto del programa, se podría considerar un servicio

```
interface Objeto{
    nombre:string,
    edad:number
}
```

→ **Interfaz de TypeScript**

```
class Coche{
    nombre:string=”toni”;
    edad:string= undefined;

    constructor( nombre:string, equipo:string , nombreReal:string){
        this.nombre= nombre;
    }
```

→ Constructor de la clase

```
}
```

→ Clase en TypeScript con valores por defecto