Nuestra aplicación ya hace varias cosas interesantes pero falta algo muy importante que es la edición

que me permita a mí cambiar el título y la descripción.

Yo quiero que al tocar el botón de Editar me abra un reloj que se encuentra próximo al material.

Este permite mandar información del padre hacia el modo en que está la información como del modal hacia

el padre es por que tenemos acá es muy bonito pero es algo complicado de utilizar.

Lo primero pues vamos a la parte del Happy importemos.

El taller antes de que tire el error que ya sabemos que nos daría si lo usamos antes de importarlo a

nuestro proyecto materia el módulo lo voy a exportar acá voy a poner los espacios respectivos y lo tengo

que importar y exportar nada del otro mundo.

Esto ya lo hemos hecho muchas veces.

Ok regresemos a la parte del mapa.

Sigamos viendo cómo lo podemos llamar.

Hay varios métodos y métodos para cerrarlo.

En fin muchas cosas interesantes acá lo que me da lo que ando buscando acá.

Otras veces está aquí los ejemplos Miremos estas llaves o Saver.

Aquí está el botón que abre el yalo el Dialog y ese Open Dialog lo tenemos acá.

Hace todo esto Daya lo pruebe que esto me permite mantener una referencia a la cual yo me voy a poder

suscribir después esta parte del Resort es un resort.

Es la respuesta o la data que sea enviada del modo entonces aquí yo puedo hacer algo con esta información.

En mi caso yo autorizarse un marcador en base a esta información pero cómo lo utilizamos.

Lo primero que ocupamos es tener alguna pantalla que sirva para habilitar el modal.

Para eso voy a crear dicha pantalla dentro de mapa a tocar este botoncito limpio esto y creemos el componente

creo que lo tengo acá.

NG GB generar CD componente lo quiero dentro de components plica.

Voy a ponerle de nombre mapa mapa guión editar menús menos flat porque lo quiero en el mismo directorio

menos menos Speck igual fotos porque no quiero el archivo de pruebas.

Presionamos Enter.

A ver si todo sale bien.

Ah no salió bien porque me falta especificar el archivo de qué módulo va.

Entonces espacio espacio menos menos módulo igual y este lo quiero en el PP punto módulo punto 3 perfecto.

Aquí me queda todos los archivos y podemos revisar lo que es el app component o la componen .3.

Vamos a ver aquí tenemos el mapa editar y lo podríamos ubicar justo donde está la otra pantalla aquí

para que estén juntos nuestros componentes.

Visto los cambios sigamos viendo que qué más hay que hacer.

Subamos acá hay que importarse todo esto aunque aquí hay información que sólo es necesaria en el modal

y otro que sólo es necesaria a la hora de mandar la información.

Pero bueno ya lo vamos a trabajar y lo vamos a arreglar.

Voy a ocultar el modal aunque aquí esta barra lateral pero aquí va a faltar hacer algo.

Ya lo van a ver a continuación voy a cerrar esto y voy a cerrar esto también en el mapa component que

es la página que va a llamar el modal.

Voy a pegar esto.

El MAT da Dialog data.

Este no lo vamos a ocupar aquí.

Esta es la información que va a recibir el bueno el modal lo voy a borrar.

Sólo trabajaremos con estos dos si miramos el Dialog se importa igual como si fuera un servicio.

De hecho se inyecta copiamos esto lo voy a poner en el constructor aquí Koma pego y ya tengo ahí el

diálogo.

Si vamos viendo la fusión Open Dialog no regresa nada pero crea una referencia a lo que es el disputo

Deulo abre el diálogo.

Mandamos el nombre del componente que nosotros queremos que renderiza dentro del modal y manda un par

de opciones entre ellas el ancho de la pantalla y una información que nosotros queremos enviarle al

padre moral.

Vamos a hacer a copiar todas estas líneas las copio vamos a ver dónde lo ponemos.

Bueno no tenemos de hecho ningún lugar vamos al mapa component en el botón de Editar hagamos el evento

clic igual editar marcador editar marcador.

Yo voy a necesitar información del mismo.

Entonces voy a mandar el marcador.

Por qué.

Porque en la otra pantalla yo necesito mandar.

Bueno si la persona ya cambió la información que aparezca la nueva información.

Pero por eso voy a mandar todo el marcador completo.

Este marcador es este mismo de acá que vamos a trabajar con ese editar marcador lo voy a colocar justo

de abajo del borrar editar marcador.

Esto recibe un marcador de tipo marcador y el código que viene de angular material.

Aquí hay varias cosas que falla primero aquí me dice que esta variable de logro nunca se cambia que

debería ser una constante podemos ponerla como constante sin ningún problema.

Luego dice que esto no existe obviamente nosotros no tenemos el diálogo Overview hexápodos o sea eso

no existe pero nosotros tenemos una pantalla que se llama mapa editar component ese sería nuestro componente

asegúrense de que adicionalmente lo importe aquí arriba de este lugar una vez importado voy a darle

el le €250.

Me parece bien la data aquí qué información es la que yo quiero mandar.

En mi caso quiero mandar el título que sería marcador apuntó título porque la información que estoy

recibiendo acá y luego vendría la descripción.

Voy a dejarlo como es del marcador funtores eso sería todo en teoría en teoría pero voy a fallar algo

ya van a ver una vez ya tenemos definido lo que es el Dialog apuntó Open.

Esto debería de abrirlo ya esto se actualiza o tocar el botón tocó editar y se disparó un error muy

extraño si se notaron apareció el modo Lazca en esta esquina y tenemos este error no componen Factory

y founding mapa editar componen este error es extraño aunque aquí nos dice más o menos cuál es la pista

en Gizmodo entre components.

Esto no lo hemos visto en el curso hasta el momento pero cuando nosotros queremos inyectar algún componente

de forma dinámica como lo estamos haciendo aquí entonces ocupamos agregar una pequeña condición adicional

en el PP apuntó módulo o el módulo en el cual se encuentra el componente que está intentando disparar

ese mapa de component.

Si nosotros no especificamos que esto va a poder ser utilizado como un argumento que va a ser inyectado

como una parte de un morral no lo va a aceptar.

Entonces para definir eso basta con agregar Acá al módulo algo llamado entry components.

De hecho esto es muy usado en ONIC pero bueno no estamos mucho Nayón tenemos que definir esto entre

componentes y que entre esos componentes que se van a poder inyectar tenemos el mapa editar componentes

Gravesen los cambios esperamos que esto recargue Probemos de nuevo toco el botón Editar y ahora sí aparece

editar Works si no aparece con la animación de el material que aparece tenemos más pavita y ahora de

aquí en adelante tendríamos que poder recibir los parámetros en el Bohdan abramos el modal aquí el mapa

editar componen un mapa Walks que nosotros ocupamos ese mismo mapa y estar component recibir esa información

que nosotros estamos mandando como argumento.

Aquí ocupamos obtener esta información y con eso terminó el video.

Entonces cómo hacemos para recibir esa información.

Sigamos viendo la documentación hoy cuando se cierra el diálogo eso lo implementamos después.

Este es el diálogo o el diálogo que se va a abrir cuando estamos renderizados dentro del diálogo para

eso vamos a ocupar este Mac Deulo data.

Voy a copiar toda esta línea aunque no sepamos todo eso lo voy a poner acá lo tengo importado ahí seguimos

viendo el Deulo y aquí ocupa el públic de los Grubb es igual a toda esta parte de acá.

De esta manera obtiene lo que es una referencia al padre y yo voy a poder mandar información al padre

después eso ya lo vamos a ver.

Y aquí es tan importante se inyecta lo que es el Deulo data y aquí está con la información vamos a acopiar

toda esta información que se encuentra en el constructor todo el constructor lo estoy copiando y lo

voy a reemplazar porque teníamos nosotros.

Aquí pasa algo interesante tenemos el Dialog Overview examples Dialog esto estoy aquí no lo tenemos

pero que es el mismo componente que nosotros estamos definiendo acá es exactamente el mismo o la misma

cosa es la referencia al mismo.

Aquí tenemos un problema con el inyecto el Indec no está definido acá hay que importarlo.

Eso lo importamos de Angola Kort inyectã listo ya acabamos con esos errores.

Si ustedes quieren podemos hacer un solo para terminar en la clase e imprimir la data que estamos recibiendo

del padre esta data eso no hay que cambiarlo o se queda así.

De hecho este Taylor ref es el material que no lo estamos utilizando después lo borramos pero por los

momentos dejémosla grave en todos los cambios.

Vamos a ver si funciona todo este marcador editar y aquí ustedes pueden ver que recibimos la información

desde mapa editar compone.

Eso sería todo en la siguiente batalla vamos a hacer ya la edición y que esto se mida y más bonito pero

por los momentos quiero dejarlo así.

Yo sé que esto es bastante tedioso y es complicado de usar pero una vez ustedes ya familiarizan con

el uso de estos blogs ya se hace un poco más fácil.