

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:

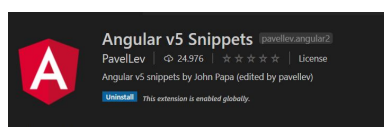
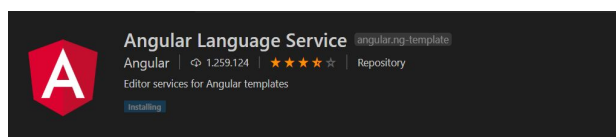
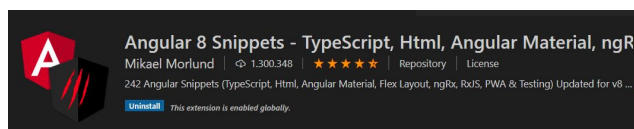
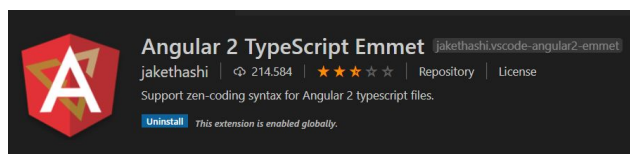
*TypeScript → JS mejorado

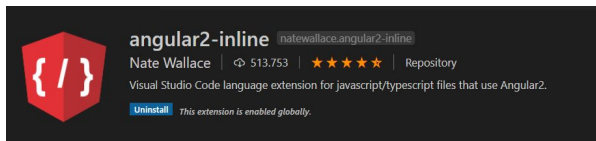
Lo instalaremos con el comando en CMD → `npm install -g typescript`

*Node JS → Para ejecutar comandos npm

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

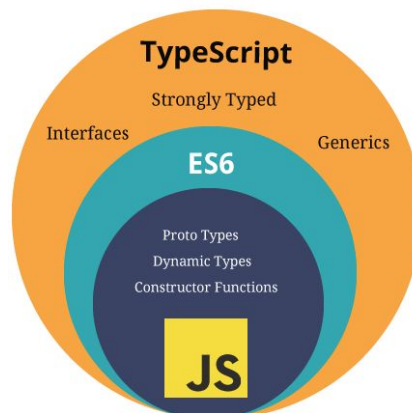
Mis Snippets para Visual Studio





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 aseca.

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 pite 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 lance 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

Clases Interfaces y sus importaciones

```
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

Podemos importar las clases con import {} from "url"

```
import { Coche } from "../clases/Coche.class";
```

Y exportarlas si ponemos un export al declarar la clase

```
export class Coche{
```

Animate.css

Animate.css es una librería online de css con animaciones prediseñadas.

<https://daneden.github.io/animate.css/>

Para usarla poner class="animated clase" → Meteremos la clase que queramos, la tenemos en la página en un dropdown el cual nos muestra la clase y la animación

Nota: bootstrap usar ng-Model

npm install

npm install bootstrap --save

npm install jquery --save

npm install popper.js --save

nm install animate.css --save

npm i @fortawesome/fontawesome-free --save

npm install sweetalert --save

npm install @ngx-translate/core --save

npm install @ngx-translate/http-loader --save

npm install --save jquery @types/jquery

Instalar font awesome full (full marea bastante seguir esta imagen)

The simplest way is to install it through npm and then import the styles:

1)

```
npm i @fortawesome/fontawesome-free --save
```

2) Import the styles in **angular.json**

```
"styles": [  
  ...  
  "node_modules/@fortawesome/fontawesome-free/css/all.css"  
  ...  
]
```

And then you can use it as it is in their [documentation](#)

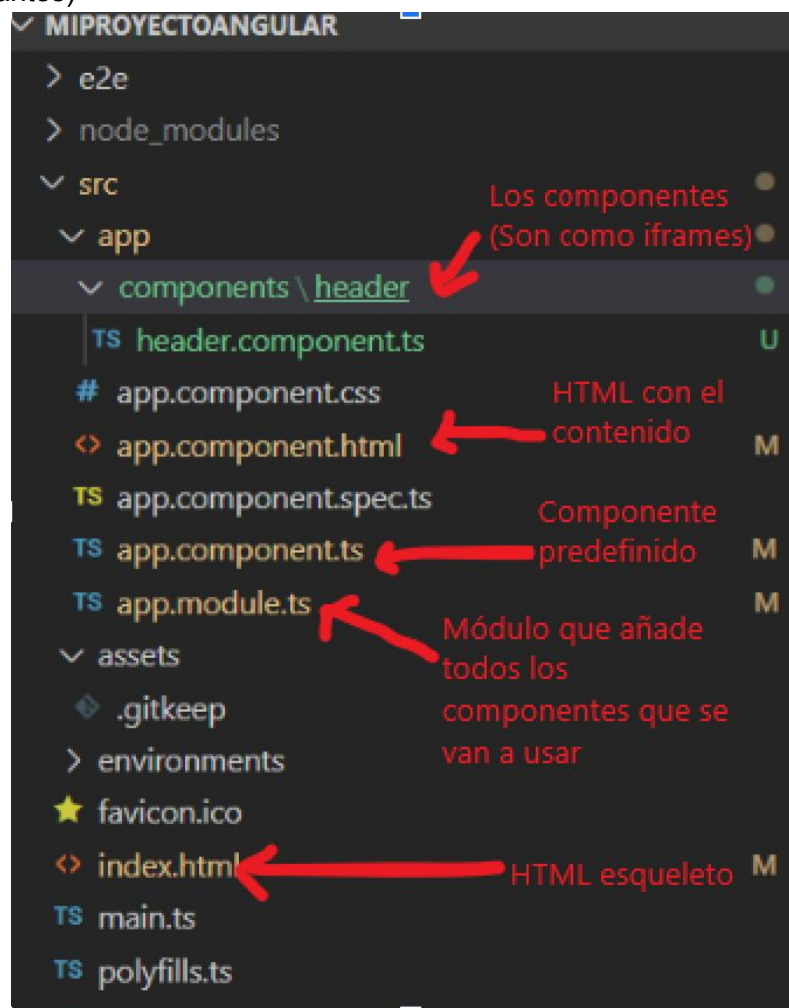
```
<i class="fas fa-address-card"></i>
```

ANGULAR

`ng new miProyectoAngular` → Para crear el proyecto

`ng serve -o` → Para lanzar el proyecto y abrir una pestaña nueva

Cuando creemos el proyecto se nos genera la siguiente estructura (los ficheros tocados son los más importantes)



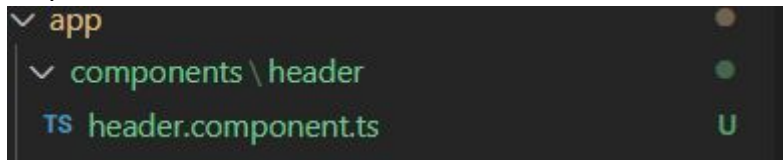
NOTA DE INTERÉS:

LOS OBSERVABLES

Son eventos asíncronos, se ejecutan cuando usamos `.subscribe()` antes no, y desde `subscribe` le podemos mandar mas parámetros organizar `returns` y tal...

Añadir componentes

Creamos un `.component.ts` como nomenclatura



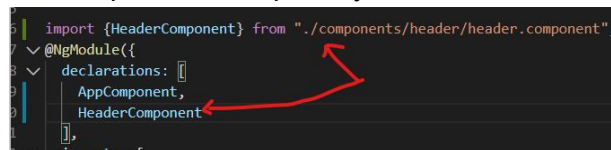
En la clase:

`import {Component} from '@angular/core';` → Para importar `@Component`

`@Component({`
 `selector: 'app-header',` → Es con lo que se invocará el componente en HTML
 `template: '<h1>Componente</h1>'` → Lo que imprimirá el html cuando se invoque
 `templateUrl: './blabla.html'` → Lo mismo que arriba pero sacando el html a otro lado
`})`

`export class HeaderComponent {}` → No hace falta llenar la clase, lo importante es `@Component`

Lo añadimos al `app.module`, para avisar que hay módulo nuevo



Ya lo podemos usar en HTML como:

```
<app-header></app-header>
```

Podemos generarlo automáticamente desde la terminal con:

`ng generate component components/miComponent`

Por último para usar el objeto de enrutamiento ir a `app.module.js` e importarlo

`<a [routerLink]="['home']">` → Usamos el enrutamiento anterior para ir ahí, a `/home`

`<li routerLinkActive="active">` → Si el `routerLink` de arriba coincide con la página actual se añade la clase a el `li`, "active" es una clase de bootstrap

Si queremos hacerlo por `(onclick)` necesitamos usar el método backend Router

`import{Router} from '@angular/router'` → nos da Router, lo metemos en el constructor

`this.router.navigate(['pagina', id])` → Para navegar, funciona que routerLink

```
//Css del bueno
/* Lo de abajo no lo he hecho yo */
.animated {
  -webkit-animation-duration: 1s;
  animation-duration: 1s;
  -webkit-animation-fill-mode: both;
  animation-fill-mode: both;
}

.fast {
  -webkit-animation-duration: 0.4s;
  animation-duration: 0.4s;
  -webkit-animation-fill-mode: both;
  animation-fill-mode: both;
}

@keyframes fadeIn {
  from {
    opacity: 0;
  }

  to {
    opacity: 1;
  }
}

.fadeIn {
  animation-name: fadeIn;
}
```

Condicionales y bucles

`*ngIf="variable"` → Metemos esto dentro de un elemento HTML, si es true se muestra, sinó se destruye haciendo que el objeto no ocupe nada de espacio.

```
<div *ngIf="mostrar"
```

Y hemos creado un botón con un evento para cambiar la variable

```
<button (click)="mostrar= !mostrar"
```

`*ngfor="let personaje of personajes; let i = index"` → Se crea un bucle for para que se creen tantos elementos como tenga el bucle, hemos usado 2 variables, una que contiene el nombre y otra que contiene el índice para operarlo si se desea, personajes es un array de Strings `personajes:string[]=["Toni","Ana","Jacinto"];`

```
<ul class="list-group">
  <li *ngFor="let personaje of personajes; let i = index"
      class="list-group-item">
    {{i+1}}.{{personaje}}
  </li>
</ul>
```

Instalación de módulos por ej Bootstrap

Ya sabemos que podemos inyectar Bootstrap por CDN o descargandolo manualmente, Angular nos lo gestiona para hacerlo más liviano y meterlo dentro del proyecto.

`npm install bootstrap --save` → Para instalar un módulo en "node_modules"

Una vez metido ir a angular.json y meter en styles los css y en scripts los js...

Enrutamiento

Angular tiene un gestor de rutas URL, para ir navegando por la misma página. Para comenzar a usar esto creamos “`app.routes`” dentro de `app`.

En este fichero usamos el snippet `ag-routes` para que nos salga una plantilla.

```
ag-routes

import { RouterModule, Routes } from '@angular/router';

const routes: Routes = [
  { path: 'routePath', component: Component },
  { path: '**', pathMatch: 'full', redirectTo: 'routePath' }
];

export const appRouting = RouterModule.forRoot(routes);
```

Importamos nuestros componentes, con `ng-import`.

`{path: “rutaURL”, component: ClaseComponent}` → Añadimos a `Routes` nuestra ruta, siendo `path` la ruta que usaremos en el navegador y `component` el componente que usaremos. La última línea que nos sale es la `path` por defecto si no encuentra nada.

`export const appRouting= RouterModule.forRoot(routes, {useHash:true});` → Línea recomendada para exportar la clase de enrutamiento, el `useHash true` es usar `#` en nuestra URL por algún motivo es lo mejor.

Obtener parámetros de la URL

Habiendo sido los parámetros metidos por:

```
path: 'usuario/:id',
```

```
import {ActivatedRoute} from “@angular/router”;
```

```
this.activatedRoute.params.subscribe(params=>{
  this.variable= params['id'] → Cogemos el parámetro id de la URL
})
```

`this.activatedRoute.parent.params.subscribe...` → Usaremos “`parent`” si queremos llegar a los parámetros que tiene el padre.

Crear servicios

Creamos la carpeta servicios en app, y dentro meteremos todos con la nomenclatura servicio.service.ts

-ng-service → Atajo para crear el servicio

Esto ya nos aporta un constructor y un espacio para crear variables, las devolvemos con getters o lo que vayamos viendo

En app.module.ts, en providers metemos el servicio

```
//servicios
providers: [
  HeroesService
],
bootstrap: [AppComponent]
})
```

Y ya lo podemos usar en otro ts si lo importamos y se lo pasamos como parámetro por constructor

Outputs e Inputs

Nuestro fin es el poder comunicar varios html de tal forma de que podamos tener un padre y un hijo y se puedan comunicar entre sí.

INPUT

Desde el padre podemos pasar al hijo variables

<app-mierda [heroe]="heroe"> → de tal forma que le pasamos al hijo "app-mierda" heroe

Desde el hijo, importamos Input desde core:

@Input() heroe:string: → Cogemos la variable que nos ha dado el padre

OUTPUT

En el hijo importamos Output + EventEmitter:

EventEmitter es un creador de eventos que escuchará el padre

@Output heroeSeleccionado: EventEmitter<number>; → Creamos un evento que enviará un Número

this.heroeSeleccionado.emit(this.index); → Envía al padre el número del índice

En el padre:

<app-mierda (heroeSeleccionado)="verHeroe(\$event)"> → Llama al método para que le devuelva el valor, y le pasa \$event para enviar el contexto

Crear Pipes

Un pipe es un editor de variable que se hacen en typescript, hay algunos ya prediseñados:

`{{variable | uppercase}}` → Pasa eso, imprime uppercase
`{{variable | lowercase}}`

`{{nombre | slice:0:3}}` → Slice corta lo que queramos, elimina las posiciones tanto de strings como de Arrays, en el ej corta de 0-3

`{{PI | number:'1.0-5'}}` → Number muestra los números que queramos, 1.0 son los enteros, -5 son los decimales

`{{variable | json}}` → Imprime puta madre el json, consejo, usar en pre por tema espacios

`{{variable | async}}` → Usa promesas, este es jodido ya que la promesa tarda en llegar el valor, por lo que async dice que se espere y que no mande mierda mientras. En el back:

```
valorDePromesa= new Promise((resolve, reject)=>{  
  setTimeout(()=>resolve("Llego la data!"), 3500);  
});
```

Peticiones HTTP

Queremos obtener información al estilo de get y post

Metemos en el app.module.ts

`import {HttpClientModule} from "@angular/common/http";` → Para hacer peticiones

Donde vayamos a hacer peticiones:

`import {HttpClient} from "@angular/common/http";`

`this.http.get("URL de consulta").subscribe(variable=>{this.variable=variable});` → Para realizar una consulta a un servidor remoto y sacar la información

Cambiar estilos desde Backend

Nota: En HTML se gasta mucho el “algo”, cuando solo lleva “ ” es cuando es una variable, pero si es “ ” es que es String

`<p [ngStyle]={'font-size': tamany + 'px'}>` → Usamos ngStyle para meter css desde el html pero con variable backend

`<p [style.fontStyle.px]="30">` → Otra forma mas elegante de hacerlo

`<p [ngClass]="{'text-danger':!propiedades.danger}">` → Siendo propiedades.danger una variable del backend siendo = a true, gastamos ngClass para asignar una clase nueva dinamicamente usando propiedades del back, también las podemos quitar

Directivas personalizadas

Una directiva es una instrucción de estas `<p [blabla]="string">` cuando ejecutamos la directiva va al backend y se ejecuta ts

`ng g d directiva` → Para crear una directiva por terminal

`ng-directive` para generar la directiva en VS

`import{Directive, ElementRef, HostListener, Input} from "@angular/core";`

Directive → Nos da la gestión de la directiva

ElementRef → Nos deja acceder a los parámetros del elemento que la ejecuta

HostListener → Usa eventos, los que queramos

Input → Cogerá el parámetro que nosotros le pasemos

`this.elementRef.nativeElement.style.backgroundColor= "red"` → Ejemplo de ElementRef

Se llamará a la directiva con el selector

Ejemplo perfecto:

```
import { Directive, ElementRef, HostListener, Input } from '@angular/core';

@Directive({
  selector: '[myDirective]'
})
export class MyDirective {
  constructor(private el: ElementRef) {}

  // cuando se llama al elemento llamamos a ts

  @HostListener('mouseover') onMouseover(): void {
    console.log('mouseover');
    this.el.nativeElement.style.backgroundColor = 'red';
  }

  @HostListener('mouseout') onMouseout(): void {
    console.log('mouseout');
    this.el.nativeElement.style.backgroundColor = 'white';
  }
}
```

Enrutamiento con hijos

Es como el enrutamiento normal con su app.routes.ts pero vamos a makearlos

Donde hay un archivo de rutas hay que meter en el HTML

`<router-outlet></router-outlet>` → Es lo que le dice al html que surque el resto de los components, se suele meter en el app.component, ahora...si creamos una ruta padre hay que meterlo ahí para que gestione sus hijos

En el Routes es igual, solo que para decir los hijos usamos `children` en el json

```
const routes: Routes = [
  { path: 'home', component: HomeComponent },
  {
    path: 'usuario/:id',
    component: UsuarioComponent,
    children: [
      { path: 'nuevo', component: UsuarioNuevoComponent },
      { path: 'editar', component: UsuarioEditarComponent },
      { path: 'detalle', component: UsuarioDetalleComponent },
      { path: '**', pathMatch: 'full', redirectTo: 'nuevo' }
    ]
  },
  { path: '**', pathMatch: 'full', redirectTo: 'home' }
];
```

Switch case con Angular

En lugar de hacer un trillon de *ng-if chupando muchos recursos/tiempo al programar

podemos usar un switch case de angular.

```
<div [ngSwitch]="variable">  
  <div *ngSwitchCase="aaaa"> → Si variable="aaaa" ps se mete  
  <div *ngSwitchDefault> → Si no se cumple ningún case se activa  
</div>
```

Los Guards

Un guard es una medida de seguridad que se usa en angular para captar sitios y hacerlos inaccesibles a determinado tipo de usuarios.

Dentro de los guards hay 4 tipos principales:

- **CanActivate:** Mira si el usuario puede acceder a una página determinada.
- **CanActivateChild:** Mira si el usuario puede acceder a las páginas hijas de una determinada ruta.
- **CanDeactivate:** Mira si el usuario puede salir de una página, es decir, podemos hacer que aparezca un mensaje, por ejemplo, de confirmación, si el usuario tiene cambios sin guardar.
- **CanLoad:** Sirve para evitar que la aplicación cargue los módulos perezosamente si el usuario no está autorizado a hacerlo.

`ng g g guard` → Para generar un guard


```
//
export class AuthGuard implements CanActivate {

  constructor(private auth:AuthService){}

  canActivate(
    //Es la ruta a la que va a ir
    next: ActivatedRouteSnapshot,
    //RouterStateSnapshot dice las rutas que estan activas
    //El observable hace que se espere a que el usuario esté suscrito y ahí devuelve el authservice
    state: RouterStateSnapshot): Observable<boolean> {
    return this.auth.isAuthenticated$;
  }
}
```

Cuando la condición se cumpla el observable hará su trabajo y nos dará paso.

Para habilitar el guard creado en nuestra ruta nos vamos al app.routing.ts

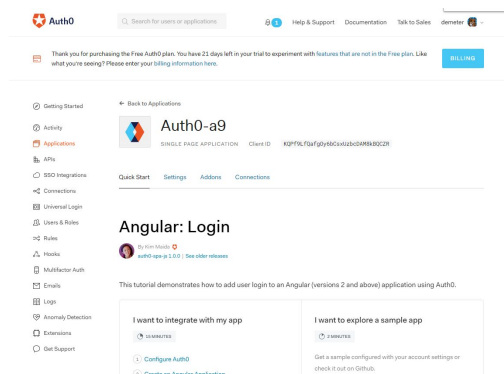
component: [ClaseGuard]

```
{path: 'protegida',
  component: ProtegidaComponent,
  //Le decimos que implemente ese método de seguridad
  canActivate: [AuthGuard]
},
```

Auth0(Inicios de Sesión to guapos)

Auth0, pag y gía → <https://manage.auth0.com>

Pasos de configuración de servidor.



Nos vamos aquí que es la guía y en settings tocamos y guardamos cambios:

Allowed Callback URLs

http://localhost:4200

After the user authenticates we will only call back to any of these URLs. You can specify multiple valid URLs by comma separating them (typically to handle different environments like QA or testing). Make sure to specify the protocol (https://) otherwise the callback may fail in some cases. With the exception of custom URI schemes for native clients, all callbacks should use protocol https://.

Application Login URI

https://myapp.org/login

In some scenarios, Auth0 will need to redirect to your application's login page. This URI needs to point to a route in your application that should redirect to your tenant's /authorize endpoint. Learn more

Allowed Web Origins

http://localhost:4200/callback

Comma-separated list of allowed origins for use with Cross-Origin Authentication, Device Flow, and web message response mode, in the form of <schemes> "://" <hosts> [":" <ports>], such as https://login.microsoft.com or http://localhost:3000.

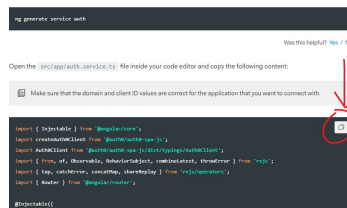
Allowed Logout URLs

http://localhost:4200

A set of URLs that are valid to redirect to after logout from Auth0. After a user logs out from Auth0 you can redirect them with the <returnTo>

Instalamos el JDK → `npm install @auth0/auth0-spa-js --save`

Creamos un servicio con toda esta data que nos genera la app



Una vez instalado, vamos a ver lo bueno del Auth0

En el TS tenemos que usar `public auth:AuthService` para acceder a todo

`(click)="auth.login()"` → Para logearse

`(click)="auth.logout()"` → Para salir

`*ngIf="auth.loggedIn"` → Para saber si está logeado, así podemos ocultar cosas

`<pre *ngIf="auth.userProfile$ | async as profile">`

`<code>{{profile | json}}</code>`

`</pre>` → Agarramos de forma asíncrona un json con toda la info que tiene el usuario logeado, el code es una etiqueta decoradora del Bootstrap, \$ son observables

Formularios(Control en Front)

#variable="ngForm" → Asigna al elemento **FORM** el nombre de una variable y le dice que es un formulario del ngForm, ngForm es una variable/atributo backend

#variable="ngModel" → ngModel es un input que se vincula con variables del backend, así luego podemos llamar a variable.errors?.atributo (? es si existe la variable, sino no pasa nada)

<form (ngSubmit)="guardar(forma)" #forma="ngForm" novalidate> → Ng submit dice que debe de hacer al subir el formulario, forma es la ID del formulario le estamos pasando todos los datos, y novalidate es para que no se validan los campos por HTML

<input name="nombre" [(ngModel)]="usuario.nombre"> → ngModel **siempre ha de estar precedido de un name=""** y sirve para 2 cosas:

1. Se le asigna el valor de un objeto ya existente en el backend, en este caso usuario.nombre

En el back

```
import{ngForm} from "@angular/forms"
```

guardar(forma:NgForm){lógica} → para usar los datos del formulario usando ngForm

2. Se mete ngModel para que nos genere Angular clases en HTML dependiendo de cómo esté relleno el formulario, las clases que nos podemos encontrar son:

-*ng-untouched* -> El usuario no ha tocado el formulario, si lo ha tocado es ng-touched

-*ng-pristine* -> Formulario con valor por defecto, es el opuesto al dirty

-*ng-dirty* -> Formulario modificado por el usuario

-*ng-valid* -> El formulario pasa las reglas de validación

Formularios(Control en Back)

Frontend:

`<form [formGroup]="forma" (ngSubmit)="accion()" >` → fromGroup busca en el back una variable llamada forma de tipo formGroup y la vincula para pasar sus datos

`<input formControlName="apellido">` → Vinculamos el input con el nombre de la variable del formGroup del back

Si queremos acceder a forma.nombre == `forma.get('nombre')`

Backend:

En el app.module

```
import { FormsModule, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';
```

En el back TS:

`import{FormGroup, FormControl, Validators} from "@angular/forms"` → FormGroup es el formulario, formControl son las variables individuales que tiene el formGroup y Validator son las restricciones de identidad que le meteremos al Formulario.

```
forma= new FormGroup({  
  'apellido': new FormControl('valorPorDefecto', Validators.condición,  
                               ValidatorAsincrono);  
})
```

→ Para manipular variables del formulario, ponerle valores por defecto y restricciones

PENDIENTE DE ANOTAR:

```

forma:FormGroup;

usuario={
  nombreCompleto:{
    nombre:"Toni",
    apellido:"Jordan"
  },
  correo: "tonijordan@gmail.com"
}
constructor() {
  this.forma= new FormGroup({
    'nombreCompleto': new FormGroup({
      'nombre': new FormControl(this.usuario.nombreCompleto.nombre , [Validators.required, Vali
      'apellido': new FormControl('', Validators.required)
    }),
    'correo': new FormControl('', [Validators.required, Validators.pattern("[a-z0-9._%+-]+@[a-z
  ]));

  //Con esto escribimos un objeto entero en lugar de ir asignando uno a uno
  this.forma.setValue(this.usuario);

}

ngOnInit(): void {
}

guardarCambios(){
  console.log(this.forma);
  console.log(this.forma.value);

  //Para devolver el formulario a su estado inicial de clases como si no se hubiera tocado
  //con los datos del objeto usuario
  this.forma.reset(this.usuario);
}

```

LA SECCION NO ESTÁ TERMINADA

Libreria rxjs

leer

<https://www.adictosaltrabajo.com/2017/11/14/programacion-reactiva-uso-de-la-libreria-rxjs/>

Sweet Alert

Es una librería adicional, la instalaremos con `npm install sweetalert --save`

Esta librería son alerts personalizadas con estilos y animaciones predefinidos.
Para importarla → `import Swal from 'sweetalert2';`

Link guía puta mare → <https://sweetalert2.github.io/>

Para crear el alert personalizado:

`Swal.fire("Mensaje de alerta básico")` → Para lanzar desde el JS el alert.

```
Swal.fire({  
  title: "Título principal",  
  icon: "success" → Son imágenes predefinidas to guapas, los iconos tienen los  
                    nombres de los colores del bootstrap  
  text: "Texto grande" → Texto debajo del título  
  position: "bottom-right" → Para decir dónde hacer que salga el alert  
  imageUrl: "Url" → Para meter una imagen  
  imageHeight: 500 → Para decir tamaño imagen
```

//Animaciones

```
showClass:{  
  popup: "animated fadeInDown faster" → Animación de entrada  
}  
hideClass:{  
  popup: "animated fadeOutUp faster" → Animación de salida  
}
```

`})` → Todas las funciones básicas que nos ofrece el swal

`Swal.showLoading();` → Muestra un circulo de cargando

MANEJO DE DESPIDOS

Cuando el usuario desestima una alerta, la Promesa devuelta por `Swal.fire ()` se resolverá un objeto `{despido: motivo}` que documenta el motivo por el que se desestimó:

Razón	Descripción	Configuración relacionada
<code>Swal.DismissReason.backdrop</code>	El usuario hizo clic en el fondo.	<code>allowOutsideClick</code>
<code>Swal.DismissReason.cancel</code>	El usuario hizo clic en el botón cancelar.	<code>showCancelButton</code>
<code>Swal.DismissReason.close</code>	El usuario hizo clic en el botón Cerrar.	<code>showCloseButton</code>
<code>Swal.DismissReason.esc</code>	El usuario hizo clic en la <code>[Esc]</code> tecla.	<code>allowEscapeKey</code>
<code>Swal.DismissReason.timer</code>	El temporizador se acabó y la alerta se cerró	Temporizador

Ejemplo DAO

```
import { HttpClient } from '@angular/common/http';
import { HttpClient } from '@angular/common/http';
import { HeroeModel } from '../models/heroee.model';
import {map} from "rxjs/operators";
import { ConditionalExpr } from '@angular/compiler';

@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class HeroesService {

  private url="https://fir-proyect-82d51.firebaseio.com";
  constructor(private http:HttpClient) { }

  crearHeroe(heroee: HeroeModel){
    //Realizamos una consulta a una base de datos creada en firebase,
    primer acumento el json, segundo argumento objeto donde se escribe el
    JSON
    //2) pipe()función en RxJS : puede usar tuberías para unir
    operadores. Los tubos le permiten combinar múltiples funciones en una
    sola función
    //map transforma lo que un observador puede regresr
    return this.http.post(`${this.url}/heroes.json`, heroee)
    .pipe(map((resp:any)=>{
      heroee.id= resp.name;
      return heroee;
    })));
  }

  actualizarHeroe(heroee:HeroeModel){
    //IMPORTANTE
    //No podemos igual un objeto a otro en JS lo que se hace es copiar
    la referencia
    //Por ello usamos:
    const heroeeTemp= {
      ...heroee
    };
    delete heroeeTemp.id;
```

```

    console.log(heroTemp);
    return this.http.put(`${this.url}/heroes/${hero.id}.json`,
heroTemp);
  }

  getHeroes(){
    return this.http.get(`${this.url}/heroes.json`).pipe(map(
      resp=> this.crearArreglo(resp)
    ));
  }

  private crearArreglo(heroesObj: object){

    const heroes: HeroeModel[] = [];
    Object.keys(heroesObj).forEach(key=>{
      const hero: HeroeModel = heroesObj[key];
      hero.id = key;
      heroes.push(hero);
    });
    return heroes;
  }
}

```

Desplegar Aplicaciones en Servidor

El objetivo es poder subir todo el proyecto creado a producción donde será alojado en el servidor Filezilla y no en el PC.

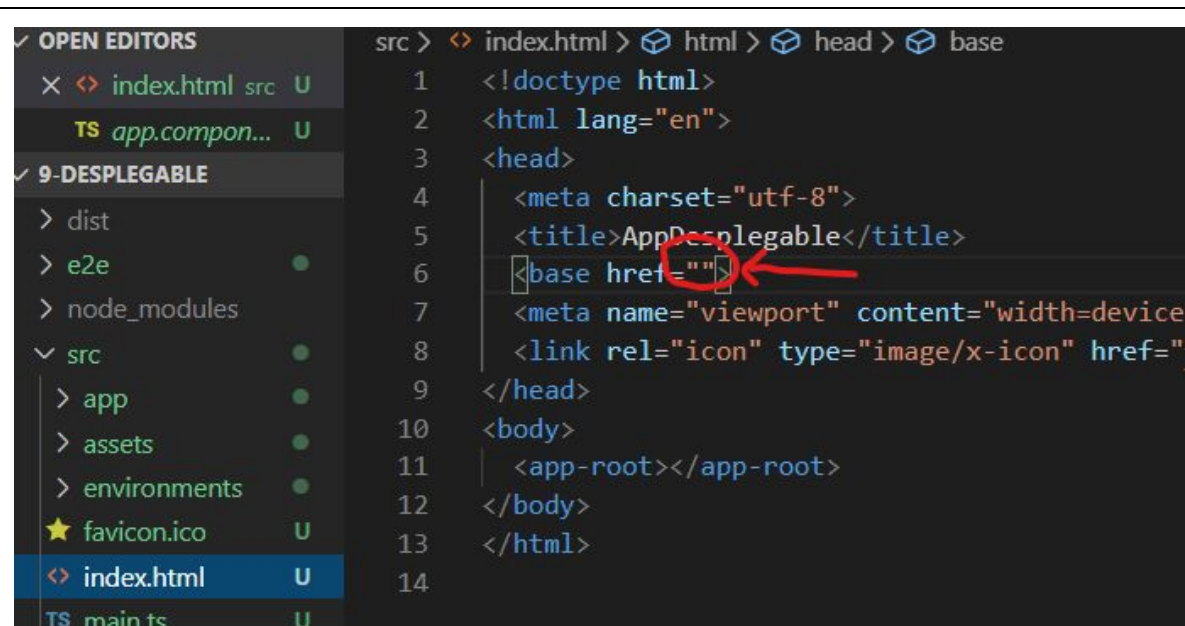
Para subir el proyecto usaremos la carpeta **dist** la cual tendrá TODO angular compilado y será nuestra carpeta SRC pero preparada para subirse, dist por ejemplo NO tiene ningún TS y está todo en JS

- **ng build** → Para crear la carpeta **DIR**

-ng build

Vamos a instalar `npm install http-server -g`

Tenemos que quitar la ruta absoluta del index.html para poder arrancar la app, por defecto "/" ELIMINAR LA BARRA

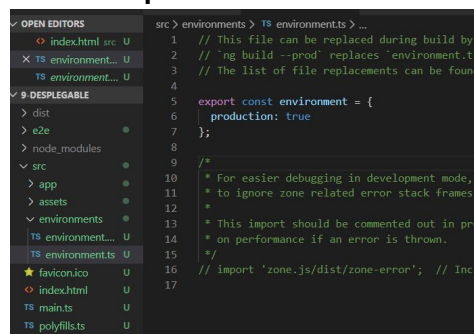


Una vez hecho esto ejecutar el servidor

http-server -o → Para ejecutar servidor en modo desarrollo

http-server --prod -o → Para ejecutar servidor en producción

Si queremos habilitar el modo de producción y hacer que nos salgan console.log en la terminal, errores y tal, **cambiar línea production: true** de los dos environments



Multilenguaje

Fuente (MUY BUENA) → <https://www.codeandweb.com/babeledit/tutorials/how-to-translate-your-angular8-app-with-ngx-translate>

Usaremos ngx-translate para traducirlo todo con pips

npm install @ngx-translate/core --save

npm install @ngx-translate/http-loader --save

En app.module:

```
import {TranslateHttpLoader} from "@ngx-translate/http-loader";
```

```
import {HttpClientModule, HttpClient} from "@angular/common/http";
import { TranslateModule, TranslateLoader } from
'@ngx-translate/core';
export function HttpLoaderFactory(http:HttpClient) {
  return new TranslateHttpLoader(http, './assets/languages/',
'.json');
}
+ en los imports:
  HttpClientModule,
  TranslateModule.forRoot({
    loader: {
      provide: TranslateLoader,
      useFactory: HttpLoaderFactory,
      deps: [HttpClient]
    }
  })
})
```

En el app.component

```
//Decir que traduzca por defecto en ingles y habilitamos el pipe
export class AppComponent {
  constructor(private translate: TranslateService) {
    translate.setDefaultLang('en');
  }
  useLanguage(language: string) {
    this.translate.use(language);
  }
}
```

Instalar Bootstrap Modo Dios Popover + Alert

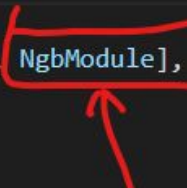
Guía completa de Bootstrap + Angular → <https://ng-bootstrap.github.io/#/home>

Con Angular bootstrap y su jquery dan mucho por culo, por lo que prescindiremos de ellos, el problema es que hay clases como el Popover y el alert que necesitan JQuery, para ello usamos un módulo externo:

npm install --save @ng-bootstrap/ng-bootstrap → Para instalar el plus de bootstrap (que se pone junto al original)

```
import { NgbModule } from "@ng-bootstrap/ng-bootstrap";
```

```
@NgModule({
  imports: [RouterModule.forRoot(routes, {useHash: true}), NgbModule],
  exports: [RouterModule]
})
export class AppRoutingModule { }
```



Con ello podemos usar las clases originales de bootstrap + nuevas etiquetas html

```
<button type="button" class="btn btn-success" placement="top"
ngbPopover="somsocsocmsocmsocm">
  Popover puta mare
</button>
```

Instanciar/Modificar Objetos En Backend

Para agarrar una referencia de una etiqueta html como el getElementById usaremos **@ViewChild**

```
import {ViewChild, AfterViewInit, Renderer2} from "@angular/core";
```

@ViewChild("elemento") nombreElemento: ElementRef; → Para coger un elemento HTML con **#id**, si buscamos su valor al momento nos dará null, tenemos que esperar a que se inicialice, para ello usaremos **afterViewInit**, decimos **ElementRef** para asegurarnos que es instancia

ngAfterViewInit(){console.log(nombreElemento)} → Para acceder al elemento ya creado, en **onInit** puede que no se haya creado aún.

Con **Renderer2** podemos manipular TODO el DOM, añadiendo clases y modificando atributos.

Métodos **Renderer 2**:

setAttribute() → para añadir atributo

removeAttribute() → para eliminar el atributo

addClass() → para añadir una clase

removeClass() → Para eliminar una clase del elemento

Ejemplo:

this.renderer.setAttribute(this.nombreElemento.nativeElement, 'nombreAtributo', 'valor') → Para cambiar atributo con DOM