Ya estamos creando registros.

Si quieren voy a recargar la pantalla para que estemos en blanco y vamos a actualizar un registro para

actualizarlo.

Regresemos a nuestro servicio y es casi casi igual a la instrucción de crear pero es inclusive más fácil

porque no tenemos que hacer este procesamiento ya que el Heydi del héroe ya va a existir porque estamos

actualizando lo que vamos a seguir la lógica pongámosle a vamos a crear un método llamado actualizar.

También deberíamos recibir el de tipo héroe módem que ahora ISRO llaves en Internet.

Qué es lo que quiero hacer acá.

Bueno un retorno del disputo HTTP pero no hacer un post pues si no lo crearia tiene que ser un punto

put@ para actualizarlo parentesis y entre ticks vamos a colocar nuevamente el disputo o R.L noten que

se disputó o R.L solo está apuntando a este objeto.

Si yo quisiera actualizar en infalibles por ejemplo Déjenme mostrarles a Iron Man este objeto que yo

tengo acá el R.L tendría que tener héroes o sea los héroes Slash el Heydi del héroe.

Y a este lugar tengo que hacer un putt el putt va actualizar cada uno de esos campos.

Entonces tienen que sea a este lugar.

Entonces aquí vendrían los héroes las necesitamos especificar el Heydi del héroe y entonces el héroe

lo tengo ahí.

O sea el aire lo tengo perfecto y adicionalmente va a ponerle un punto Jayson para apuntar a que esto

sea el bueno para que utilice esa hypeante Fabris.

Recuerden que esto es Jayson no es obligatorio así uno pequeño paréntesis no es obligatorio para lo

que es bacanes que ustedes construyan.

Esto es propio de Fairbanks.

Ahora me está marcando mi error porque tengo que mandar el objeto que yo quiero insertar o sea el objeto

que quiero mandar a Forbes para actualizarlo iba a ser el héroe.

Básicamente eso sería todo pero quiero que noten un pequeño algo que va a suceder.

Recuerden que el héroe.

Nosotros tendríamos el Heydi el nombre y todas las cosas pero el Heydi en Fibes yo no lo necesito acá

porque Leydi lo tengo en el R.L.

Si yo intento actualizar un registro vamos aquí nuevamente a la raíz principal y si quieren pueden borrarse

todo no importa sin miedo pueden borrarlo todo si yo inserto un registro que ya tiene un Heydi entonces

me va a crear una propiedad ahí Heydi.

Entonces yo no voy a querer eso pero vamos a hacer la demostración vamos a poder dinero está muerto

y guardo los cambios.

Perfecto.

Miremos firmes.

Aquí tengo a Iron Man.

Dinero y falso.

Esto está bien pero si ahora topo bueno si ahora llamo el botón de la actualización que todavía no lo

presione porque crearía uno nuevo.

Si yo lo vuelvo a grabar yo ya tengo el.

Por consecuencia crearía una propiedad aquí Heydi con este valor.

Y eso en teoría yo no lo quiero porque sino tendría que actualizar todos los elementos que tengan bueno

que tengan ese Heydi.

Bueno bueno ya vamos a llegar a eso.

Cómo puedo determinar si llamar el crear héroe en el aire component.

Cómo puedo determinar eso.

Cómo puedo determinar si crear o actualizar.

Bueno todo el tiempo yo ya se los di simplemente tendríamos que hacer una pequeña decisión y si el disputo

héroe punto Heydi es diferente ven uno o sea que hay información hay ahí entonces sí existe.

Entonces voy a actualizar si no existe.

Voy a crear ya vamos a optimizar este código un poco que lo voy a colocar acá.

Voy a copiar los cambios para pegar eso lo voy a pegar acá y aquí en vez de crear o hacer actualizar

aquí simplemente voy a llamar el subscribe.

Bueno saben que lo voy a quitar siempre me voy a dar la respuesta de la actualización que existe además

ahora sí voy a grabar los cambios y voy a tener que hacer el pequeño ejercicio.

Entonces quieren vuelvan a borrar toda la información en Fairbanks para que no nos confundamos regresemos

acá queremos al Iron Man de nuevo el héroe que ustedes quieran está muerto.

Guardo y ya se creó vivimos Forbes aquí está mi información y ahora si yo vuelvo a tocar el botón debería

de actualizarse.

Pueden poner a Iron Man MK2 por ejemplo y el dinero voy a poner mucho dinero.

Digamos que está vivo pero ustedes saben que está muerto o que voy a tocar guardar y vamos a ver qué

sucede.

Regresemos a Fairbanks actualizó toda la información pero me añadió el Heydi y esto es un pequeño problema

porque todos los objetos que jamás sean actualizados en mi base de datos van a tener este Agri por consecuencia

esta propiedad ahí yo no la tengo que mandar a Facebook porque yo no la necesito yo necesito que el

ejercicio o la información grabada no tenga ese Heydi hoy porque yo ya lo tengo que sería redundante.

Ok fardando entonces cómo puedo quitar el Heydi de este objeto.

Bueno muy fácil.

Hay varias formas de hacerlo.

Bueno hay varias formas de hacerlo.

Recuerden que si ustedes llamarás la propiedad Lilit del héroe y el del héroe Haití.

Eso también lo eliminaría del objeto de miedo y como todo es pasado por referencia.

Yo perdería el Heydi de aquí y no necesito eso.

Yo lo que tengo que hacer es mandarle afeites únicamente las propiedades del héroe y toda la cosa pero

rompiendo la referencia que tiene JavaScript.

Para eso voy a crear una nueva constante llamada héroe temp y esto va a ser igual a un objeto.

Hay varias formas de hacer esto de romper esa relación.

Podría poner el nombre de dos puntos del héroe y punto nombre.

Y qué pereza escribir todas esas propiedades si fuera un objeto que tiene 50 atributos o supuestas propiedades.

La manera más fácil es hacer esto.

Punto punto punto en punto y como es esto el operador se va a encargar de tomar cada una de las propiedades

héroe del héroe y crearse una propiedad con el mismo nombre.

Básicamente es lo mismo que si ustedes pusieran todas las propiedades de ese objeto como esto ya no

tienen la referencia hecha.

Eso ya rompe la referencia de JavaScript.

Puedo borrar seguramente con total tranquilidad.

Puedo borrar la propiedad Heydi entonces Dili del héroe temp punto com y ahora en lugar de mandar el

héroe que estoy mandando por referencias simplemente voy a mandar el héroe temporal.

Ahora sí voy a grabar los cambios.

Esto debería de recargar voy a puedo borrar todo si quieren vamos a volverlo a borrar y vamos a hacer

el ejercicio nuevamente ahora con el capitán se lo voy a poner aquí el capitán.

El poder del suero no tragar suero sin morir está vivo guardo esto hace la inserción y ahora si yo pongo

Capitán América chau todo el nombre y todo guarda.

Deberíamos de ser capaces de actualizar la información y no tener el Heydi como una propiedad más de

nodo.

Eso sería toda la actualización.

Básicamente eso es lo que a mí me interesa pero todavía me falta darle una retroalimentación al usuario

si se inserta correctamente.

Si sucede algún error y que la persona sepa qué hacer vamos a mostrar un mensaje.

Pero vamos a tener que hacer un par de optimizaciones porque este código no me gusta como se está viendo.

Y en teoría esto va a crecer un poco pero eso en el próximo video.