Algo importante que nosotros necesitamos saber es cómo cambiar esos valores.

Cuando nosotros recibamos cierta información nueva antes de conectarle zoquetes antes de conectar de

Firestorm antes de ser servicios REST necesito poder cambiar esto en tiempo real.

Entonces practiquemos con eso primero empecemos a nuestro gráfico de barra horizontal y estos son los

valores que yo tengo que cambiar en base a la información en base a los valores que yo quiero usar yo

quiero cambiar esta manera la historia como lo hacemos haciendo pequeño paréntesis noten que se retoca

las pestañas porque ya no voy a estar usando los momentos para que quede lo más sencillo posible porque

vamos a trabajar un poco con esto vamos a ver en el constructor vamos a hacer ese ejercicio en teoría

lo único que yo tengo que hacer es barrer el objeto de resultados donde está mi lata y cambiar ese valor.

Entonces vamos a hacerlo de una vez crearé un ciclo Ford parentesis voy a colocar y coloquemos resultados

disputo results ok y de esos resultados voy a tomar mis puntos resultados de la posición y quiero el

valio porque el valio es una propiedad que está ahí el Balio y le voy a asignar un número aleatorio

va a ser igual a MAF punto random random parentesis y antes de hacer este código sólo para que ustedes

sepan quiero hacer un blog con el tono de ese método el Mac es un objeto que ya viene propio en Javascript

por lo cual ustedes no tienen que importar nada simplemente lo escriben un random con la M mayúscula

y ustedes van a observar Barquet ese método random de regresa a un número como esto parecido pero yo

necesito que sean enteros.

Entonces podríamos hacerlo de la siguiente manera.

Puedo multiplicar todo esto.

Digamos que unos 500 grabo los cambios.

Regresemos a la aplicación y deberíamos de tener por lo menos aquí en consola unos números con alguna

parte entera sirvió recargo usted lo van a observar ahí vuelvo a recargar y ahí están cayendo sus valores.

Perfecto pero no me interesan los decimales entonces puedo redondearlo así más punto.

Round parentesis yo voy a mandar todo ese método graven los cambios y por lo menos deberíamos de tener

números aleatorios enteros que esos son los que yo voy a utilizar para reemplazar los valores que tienen

actualmente las gráficas.

Esto es todo lo que quiero hacer quitábamos en los comentarios de acá y en teoría.

Digo en teoría porque esto no va a funcionar pero en teoría lo único que tengo que hacer acá es pegar

esa función de control y que le asigne el valor y eso en teoría debería ser todo.

Si yo grabo los cambios si esto recarga vamos a vamos a observar que la primera vez funcionó y si lo

vuelvo a recargar pues en teoría va a funcionar otra vez pero necesito que esto se esté actualizando

en tiempo real porque aquí me está dando un falso positivo es decir parece que funciona pero no es del

todo cierto.

Vamos a llamar esta función o este código que yo acabo de crear pero en un intervalo de tiempo entonces

Seth Interval también es una función propia de JavaScript el ser Interval recibe un argumento que es

el callback es básicamente lo que yo quiero ejecutar lo que yo quiero ejecutar sería este código puede

pegar hacia adentro y en cada frecuencia digamos que un segundo y medio por esos mil quinientos milésimas

de segundo grado los cambios si vamos a ver qué sucede.

La primera vez funcionó pero me da la impresión como que no se está llamando los eventos pareciera que

está cambiando sólo la primera vez que cargo se muestra la información de manera aleatoria pero qué

pasó ya no se sigue moviendo pero el código sí se está ejecutando con solo que diga como para indicar

de que se está haciendo el intervalo de tiempo.

Van a ver Trig no cambió.

Segundo tick no cambió.

Tercer tip no cambió.

Y así sucesivamente.

Aquí tenemos un problema que a eso es a lo que yo quería llegar.

Según la documentación de la misma librería de la gráfica recomiendan que nosotros tenemos que reemplazar

todo el objeto como tal no simplemente el valor.

Entonces vamos a hacer eso mismo voy a dejar ese Tika ahí porque me va a servir para fines educativos

ya van a ver voy a crearme una nueva constante llamado new results o nuevos resultados que esto va a

ser igual a voy a extraer mediante el operador Sprint.

Voy a extraer todos los resultados que tenemos hoy.

Puntico coma esta instrucción básicamente extrae todos los objetos que se encuentran dentro de los resultados

y me regresa un nuevo arreglo acá.

Eso rompe la relación que tiene Javascript con los objetos y este es el nuevo los resultados.

Entonces en vez de barrer este punto resaltó voy a barrer los nuevos resultados y ahora en lugar de

utilizar estos disputo resaltes voy a usar o voy a cambiar los nuevos valores que tengo en este arreglo

perfecto.

Ahí les cambio el valor a cada uno de ellos y una vez termina ese ciclo por lo que voy a hacer es decir

que disputo results va a ser igual a y voy a utilizar la misma estrategia con resultados.

De esta manera me aseguró de que estamos creando un nuevo elemento hemos creado un nuevo arreglo rompiendo

la relación que hay acá.

De esta manera debería de funcionar vamos a grabar los cambios a la aplicación de carga pasa un segundo

y noten que por cada tic estamos teniendo información nueva y la gráfica se está actualizando en tiempo

real en tiempo real porque estamos cambiándola pero seguiremos esto es un servicio en la nube.

Ok immediate sockets Tarbes ahora podríamos pensar que ya terminamos que la aplicación está funcionando

pero tenemos algo muy importante y es que cuando implementamos un set Interval tenemos una fuga de memoria

posible digo posible porque si nosotros no limpiamos ese intervalo se va a seguir ejecutando de por

vida cómo lo podríamos revisar.

Voy a irme a la página hace poco más grande voy a la página de votar y noten que aquí se sigue ejecutando

ese procedimiento se sigue ejecutando y yo tengo que prevenir esto.

Cuando me salgo de la pantalla de inicio porque ya no me sirve no me sirve que eso se está actualizando

y si yo regreso a la página de inicio y regreso a votar entonces ahora voy a tener dos intervalos van

a notar que esto se empieza a ejecutar más rápido.

Digamos que hago esto varias veces vamos a notar que esto se empieza a escuchar mucho más rápido.

Entonces esa es la fuga de memoria a la cual estoy haciendo referencia.

Para eso necesito poder limpiar este intervalo cuando la página se destruye.

Para eso vamos a hacer lo siguiente primero voy a crearme un intervalo y crear una propia intervalo

justo aquí abajo.

Aquí está mi intervalo y voy a hacer que este sea Interval va a ser igual a 10 puntos de intervalo.

De esta manera tengo la referencia.

Ahora necesito llamar mediante el ciclo de vida de los componentes de Angola implement el ónde Strait

o destroyed asegúrense de importar el ondee de Angola coord este donde Strait se va a llamar cada vez

que este componente en este caso mi.

Mi página o el gráfico en este caso será el gráfico en ese momento donde en ese momento cuando ya no

sea visible.

Este gráfico de barras entonces se va a llamar destruirme voy a colocar aquí abajo en Yi on the Stray

noten que como está escrito y básicamente es hacer el click Interval del disputo intervalo que graban

los cambios y esto debería ser todo para que cuando yo salga de la página de que deje ir y regreso aquí

a votar ya no se siga ejecutando ese intervalo lo que regreso aquí al inicio se empieza a ejecutar el

tic regreso a votar y mi intervalo se destruye.

Eso era todo lo que quería hacer en este momento y ya estamos entrando a la parte de nuestro Bakken

en Fibes.

Espero que esta parte del curso les esté gustando y los veo en el siguiente video.