# EcmaScript5

Programación OO

`sirve para asignar valores a cadenas conretornosde carro

let/const

Funcion flecha zx=> 2 \* x equivale a funciones lambda de java¿? si la función no tiene argumentos () y si son varios (x,y) si son varias lineas se abre un bloque{ . Se puede guardar la función como parámetro o asignar a una variable.

for.. of iteración mejorada

Sintaxis corta de objeto

Operador ... Rest y spread. Explota el array en los distintos elementos y al revés

Valores por defecto en los parámetros opcionales function ejemplo (nombre="srr")

Destructuring

Clases: herencia, constructores, métodos de instancia, métodos estáticos,....g

get y set

Modulos: export, imports (variables y funciones) pudiendo renombrar

....

# TypeScript

Como javascript pero con tipado

No es ejecutable, hay que compilar con un compilador (tsc) que convierte el typescript a JS

Tipos

let cadena: string

number en general

Arrays

Array<number>

number[]

Hay Interfaces

Tiene visibilidad public y private

Constructores breves, si un argumento de un constructor se le pone public o private crea un atributo de clase y le asigna el valor del argumento

Tipos union y enumerados

# Angular

Instalamos Angular

Luego ejecutamos npm que viene con angular para que instale cli de angular y eso no spermite el comando ng

Visual studio code

Proyecto

carpeta e2e: testeos de selenium

Src: donde se encuentra el proyecto

gitignore: configuración de git para no subir algunas carpetas agit

editorconfig: configuración del editor

angular.json configuración de angular

browserlist para especificar al compilador la versión de navegador que queremos

karma.conf.js: test unitarios

package... versiones que necesita nuestro proyecto (que se descargan a la carpeta node\_modules) lo usa npm para descargarse los ficheros

Readme.md información de ayuda para node

tsconfig.app.json configuración del compilador para typescript

tslint.conf: revisa el estilo de configuración

ng serve dentro de la carpeta arranca el servidor en http://localhost:4200/

recompila y sube automaticamente

para proyectos importados npm install para que se descargue las librerías

Una app Angular:

* Modulos. Toda app necesita un módulo app.
* Componentes

## Modulos

Toda app necesita un módulo app mínimo: app.module.ts y por diseño podemos tener más (facturación...

Un módulo es una clase con una anotación. No tiene código solo es para organizarse una modulo lleva una anotación @ngModule que puede recibir parámetro objeto de javascript para configurar el módulo

## Componentes

Tiene cuatro archivos spec(para testerar) html, css y ts (javascript-typescript). Es una clase on otra anotación @Component. con parámetros como el html del componente y el css del componente (o varios) y con selector se estable una etiqueta (p.e <app-root></app-root>)que es donde se reemplazará el html del componente

Para crear un componente ng generaten enla carpeta del proyecto y esto crea ficheros dentre de la carpeta App. Tambien actualiza el módule.ts

ng generate component layout/cabecera

ng g c layout/cabecera --> es igual

En Index.html solo podemos poner la etiqueta del root.

Un componente puede estar dentro de otro

Cuando compila para producción todos los css los mete en uno solo, las css que modifiquemos a un componenten solo afectan a ese.

Un componente puede repetirse en una página las veces que quiera

Desde el html del componente podemos acceder a cualquier cosa publica del typescript del componente. Con doble llave {{}} se puede acceder al valor de una propiedad. Para atributos se puede usar [] en la propiedad html. Esto provoca que queden enlazados de forma que si la propiedad cambia se cambia automáticamente. esto es 'one way data binding'. Permite expresiones y llamadas a métodos. Se puede hacer dinámico el class del elemento html y utilizar el punto para determinadas clases y lo mismo con el estilo

<input [class.required]="isRequired"

Las expresiones tienen prohibido crear asignaciones a variables ni new ni encadenar expresiones. Que no provoquen efectos colaterales y que sean rápidas.

one way data binding en el otro sentido se hace con eventos quitando el prefijo 'on' usando paréntesis

<button (click)="cambiarNombre('Pepito'); otrometodo()" >Haz click</button>

Todos los eventos tienen información sobre el evento con la variable $event

<input type="text" [value]="apellidos" (keyup)="eventokeyup($event)"/>

doble binding de forma manual

<input type="text" [value]="apellidos" (keyup)="updateApellido($event.target.value)"/>

Doble binding de forma automática

Se usa con [(ngModel)]

Pero hay que importar en el app.models.ts import { FormsModule } from '@angular/forms';

@NgModule({

  declarations: [

    AppComponent,

    CabeceraComponent,

    PieComponent,

    MenuComponent,

    BindingComponent

  ],

  imports: [

    BrowserModule,

    AppRoutingModule,

    FormsModule

  ],

  providers: [],

  bootstrap: [AppComponent]

})

Ya podemos usarlo

<input [(ngModel)]="apellido"/>

Cada inclusión de componente tiene su propio ámbito de variables.... Ya veremos como intercambiar información entre componentes

## Directivas

Las directivas de componentes son los componentes

Las directivas estructurales:

En HTML son:

ngif: Elmina o añade del DOM un elemento. Si evalua true el elemento existe y si no no. empiezan con \*

<div \*ngIf="hero" class="name">{{hero.name}}</div>

ngFor: Repite una etiqueta conlo que haya dentro de la etiqueta tantas veces como diga el array

<ul>

<li \*ngFor="let hero of heroes">{{hero.name}}</li>

</ul>

El for tiene variables internas como first, index,last, even, odd para usarlas hay que asignarlas dentro de la declaración del for

Todo esto se puede aplicar a una etiquetas de componentes

ngSwitch

Permite seleccionar entre distintas opciones

<div [ngSwitch]="componente">

<app-texto \*ngSwitchCase="'texto'" ></app-texto>

<app-imagen \*ngSwitchCase="'imagen'"></app-imagen>

<app-tree \*ngSwitchCase="'tree'"></app-tree>

</div>

No se pueden usar dos sentencias estructurales if, for, switch en la misma etiqueta

La etiqueta <ng-container> no mete ningún elemento en el DOM pero permite usar estas sentencias estructurales

Se pueden crear más.

Directivas de atributo

Cambian el aspecto o el comportamiento sobre el que se aplica. Se pueden aplicar varias

* NgClass. Cambia las clases del elemento en función de las condiciones que se establezcan
* NgModel
* NgForm

Podemos hacer las nuestras : Un aclase con una anotación @directive. Podemos usar ng generate directive. Las meto en la carpeta directivas

ng generate directive directives/highlight

Se declara sola en app.module.ts

Ejemplo

@Directive({

  selector: '[appHighlight]'

})

Cuando te encuentres un atributo en un elemento HTML con este nombre aplica la directiva (p.e appHighlight)

importando ElementRef

nativeElement puede conseguir una referencia al objeto

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

@Directive({

  selector: '[appHighlight]'

})

export class HighlightDirective {

  constructor(elRef:ElementRef) {

    elRef.nativeElement.style.backgroundColor='yellow';

  }

}

Los atributos con el atributo appHighlight se les cambia el color de fondo a amarillo.

Se pueden vincular métodos de la directiva a métodos

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

@Directive({

  selector: '[appHighlight]'

})

export class HighlightDirective {

  constructor(public elRef:ElementRef) {

  }

  highlight(color){

    this.elRef.nativeElement.style.backgroundColor=color;

  }

  @HostListener('mouseenter')

  onmouseenter(){

     this.highlight('yellow');

  }

  @HostListener('mouseleave')

  onmouseleave(){

    this.highlight('');

  }

Se puede @HostListener('mouseenter', ['$event', variables del elemento html donde se encuentra la directiva])

  @HostListener('mouseenter', ['$event'])

  onmouseenter(evento){

    console.log(evento);

     this.highlight('yellow');

  }

Una propiedad anotada con input se convierta en un atributo del html al que se lepuede pasar un string

<input appHighlight color="green" [class.required]="isRequired" value="{{ nombre }}"/>

export class HighlightDirective {

  @Input()

  color: string ;

  constructor(public elRef:ElementRef) {

    this.color='yellow';

  }

Input permite renombrar el atributo @Input('micolor')

Si solo tiene un input se puede hacer appHighlight="green"

Y también hacer esto  @Input('appHighlight')

  color: string ;

  constructor(public elRef:ElementRef) {

    this.color='yellow';

  }

Ejercicios https://carherco.es/curso-angular

Ejercicio dirctiva rotate... con lo que diga el atributo step y en rotate rotacion inicial

css transform= 'rotate(40deg)'

El ngOnInit(/) , lo normal es que si queremos implementarlo implementemos el interfaz OnInit. Se ejecuta una vez al inicio después del constructor, luego se asignan los valores del @Input (por eso no se pueden usar los valores procedentes del Input en el constructor)y luego se ejecuta el ngOnInit que es como el onReady en javascript

# Pipes

Son funciones de transformación de datos. Toman un dato y lo devuelven transformado. Operador |

Ejemplo de fechas. Angular te da algunas pipes hechas. Los argumentos se ponen con :

{{ dateObj | date }} // output is 'Nov 14, 2017'

{{ dateObj | date:'medium' }} // output is 'Nov 14, 2017, 10:43:11 AM'

{{ dateObj | date:'shortTime' }} // output is '10:43 AM'

{{ dateObj | date:'mmss' }} // output is '43:11'

Se pueden encadenar pipes

{{ birthday | date:'fullDate' | uppercase}}

Se pueden generar pipes con ng generate pipe. Tambien hay que declararlo en los componentes.

El nombre se puede acortar en el código. La clase pipe tiene que implementar un interfaz PipeTransform que tiene un método transform

En typescript las funciones se tipan por detrás

Pipes puras son las que cuando se le pasan arrays y no cambian no se cambia la referencia. Si se quiere otra cosa hay que decirselo con el atributo pure:false de la anotación @Pipe