Nuestra aplicación se ve de esta manera podemos irnos a las dos páginas.

Perfecto.

Es momento de implementar las gráficas en el material adjunto ustedes tienen tres enlaces uno que lo

lleva a la documentación de la NSX chats.

Otro que los lleva a un código de Stadt Platts.

Les voy a enseñar de dónde obtengo estos ejemplos y un link previo oficial de ellos que muestra todas

las características de las gráficas y ya vamos a ver eso.

Pero antes de poner la gráfica quiero preparar el ambiente para que aquí diga mi nombre allí mostrará

la información.

Regresemos a nuestro proyecto abramos las páginas inicio el inicio component y Borghese todo lo que

hice acá ya no lo ocupamos.

Queremos noson H1 que diga Guim o taller sino admiración o si quieres un H2 mejor para que no quede

tan grande.

H.R crea una clase con la clase Roll y luego otro di con la clase con esos tips.

Básicamente es para que me ayude con la parte de que sea responsive.

Buena parte de lo que yo quiero hacer es que se pueda ver bien en el móvil o en dispositivo móvil por

lo menos la gráfica y acá vamos a importar lo que es el app gráfico horizontal que ya es nuestro componente

que quiero utilizar para desplegar la gráfica.

Obviamente después voy a hacer que esté gráfica este componente me sea reutilizable por si acaso tengo

otra información para poder crear más gráficas en base a este componente.

Voy a cerrar el inicio con ponencia y regresamos a la aplicación dice aquí.

Gráfica de barras Works y si quieren pueden añadirle una separación pero yo creo que se ve bien así.

Ok pero ya ustedes pueden ponerle todo el estilo que quieran.

Vamos a abrir ahora el gráfico horizontal donde dice grãfico horizontal Works que es esto que está acá

abajo y aquí es donde queremos reemplazarlo por la gráfica que deseamos ahora el código que les pasé

al enlace de la documentación.

Pero miremos miremos el gráfico horizontal que yo quiero implementar.

Puedes seleccionar el tipo que esté acá y quiero que diga o los juegos y aquí abajo cuántos votos tienen

y que se actualiza esto en tiempo real y toda la cosa.

Este es el gráfico que quiero implementar pero también quiero cambiarle el color skin quiero ponerle

Night Lights algo así y poner un gradiente y otras cosas.

Desafortunadamente como digo siempre desafortunadamente la documentación del NSX charts en este momento

no es muy buena y es un poco difícil de masticar pero lo vamos a hacer juntos y ya van a ver que no

es tan complicado.

Una vez ya se sabe cómo funciona OK entonces bajemos un poco y aquí dice documentación vamos a hacer

click en la documentación y recuerden que eso puede ser que cambie dependiendo de las actualizaciones

que le hagan a la documentación.

Pero ustedes no se tienen que estresar.

Vamos a buscar aquí la pestaña donde diga la instalación y este es el comando que debemos de ejecutar

para instalar dicho paquete que lo vamos a copiar.

Regresamos a nuestro proyecto de angular pegamos el comando y presionamos ENTER.

Dejen que esto termine y haga ese procedimiento y ustedes se fijan.

No hay más información al respecto de la instalación como lo uso que hay que hacer.

No me dicen nada y aquí me gustaría que estuviera poco más detallado pero lamentablemente en este momento

no lo es.

Entonces vámonos a la parte de los ejemplos.

Selecciona en el primer Borchardt y vertical parchar.

Este es el enlace este enlace que está acá los lleva directamente a esta página.

Bueno vamos a empezar pero lleva a esta página y por eso yo les puse el enlace directo a este ejercicio

aquí nos dice básicamente todo es un proyecto de angulas que nos dice todo lo que nosotros vamos a ocupar

para recrear este ejercicio y eso es lo que vamos a hacer nosotros en este momento.

Si se fija aquí tenemos el LG Chhattisgarh todo esto y todo este objeto que está aquí en el componente

ustedes lo van a copiar lo copian.

Empecemos a la aplicación.

Esto ya termina lo vamos a reemplazar esto lo pegan pero adicionalmente también quiero hacer una configuración

para que sea responsive.

Vamos a hacer esto y todos esos errores no se preocupen si ustedes dejan el mouse encima dice que el

NG X charts no es un elemento conocido de angular y esto es porque a pesar de que hicimos la instalación

no hemos no le hemos dicho a nuestro módulo a nuestro components módulo que aquí es donde lo vamos a

utilizar realmente.

Qué tiene ese nuevo módulo que aquí es donde tiene esas opciones.

Entonces vámonos aquí al módulo y ocupamos dos cosas para que su gráfica funcione.

Uno es el eje X charts y el otro es el browser Animation Mode que es propio de angular ese no hay que

instalarlo ya lo hicimos ya lo instalamos cuando creamos el proyecto este aquí es el que acabamos de

instalar.

Entonces copiones esos dos importaciones yo sé que aquí dice el PP apuntó módulo pero en nuestro proyecto

lo vamos a instalar en él components módulo lo vamos a agregar la referencia hoy porque aquí es donde

estamos necesitando la gráfica no en el componente que lo estamos ocupando acá.

Esos dos módulos el browser Animation y el MX chats también módulo donde ustedes tienen esta palabra

módulo significa que va aquí en los importes que van a colocarlos acá no se pone una coma y graban los

cambios cerramos el components módulo y esto eventualmente debería de quitarse el error por lo menos

acá.

Quiere decir que ya reconoce este componente personalizado.

Todas estas variables o propiedades de la clase no existen no las hemos creado lo vamos a hacer de una

vez.

Entonces vámonos a la parte de components apuntó T.C.

Y aquí está básicamente todo aquí hay un constructor y un once Legg.

Por si acaso ustedes quieren tener información cuando hace clic en alguno.

Entonces podríamos copiarnos todo esto desde el 5 hasta el 5.

Aquí está la data.

Ok ya vamos a cambiar eso si quieren copiamos todo vamos copiamos todo esto copiamos todo desde la componen.

Bueno justo abajo todo esto lo copiamos y lo vamos a pegar que graben los cambios lo vamos a pegar en

nuestro gráfico de barras Quítense el constructor y el ensayo Nimitz lo borran y pegan todo lo que venía

ahí Ok tenemos nuestro Shingo.

Yo le voy a poner results que básicamente esta la data que yo necesito.

El multi.

Vamos a ver no lo está usando en absolutamente nada este multi y lo vamos a borrar.

Luego tenemos el video.

Lo voy a dejar como un arreglo vacío.

Esto básicamente son las dimensiones que ustedes quieren en la gráfica.

Ya lo vamos a quitar siguieron déjelo ahí para que tengamos ese tamaño.

Yo Axis True True gradiente voy a poner el retro porque me gusta que se mire el gradiente que yo Axis

está también pero aquí vamos a poner en lugar de contribuir a poner juegos population.

Vamos a poner votos el color es.

Yo no voy a utilizar esto yo más bien quiero utilizar este que les enseñé originalmente quiero utilizar

este color y ese se llama Night Lights.

Lamentablemente cuando digo bueno espero que cuando ustedes Miren este video la documentación esté mejor.

Voy a cambiar ese objeto por el color skin y simplemente lo escriben así.

Night Lights ojo como lo estoy escribiendo con la capitalización letras tiene que ser igual en el constructor.

Realmente esta instrucción no la voy a ocupar la voy a borrar el 11.

Si quieren lo dejan por si acaso necesitan información cuando se hace click grabemos los cambios en

el barra horizontal.

Revisemos saca los resultados aquí se Shingo pero nosotros le pusimos resultados esto tiene más sentido.

Luego le vamos a poner un tipado y entonces vamos a cambiar este 5 por resultados y notarán que todos

los errores desaparecen crearemos los cambios.

Aquí tenemos otro error déjeme revisar aunque el error es porque estoy diciéndole que estoy utilizando

la init pero no lo estoy implementando.

Si quieres podemos borrarlo.

El engaño Ninet no lo voy a utilizar y podremos quitarlo de aquí también porque tampoco lo voy a utilizar

acá o que no debíamos de tener ningún error grave en los cambios y regresemos acá deberíamos de ser

capaces de por lo menos ver la gráfica así horrenda que digo horrenda porque se ve negro no hay nada

aquí y esas cosas no se ve bien.

Falta la parte de la data.

Regresemos al ejercicio.

Aquí está la data apuntó TSI.

Y aquí hay single y multi y otras cosas.

Solo me interesa el Shingo.

Entonces si se fijan estos un arreglo voy a copiarme todo el arreglo.

Hagamos los cambios.

Bueno algunos cambios copias el arreglo la costumbre y eso voy a poner a candorosos igual y pegan lo

que acaba de copiar.

Ok dicen vale una Inbal y una invalido vamos a poner aquí juego 1 y vamos a ponerle algo como 20 votos.

Aquí juego 2 juego 2 o oponerle 25 votos.

Juego 3.

Vamos a ponerle unos veinti dos 15 votos a los cambios.

Regresa a Osaka y deberíamos entenderlo de esta forma pero yo no quiero la gráfica que se mire de esta

forma yo no quiero que sea vertical quiero que sea horizontal.

Entonces en vez de vertical acá van a poner horizontal horizontal.

No te estoy cambiando tanto aquí como aquí abajo grabé los cambios y podría ser que la gráfica se mire

para ese lado.

Ahorita tenemos un problema que la gráfica realmente no es responsive a pesar de que dicen la documentación

que lo es realmente la gráfica no está responsivo y también me gustaría que usara todo el ancho posible

que tiene acá.

Para eso vamos a hacer un par de cambios para quitar el tamaño que tiene.

Puedo quitar este video no lo voy a ocupar borrando y también quiten lo de aquí no lo vamos a utilizar.

Vamos a ocupar esa propiedad del video y si quieren vamos a trabajar con 4 juegos así que queremos nosotros

juego 4 o los de 30 ok algunos cambios en ambos lugares.

Vamos a ver que tal se ve.

Se sigue viendo mal pero podremos hacer un par de cambios adicionales.

Bueno lo primero que quiero es que agarre todo el ancho posible y para eso voy a crear una nueva clase

un dip.

Vamos a poner la clase y no las vamos a inventar en este momento llamado chat container y vamos a mover

todo el código de nuestra gráfica dentro de ese vi que aquí fue una estabulación tendría más sentido

perfectamente grabamos los cambios y ahora vamos a implementar es esta clase y la vamos a crear aquí

adentro dentro del gráfico barra horizontal componen puntos Esses que vamos a crearlo acá apuntó.

El nombre de la clase y vamos a disponer el display grip para que nos ayude un poco dándole todo lo

han hecho posible y a la vez difundamos el hype de unos 300 píxeles.

Traemos los cambios y perfecto se ve bien tenemos esta por lo menos aquí los valores y yo hago click

tengo en la consola pero lo que falta son estos colores de los textos que están en los costados lamentablemente

como les dijo Les he estado diciendo bastante la documentación es bastante deficiente y no encontré

una manera sencilla de cambiar estos colores.

Encontré una manera sencilla pero no debería ser esa opción como la principal.

Unos gráficos de barras yo los invito a que si pueden busquen más información al respecto puede ser

que ustedes encuentren alguna manera más sencilla de cambiar el color pero simplemente lo vamos a hacer

así.

Staël igual aquí fijo dos puntos y el color va a ser Gray Gray.

De esa manera.

Punto y Coma.

Grabamos los cambios y eso debería hacer que la gráfica todos los textos tengan ese color.

En lo personal me gusta como se ven ustedes pueden cambiarlo como por el color que usted sea.

Esto es básicamente lo que quería llegar en este momento a la página de votar y luego regreso al inicio.

Se anima la gráfica excelente en el próximo video quiero jugar un poco con los valores para que ustedes

puedan observar cuál es el concepto de la comunicación en tiempo real.

Yo necesito que esta gráfica en base a los valores que vienen de algún servicio que voy a hacer en base

a Fibes o que me voy a conectar a fourballs.

Necesito que en tiempo real esta gráfica cambie.

Entonces necesito saber o necesito hacer las pruebas de forma local a ver si puedo cambiar esa gráfica

en tiempo real por lo menos de manera local pero eso en el próximo video.