Vamos a utilizar el snack bar ahora sí para mostrar una retroalimentación tanto cuando agregamos un

mapa un marcador o digamos que diga marcador agregado y cuando removemos el marcador quiero que aparezca

aquí removemos en MARCADOR.

Cómo haríamos eso.

Regresemos a la documentación de los Nachbar.

Aquí está todos los códigos.

Básicamente sería llamar esta función o mejor dicho estoy acá abajo que en vez de que diga un DVD que

diga cerrar el nombre del suceso prácticamente lo que yo necesito que ustedes hagan es que copien esta

línea.

La segunda y la coloquen aquí en el marcador.

Por ejemplo acá que diga bueno aquí póngale constante o si quieren no pongan esto porque la verdad no

vamos a manejar la referencia que aquí digan marcador agregado.

Cerrar este snack bar también necesito que ustedes lo coloquen cuando se borra o marcado y que iba a

ser marcador borrado.

Adicionalmente este snack bar todavía no existe pero tanto aquí va a ser un 10 puntos nipãn y aquí abajo

va a ser 10 puntos NAD+ por qué lo estoy haciendo así antes de bueno no resolviendo este problema porque

esto es una tarea yo necesito que ustedes hagan que este código funcione.

Noten que este es el nombre que yo le estoy asignándoles.

Ok.

Qué tienen que hacer en el constructor ustedes tienen que inyectar algo.

Adicionalmente revisan aquí el API.

Ustedes tienen que importar esto aparte para poder utilizar el Nachbar a quien el Orovio.

Vamos a buscar.

Vamos a buscar abajo vamos a buscar aquí abajo.

Vamos a ver.

Aquí no aparece nada.

Los ejemplos que hemos aquí en este Código.

Y aquí sí está la pista que ustedes tienen que usar para hacer la inyección de Dagmar servis Nachbar

como si fuera un servicio normal.

Aquí está esta parte.

Necesito que ustedes quieran funcionar ese código en este preciso momento.

Es una tarea póngale le al video en este momento y los veo en unos segundos.

Ok cómo les fue lo lograron hacer tuvieron algún inconveniente.

Vamos a trabajarlo nosotros.

COP15 esta línea del Mac es Nachbar COPINH la vamos a colocar acá.

Luego damos la inyección aquí el constructor este código constructor lo pego pero ahorita tendríamos

un problema ya se nos resuelven las importaciones y el uso del mismo pero nosotros al intentar ejecutar

algo esperemos que esto recargue nos va a tirar un error porque todavía no conoce lo que es el snack

bar no sabe dónde obtenerlo por lo cual tenemos que importar algo en el material Mogul y ese algo es

este import es Nachbar módulo.

Vamos a hacerlo materia el módulo lo pego acá acuérdese que dice el módulo entonces esto va en los importes

y también lo voy a colocar en los export para poder utilizarlo a lo largo o de forma global en mi aplicación

cerró.

Vamos a esperar que se recargue.

Voy a borrar este de acá tocó marcador borrado.

De hecho creo que tuvo que haberme aparecido de otra manera.

Creo que se puede controlar el ancho y otras cosas.

Vamos a ver borro y ésta borro mi lista agregó un marcado Toko buscador agregado.

Bueno eso era básicamente todo lo que teníamos que hacer.

Tal vez alguien esperó que fuera mucho más complicado pero acuérdense recapitulando hay que importar

a Nachbar.

Es como si fuera un servicio lo inyectamos de esta manera y acuerdense importarlo aquí en el módulo

y antes de que se me olvide quiero agregar una pequeña configuración adicional porque si nosotros observamos

este snack nunca se cierra queda ahí abierto de forma indefinida podemos agregarle un tiempo para que

se cierre el snack bar de forma automática.

Para eso vámonos a donde lo estamos utilizando aquí en el mapa component.

En estos dos lugares nosotros podemos mandar un tercer argumento que son las opciones o la configuración

para la duración.

Simplemente ponemos entre llaves duration dos puntos y la cantidad en milisegundos.

En este caso queremos que sea de tres segundos voy a copiar esta línea o este pedazo también lo voy

a colocar acá algunos cambios para que esto recargue agregamos una notificación aparece y tres segundos

después debería de desaparecer automáticamente.

Ahora sí estamos listos para continuar con el siguiente video.