Es momento de trabajar en la página que teníamos del listado de los serves hagamos un servicio que los

obtenga todos.

Eso no es nada complicado Yafar pues lo da pero hay un pequeño inconveniente que ya lo vamos a ver ok

entonces regresemos a nuestro servicio pero el servicio abajo de actualizar crearme un nuevo método.

Este método va a ser héroes con una es orillero llaves.

No necesito ningún argumento porque realmente necesito toda la información que se encuentre en ese objeto

de héroes y lo único que tendría que ser es un retorno del disputo HTTP apuntó Goeth.

Algo que ya hemos hecho bastante durante el curso y aquí viene el disputo o R.L las héroes porque estoy

apuntando a este objeto a este nodo y acá y no se les olvide que estamos usando el recipiente Farabeuf

hay que poner punto Jayson perfecto.

Eso en teoría en teoría eso es todo.

Pero vamos a ver qué sucede con los cambios en el servicio y Regresemos ahora a nuestros héroes a la

página de los Héroes Héroes component para usar el servicio que inyectarlo.

Rivet Heroes Service de tipo Heroes Service está seguro de que el importe de esa dirección y en lluny

yo voy a llamar el método para traer la información de los héroes digamos disputo Heroes Service Puntoticket

Heroes parentesis no necesita ningún argumento para que eso se dispare voy a llamar a subscribe.

Nada que no hayamos hecho anteriormente en el curso aquí voy a obtener la respuesta.

Función de fecha orillero llaves primamos la consola.

Imprimir.

La respuesta grave nos caímos bien nosotros vamos a ser capaces de obtener la información de la siguiente

manera.

Aquí tenemos el Heydi seguido del objeto exactamente igual como está en Fairbanks pero hay un inconveniente

yo no puedo mandarle este objeto así como está aún en Gifford porque no funciona de esa manera me va

a dar un error y diciendo que no puede barrerlo porque un objeto no es de tipo integrable o va a dar

un error y si quieren ustedes lo pueden probar si ustedes quieren no pueden probar pueden intentar asignar

esta respuesta.

Pero les va a dar un error.

Lo que yo necesito hacer es que la respuesta de mi servicio de héroes en vez de regresarme este objeto

me regrese un arreglo o una colección de héroes.

Hay que hacer ese trabajo de una vez.

Lamentablemente Forbes no lo puede hacer directamente por sus servicios REST.

Entonces vamos a tener que hacer una pequeña carpintería.

Aquí vamos a pasar este HTTP apuntó que por el punto pide parentesis Enter.

Voy a poner un punto y coma y creemos que el operador Mapp que ya lo habíamos utilizado antes.

Vamos a ver aquí está perfectamente aquí está.

Entonces no hay que volver a importar.

Podemos volver a ser la referencia mismo y aquí recibimos la respuesta que viene del servicio.

Función de flecha y tengo que procesar la información pero como es un poquito de lógica la que tengo

que implementar mejor creó un nuevo método.

Voy a hacer un método privado porque no quiero que sea leído desde afuera.

Quisiera llamar crear arraigue crear arreglos de héroes cualquier cosa en teoría yo voy a recibir la

respuesta que van a hacer los héroes pero Ojota como si fuera un objeto y puedo especificar que tipo

Object OK porque es un objeto de JavaScript aquí voy a hacer un retorno de The héroes puede poner aquí

Hola Mundo.

Ya van a ver porque puse Hola Mundo.

La idea es que este Map regrese lo que sea que retorne mi función de crear arreglo.

Entonces aquí podría decir que disputó crear arreglo entre paréntesis y mandó la respuesta.

Ok eso en teoría sería todo.

Voy a grabar los cambios y qué va a decir Hola mundo.

Ahí está y por qué sale.

Hola Mundo porque acuérdense que un Mapp lo que hace es transformar esta información y regresar cualquier

otra cosa lo que sea que retorne.

Esta función es lo que en los servicios o donde sea que utilicen ustedes héroes eso es lo que va a retornar

hoy.

O eso es lo que se va a obtener.

Regresemos al héroe.

Es un pequeño tip que les puedo dar es que toda esta sintaxis que yo tengo acá se puede resumir de la

siguiente manera ok se puede dejar de esta forma y es exactamente lo mismo lo que estoy haciendo acá

es que cuando se reciban instrucción Mapp llame el disputo crear arreglo y el primer argumento va a

ser el primer argumento que me está retornando el operador Mapp o sea la respuesta.

Si yo grabo los cambios y regreso a la aplicación vamos a notar ustedes que sigue funcionando exactamente

igual.

Esos son pequeños tips para que el código quede más limpio.

Qué es lo que tenemos que hacer acá.

Tengo que tomar estos objetos de lo que estoy recibiendo acá y transformarlos en un arreglo.

Se puede crear una constante llamada Héroes que a hacer una colección o un arreglo de héroes o héroe

de héroe modelo manera perfecto.

Ahora también podemos hacer un consuelo para imprimir los héroes.

Héroes o ojota.

Héroes o BJ sólo para que los podamos observar.

Y yo necesito obtener la información de cada uno de estos elementos.

Este va a ser el aire.

Y luego vino una instancia del héroe.

Para eso ya JavaScript tiene algo que me permite a mí barrer todas las llaves que tiene un objeto en

JavaScript.

Les voy a pedir que por favor agreguen adicionalmente la validación que están viendo la del VJ es igual

a null.

Entonces que retorne un objeto vacío.

Eso es por si acaso ustedes no tienen ninguna información en la base de datos.

Entonces el Ojota tendríamos que validarlo de esa manera.

Eso es una pequeña validación que ustedes no van a ver en pantalla pero se la recomiendo.

Eso sería todo.

Y podemos continuar con el video.

Entonces queda bastante conveniente.

La instrucción sería la siguiente Object Object punto X parentesis me pide el objeto en este caso sería

el Heroes Ojota y aquí puedo hacer un Fortich.

Recuerden que el iWatch tendría.

O sea la llave o el valor de la propiedad y ahora llaves.

Ahora puedo decir lo siguiente Voy a crearme una constante héroe que va a ser el tipo Model y esta va

a ser igual al Heroes o Ojota en su posición.

Puedo mandarla aquí puntico de esta manera estoy extrayendo este objeto y estoy creando una nueva nueva

referencia de tipo.

Realmente no es una instase de la clase pero me va a funcionar para eso mismo ahora puedo decir que

el héroe Taibbi va a ser igual al chi.

Ustedes saben que estoy aquí este de acá.

Entonces ya tendríamos nuestro objeto completamente bueno bueno ya elaborado.

Lo único que tengo que hacer ahora es grabar este héroe a mi arreglo de héroes y eso es lo que yo voy

a retornar los héroes.

Punto pues voy a adicionar el punto y coma este consolón ya no es necesario y en lugar de retornar un

Hola mundo voy a retornar los héroes y grabo los cambios.

Vamos a verlo en pantalla y aquí tengo mis tres héroes en forma de arreglo ustedes pueden ver las llaves

y aquí está el Heydi nombre poder y si está vivo o está muerto ahí estaban los tres excelente de aquí

en adelante.

Lo que yo tendría que hacer es la manipulación del HTML para eso hagámoslo de una vez.

Héroes crear una propiedad en el Heroes component.

Esto va a ser el tipo héroe héroe Model Tapp es una colección y la inicial inicializar vacío.

Luego vamos a hacerlo del loading pero cuando yo ya tengo la respuesta voy a decir que disputo Heroes

va a ser igual a la respuesta ok eso sería básicamente todo o lo podríamos reducir si ustedes lo desean

de esta forma.

Ok de esta manera quedaría igual.

Entonces ahora yo tengo mi arreglo de Heroes y que tiene sus propiedades y toda la cosa.

Ahora yo tengo que utilizarlos para modificar esa tabla HTML.

Entonces abramos la tabla HTML del Heroes ok aquí donde tengo el numeral poder que todo esto en el Tereo

hacer un Gifford del héroe o héroes.

También necesito lindeza entonces igual índex a que voy a colocar la producción índex +1 y +1 que ahí

está.

Vamos con el nombre pero en realidad vamos a cambiar todos estos de una sola vez todos estos de una

vez voy a borrar al cerro llaves Arróniz llaves esto va a ser héroe.

Punto.

Y el primero es el nombre elpunto nombre el segundo es el poder.

El segundo es si está vivo y estoy acá van a ser herramientas que lo vamos a hacer después.

Todavía no cuando damos la adicción vamos a trabajar esos dos botones grabo los cambios y aquí tengo

Capitán América Nick Fury Iron Man sus poderes y si está vivo o muerto.

Ok.

Antes de terminar la clase hagamos algo bonito con esto si está vivo o no.

Hagamos una separación dentro del th y aquí creamos un Leuven este LEGO va a tener la clase Class Layhoon

o no es un Leiber sería un Bach.

Bach Bach este si está vivo va a ser un subseries subseries vivo y el otro va a ser un Bach dengue si

está muerto.

Solo miremos qué tal se ven esos dos batch que vivo y está muerto excelente.

Y aquí ustedes ya saben.

Y allí está el punto vivo si está vivo.

No hay que hacer nada y si esta no vivo por eso pongo la negación.

Entonces está muerto.

Grabemos los cambios y eso básicamente sería todo.

Todavía nos quedan dos botones y trabajar con los Ladines pero ya estamos tomando la información la

estamos transformando como bien de Forbes y la estamos colocando en pantalla lo dejamos así y continuamos