Es momento de comenzar nuestro infinite scroll.

Aquí me refiero a que cuando yo estoy haciendo scroll hacia abajo, Cions Croce abajo, llegó el final.

Aquí empieza a cargar las siguientes películas.

Pero es más, yo puedo dejar lo que se conoce como Hound 3 o un espacio de gracia, que es que cuando

yo estoy cerca del final, aquí ya empieza a cargar las siguientes películas.

Eso le va a dar la impresión al usuario que ya existían cargadas todas esas demás películas, pero realmente

se cargaron bajo demanda.

Entonces eso es lo que vamos a implementar en este momento.

Para lograr esto, el primer paso es saber cuándo me encuentro al final de la pantalla.

Entonces, cuando ya haya encuentro al final o estoy cerca del final, ahí es donde voy.

Es para la petición, pero primero necesito saber cuando estoy cerca de terminar.

Para lograr eso se me ocurre un ejercicio interesante, que es utilizar el Houssay Listener, que hasta

el momento creo que no lo hemos utilizado nunca.

Es otra función muy parecida a las que ya vienen con el input, con el apud, pero este es otro llamado

House Listener.

Va a estar escuchando un evento propio del host y es un decorador.

Por eso viene aquí la rola, que es el decorador de una función.

Qué es lo que voy a estar escuchando?

Qué es lo que me interesa escuchar?

Me interesa escuchar el window, el objeto global y del window.

Lo único que realmente me interesa se le scroll ok.

Coma y aquí ustedes si quieren pueden extraer qué argumentos son los que les interesa.

Por ejemplo, en este caso me interesaría el event, aunque realmente no, pero por lo menos lo voy

a mostrar para que ustedes vean.

Ok, esto es un decorador.

Quiere decir que viene ya el nombre del método que quiero ejecutar cuando se haga scroll?

Entonces voy a poner aquí o window.

Puedo ponerlo aquí on on scroll o como ustedes quieran ponerle la verdad.

Este método se va a disparar cada vez que se haga scroll.

Entonces hay que ser bien eficiente con esto.

Ok, voy a poner aquí un consuelo que ponga un qué se yo, algo.

Hola!

Voy a grabar los cambios y por lo menos debería de ver.

Hola, hola, hola.

Cada vez que hago scroll me también podríamos hacer un Dibam Steinem, entre otras cosas, pero ya vamos

a manejar esto.

Ok, bien, ahí está.

Cada vez que se mueve el scroll ya vamos a saberlo.

Aquí vamos a hacer un cálculo.

Necesito saber cuál es la posición, cuál la posición del scroll, cuánto scroll puedo hacer y darle

el margen de gracia.

Entonces quedémonos dos constantes constante.

Voy a poner aquí la posición que esto va a ser igual a el.

Document.

Puntó document element.

Punto.

Scroll top.

Ese de ahí punto Ikoma que voy a hacer aquí?

La impresión de consola de la posición de grabar los cambios.

Voy a regresar aquí, empiezo a hacer scroll y ahí lo tenemos.

Pero puede que aquí les aparezca undefined en ciertos navegadores web.

Entonces podemos poner esto entre paréntesis y preguntar si eso existe y si no podemos usar el document.

Punto body punto scroll top.

Qué sería lo mismo que voy a grabar los cambios.

Entonces, si el primero es nulo, entonces va a tomar el segundo, lo que es básicamente eso.

Y aquí estoy en cero escoltó.

Empiezo a bajar y ahí estamos.

Okay, ya estamos bien con esta parte.

Voy a ahora poner aquí otra constante llamado Max, que va a ser la posición máxima del scroll que puedo

hacer.

En teoría, si estos dos son iguales, quiere decir que llegué al final.

Entonces voy a poner acción igual la misma condición.

Si el document punto document element, punto scroll height, es decir, la totalidad del height, o

bien puede que sondheim un de fine.

Si eso se es objeto, no existe.

Podemos usarlo entonces también de otra manera, con el document punto body, punto scroll, height.

Eso sería lo mismo.

Entonces voy a grabar los cambios y también voy a imprimir la posición y hacerlo así para que miren.

Voy a ponerlo con un objeto poss Max.

Grabamos, cambio.

Voy a regresar y cuando empiezo a hacer scroll van a ver que aquí tengo la posición en la que me encuentro.

Me encuentran en el 97 de dos 1677, que es la resolución del momento de IT que tengo.

Entonces empiezo a bajar, empiezo a bajar, empiezo a bajar y estoy llegando al final.

Y tal vez hay un margen ahí, ven quién?

Como que no llega al final, pero por ahí va la cuestión.

Entonces podríamos también porque está incorporando otras cosas o hay algún margen de error, pero eso

está bien.

Podemos trabajar con esto igual.

Entonces lo que quiero hacer es que cuando la posición esté cerca de este valor, en realidad tendríamos

que superarlo.

Entonces para eso podríamos desmarcar el 3ro.

El 3ro lo voy a hacer algo exagerado por lo de 1300 pixeles.

Algo exagerado.

No importa.

Puede grabar los cambios.

Voy a regresar.

Entonces noten que la posición por de bueno, estoy al final.

Déjeme subir, descargar y empiezo a hacer scroll.

Van a ver que la posición era mil trescientos de dos mil seiscientos setenta y siete.

Si yo empiezo a hacer scroll hacia abajo un poquito, un poquito, un poquito para llegar a un punto

donde lo va a superar, ven más o menos.

Todavía no llego.

Al final estoy ya casi llegando al final.

Llegué en este punto, justo acá, justo acá.

La posición es mayor que el Max, que el valor máximo que tengo en la pantalla significaría que éste

es el momento donde yo tengo que hacer la petición HTTP para traer más películas.

Si baja un poco más, entonces ya es superior.

Ve que aún hacía falta un poquito de scroll.

Entonces aquí es donde tengo que hacer la petición http ok.

Estos son ahra complicadísimo, pero realmente no lo es.

Lo único que tengo que hacer acá es una condición.

Si la posición en la que me encuentro voy a poner aquí, si la posición en la que me encuentro es superior

a la posición máxima, o sea, al espacio máximo que tengo aquí, va a ser llamar el servicio.

Ok, ya no necesito, se consoló que lo puedo borrar.

Entonces podemos decir con solo llamar servicio voy a regresar acá.

Note que estoy aquí.

Dice llamar servicio.

Déjenme hacer uno solo que empezó a ser scroll hacia abajo y aquí parece llamar llamar servicio.

Aquí vamos a tener que controlar esto para evitar llamar el servicio.

Si todavía no tengo la información, ok, ya lo vamos a controlar, pero por lo menos ya sabemos cómo

tener el scroll height.

Y en la posición del scroll en la que me encuentro bien, ahora viene lo interesante que es hacerlo

del infield scroll.

Si nosotros revisamos la documentación o el servicio que tenemos de Postman, donde trae las películas,

viene la página.

Aquí la primera página trae ambulan, pero si pongo un 2 en page 2 tocos sen.

Ahora bien, en las siguientes 20 películas y si luego cambio son 3, entonces tendríamos la tercera

página y así sucesivamente.

Eso es todo lo que hay que hacer.

Hay que huir con el patch.

Recuerden que este es el servicio que nosotros estamos utilizando en los servicios.

Es este mismo.

Este.

Este BRL que estamos llamando.

Claro, aquí no va a quedar un poco incómodo llamarlo porque hay que hacer ciertas modificaciones.

Entonces podríamos optimizar este código un poco como estos son la constante en mi aplicación, lo que

es https slash slash Appia y domó muy DB punto RG hasta la versión 3.

Esto va a ser una constante.

Yo si tuviera que se yo, un environment de desarrollo y uno de producción, entonces esto lo podría

colocar en los environment.

Pero como es una constante y yo nunca la voy a cambiar, entonces lo puedo definir aquí.

Rivet base u RL va a ser igual.

Bueno, de tipo string va a ser igual a todo eso que yo corte.

Entonces van a cortarse todo esto hasta el 3, dejando el slash muy y todo lo demás.

Ahora voy a quitar este apóstrofe y voy a irme al final y cambiarlo también por otro Bactrim.

Esto me va a permitir a mí poder inyectar en el string el disputo hace Borreil al grabar los cambios.

Esto debería hacer que siga funcionando literalmente.

Igual no hicimos ningún cambio significativo hoy y eso está bien.

Ok, ahora vamos a ver cómo podemos optimizar todos estos argumentos que son parte de el query que se

llama por el where, el soft power y parameters.

Entonces estos parámetros de query los tengo que separar de una manera que me quede fácil de usar.

Entonces, qué les parece si utilizamos un getter para generarlos?

Entonces abajo del constructor voy a quedarme un get que estos get es como si fuera una propiedad cualquiera

de la clase, sólo que es construida.

Este get se va a llamar params, paréntesis, arisai, llaves y lo que va a retornar va a ser el siguiente

objeto.

Prácticamente son todas estas propiedades.

Por ejemplo, tengo el API aquí, la voy a colocar aquí en la piki piki van a tomarlo de acá scope inse

todo la piki de ustedes lo vamos a pegar aquí entre apostrofe es coma enter.

Voy a ponerle el lenguaje literalmente como esté aquí.

Si quieren pueden copiar esto.

Voy a pegar el lenguaje entre aquí, entre apóstrofe Szeged dos puntos y el lenguaje esto de es es dos.

Bueno el e s minúscula m e s mayúscula.

Si lo ponen ahí coma enter.

Luego viene el patch 1 esta página realmente yo tengo que estarla incrementando, tengo que estar viendo

como controlo esto.

Entonces podríamos hacer algo acá.

Otra propiedad privada Rivet llamada o yo cartelera page por defecto es igual a uno, entonces puede

tomar cartelera pitch y es lo que voy a colocar aquí.

Ok, literalmente yo sé que esto es 1, pero ahora si yo incremento este valor que después de haber

obtenido la respuesta lo voy a incrementar, ya van a ver cómo lo voy a hacer, entonces se va incrementando.

Ahora viene la parte interesante, ya tengo este GET, cómo lo utilizo este get que se llama Params,

entonces no voy a ocupar nada después de el signo de interrogación.

Todo esto lo van a borrar y noten que la petición se va viendo mucho más fácil.

Y tenemos estos entrevistados porque todas las peticiones van a requerir de la piqui y el idioma español.

La página no en todas, pero no importa.

Voy a poner una coma, voy abrir y cerrar llaves y aquí me pide los params que estos Parham son los

querí parameters.

Qué es lo que se va a adjuntar a este BRL?

Y estos parámetros en teoría serían estos mismos y acá.

Entonces despuntó Params.

Ok.

Y aquí me está marcando un error.

Déjeme ver que puse mal.

Despuntó Cuerpa James.

Estos son responses Params y vamos a ver.

Voy a dejar el cursor encima.

BSB que el observador rey búfer no es asignado.

El tipo observó la cartelera tal cosa.

Ok, que extraño, pero creo que se debe porque la página.

Todos esos parámetros tienen que ser strings string.

Sí.

Qué error más extraño!

Qué error más extraño!

Pero estos parámetros todos tienen que ser strings, tenga que ser pares de valores y todos tienen que

ser strings.

Entonces, bueno, una vez hecho eso, grabase los cambios.

Vamos a regresar a la aplicación y recarguen.

Y esto debería seguir funcionando.

Si funciona, significa que todo salió bien.

O sea que este código que nosotros acabamos de hacer es igual o idéntico al anterior, sólo que estaba

fácil de utilizar.

Ahora viene algo supergenial.

Si yo vuelvo a llamar cartelera, necesito cargar las siguientes 20 películas.

Cómo hacemos eso?

Puedo utilizar aquí el pipe que vienen en todos los observabas y el operador que voy a implementar?

Quizás el tap, pero el tap no me aparece automáticamente.

Subamos aquí arriba, hagamos un import algo.

RDX J.S es la ópera Heros con S y es que me interesa es el TAP, el tabes, un operador así parecido

al MAPP y a todos los que ya hemos usado antes.

Pero el TAP no hace nada más que disparar un efecto secundario.

Eso suena raro, pero en pocas palabras ejecuta este código cada vez que el observable emite un valor.

Pero este tap no modifica ni altera nada.

Entonces el TAP va a recibir aquí la respuesta.

Pero realmente no voy a hacer nada con eso.

Lo único que quiero hacer ser ejecutar esta función de flecha.

Voy a decir que despuntó Patch o cartelera patch más.

Igual uno solo lo voy a incrementar en uno.

Eso es todo.

Aquí va un punto y coma.

Eso es todo.

Cada vez que este cartelera response emita un valor.

Entonces aquí vamos a incrementar la cartelera.

Aunque todavía nos falta una validación importantísima, que es evitar disparar esto varias veces.

Si todavía no tengo una respuesta, pero ya lo vamos a arreglar.

Por el momento sólo quiero tener aquí cartelera pitch.

Voy a grabar los cambios y regresemos a nuestro home component.

En este momento es el punto donde quiero llamar el servicio.

Nuevamente disputo punto película service, punto get cartelera.

No hay que mandar ningún otro argumento porque todo está ahí.

Pero recuerden que para que se dispare tengo que hacer el punto subscribe aquí yo recibiría la respuesta

que va a ser de tipo.

Este tipo Cartelera Responses Función de flecha Ahórreselo, ñames, y aquí viene algo interesante tengo

que hacer una separación.

Entre las películas que quiero mostrar en él eslíe York y todas las reglo de películas de aquí abajo.

Entonces, cómo lo podemos hacer?

Muy fácil.

Voy a quedarme dos.

Voy a dejar el de Veus que se llame Movais y voy a poner aquí muy slutyou.

Ok, esa va a ser la diferencia.

Este movais es Leisure.

Obviamente se que voy a mandar a Leslie.

Yo estoy aquí abajo.

Van a ser las películas normales.

Ok.

Vamos a llenar el moves es la eShop que sólo se debería de ejecutar una vez en el End UNIT, Moisès

Layo va a ser igual al.

Respuesta Punto Resorts.

Eso sería todo.

O si quieren podrían usar el SLIS y cortar sólo los 10 o los 5 lo que a ustedes les interesa.

Ok, de esta manera no vamos a tener un sitio como con mil películas.

Ok, perfecto.

Y ahora aquí lo único que tengo que hacer es incrementar las movies.

Entonces disputo películas o movies.

Así le pusimos.

Cómo lo vamos a insertar?

Mediante un push?

Y puedo usar el operador Spratt para extraer todo lo que está en la respuesta punto results.

Eso va a ser todo punto y coma.

Traemos los cambios.

Voy a regresar a la aplicación.

Empiezo a hacer scroll, pesero, scroll.

Van a ver que se empezó a mover.

Hay unas imágenes que no tienen.

Que no tienen.

Bueno, pareciera que está Malaui, el BRL.

Pero eso es lo que yo estaba esperando, que llego al final.

Y ven que se dispara un montón de veces, se dispara un montón de veces, pero eso lo vamos a arreglar

en los próximos videos.

Por el momento tenemos un infini scroll que funciona, pero no funciona de manera óptima.

Lo vamos a arreglar en las próximas clases.

Me siento satisfecho con lo que hemos hecho.

No se preocupen que eso haya disparado un montón de peticiones, tal vez disparos.

Yeung Y bueno, ya vamos a arreglar esto.

Démoslo así.

Nos veo en la próxima clase.