Ok es momento de regresar angular y continuar trabajando.

Les voy a pedir que abramos una nueva ventana de visores Studio Codd que noten que aquí tengo mi imagen

corriendo.

No necesariamente necesitan tener visto el estudio abiertos solamente tienen que tener el servidor de

desarrollo ejecutándose.

Voy a poner en otro lado para que no me estorbe he visto el estudio.

No hay ningún proyecto enlazado ahorita entonces lo que voy a hacer es abrir la carpeta que tengo en

el escritorio en la de Gotti que es mi Front es la aplicación de angula entonces la van a tomar vamos

a dejar caer dentro de mi estudio Cott como normalmente lo hacemos y aquí nos habíamos quedado ok.

Voy a cerrar voy a minimizar todo esto la aplicación de Angola y levantemos el cerco entonces lo podemos

poner acá o en una consola donde sea.

Es indiferente que simplemente pongan ejecutar el Engineer para que empiece a compilar a trasplantó

el código JavaScript en fin levantar mi aplicación de desarrollo de Angola excelente la tenemos.

Nos quedamos acá están haciendo ticks ok excelente vamos a regresar a la pantalla de votar y aquí es

donde quiero trabajar quiero hacer una petición ket a nuestro servicio.

De hecho les voy a pedir que nuevamente abramos Postman porque ahí tenemos los wereables necesarios

para hacer estas peticiones que aquí lo tenemos que cerremos esto y aquí tenemos las peticiones.

Vamos a trabajar en Desarrollo Local Houston que es nuestro puerto.

Empecemos por este lado.

Ya tenemos todo el ambiente listo.

Es momento de seguir trabajando.

Lo primero que tengo que hacer en la parte angular es configurar un módulo en particular que es el encargado

de poder realizar peticiones HTTP.

También puedo utilizar el mismo paquete de RX porque viene una forma de hacer peticiones AJAX pero eso

es otro tema.

En fin lo que vamos a comenzar haciendo es que en el PP la carpeta PP en el PP apuntó moduló como queremos

hacer peticiones HTTP.

Vamos a tener que importar un paquete que From y aquí van a buscar arroba angulares las Common slats

HTTP Puntí Koma y importábamos es el HTTP client Module como es un módulo ya les había mencionado los

módulos siempre van en los importes lo pegan aquí graban los cambios en el propio punto módulo y lo

cerramos perfecto eso ya nos habilita poder hacer peticiones HTTP GET PUT lo que sea Ok tenemos la carpeta

de servicios y lo que vamos a hacer ahí es crear un nuevo servicio.

Voy a abrir una nueva ventana de Terminal y ejecutemos el Comando en Jefe de ángulo habérsela que genera

un servicio dentro de la carpeta servis es Slash y se va a llamar join Service así se va a llamar presionan

enter y esto simplemente crea el archivo de Skype y de pruebas.

Excelente voy a cerrar la terminal y aquí lo tenemos para poder hacer una petición HTTP apuntó que necesito

inyectar algo Priv HTTP.

Qué va a ser de tipo HTTP client.

Nada más así y asegúrese de que lo importe de Arroba angular como HTTP.

Este es el paquete o el lugar donde se tiene que importar no de otro lugar o sea tiene que ser en particular.

Voy a grabar los cambios.

Ok ahora lo que yo necesito es hacer la petición que se acordarán ustedes.

Vamos a regresar a Paxman.

Se acordarán ustedes que teníamos aquí en la carpeta de anularlas que creamos anteriormente teníamos

votar por juego y éste es lo que el uso o sea local y tendríamos.

Pero estamos trabajando con el básquet local y voy a abrir este otro en una nueva pestaña y este es

el de producción.

Si se fijan son casi iguales por lo menos en esta parte del Goti o sea esto es igual lo demás es diferente

quiere decir que éste es el desarrollo y estoy acá es el de producción.

Esa es la diferencia que nosotros vamos a tener.

Lo primero vamos a definir esas dos dos ambientes para eso asegurarnos ofrece aquí una carpeta de environments

en los ámbitos de producción y el de desarrollo es el de desarrollo esto es el de producción en environments.

Vamos a crear el R.L podemos ponerle los servicios o lo que sea y aquí vamos a copiar todo este de acá

el de desarrollo vamos a copiar todo menos el islas y PIAI menos eso copiamos esto lo pegamos aquí adentro

y noten que no termino con islas así nomás sin el final grabamos los cambios en los environments copiemos

esta configuración lo cierro y vamos a abrir también el environments de producción y pego.

Obviamente este no es el embargo de producción en el deproducción vamos a copiar el que ya hace referencia

a Fairbanks.

De la misma de la misma manera no copian el final sólo copian esto y lo pegamos aquí adentro.

Y terminamos con el apóstrofe.

Entonces este es el cierre de producción los cambios y este es el de desarrollo así lo deben de tener

ustedes también.

Ok vamos a trabajar ahora realizando la petición pero voy a ocupar a importar mis environments por lo

menos en esta clase quiero traer la información y mostrar la información en consola de lo que estoy

haciendo sea las peticiones que empecemos a importar esto de forma automática.

Justo abajo del constructor voy a crearme un método llamado Get nominados nominados.

Estos son los juegos nominados a juego del año.

Voy a poner Vricella vez este método.

Esos son juegos nominados que básicamente es la petición a mi servicio que tenemos nosotros que ya vimos

en Postman que regresa el arreglo de juegos.

Para esto voy a hacer lo siguiente tengo que hacer un retrato del disputo http: punto Yep porque es

una petición que voy a poner en práctica y voy a construir el R.L.

Voy a poner aquí Environment Tapp y asegúrese de que el importe de los valores normales pero esta es

importación no me gusta Environment Environment

y si esta importación no me gusta realmente no debería ser esa no me gusta que diga la palabra source

porque esto no va a existir.

Entonces quiten ese Source y pongan punto a punto si las punto.com debía ser así Environment y el embargo

debería ser parecido a esta o igual a esta mejor dicho aquí en EE. UU..

Noten que no estoy haciendo referencia al punto Prot eso no hace falta.

Es el embrión de desarrollo angular se va a encargar cuando ya acabamos el deproducción se va encargar

de cambiarlo por nosotros y el tiempo en que vamos a llamar de ese R.L va a ser API Goti perfecto prácticamente

eso es todo lo que nosotros ocupamos puede agravar los cambios en mi servicio.

Eso es lo que yo voy a tener que llamar en la página de votar vamos a las páginas a la página de Goti

y abramos el componente este es esta página básicamente cuando yo hago el constructor voy a inyectar

mi servicio Rivet Reprieve espacio Bostón deleguen servis de tipo Guin servis Tapp asegúrense importarlo

de ahí perfecto y en el en Gioni yo voy a hacer la petición.

Entonces despuntó Kim servis punto 10 nominados no necesita ningún argumento para disparar la petición

tengo que ser el punto subscribe.

Yo acá voy a tener la respuesta o los juegos ya vamos a ver qué es lo que viene acá pongamos en el mensaje

en consola.

La respuesta Punto y Coma Básicamente creo que eso sería todo por lo menos para ver los resultados graven

los cambios y regresemos acá y vamos a ver qué pasa.

Estoy teniendo un error pero este error es bien común verlo en angular cuando ustedes crean un servicio

y no hacen o no vuelven a compilar la aplicación es porque ãngulo todavía no conoce o el billete no

conoce que nosotros creamos un nuevo servicio por el cual no es no es parte del montón todavía.

Entonces es la manera más sencilla de resolver este problema es bajar la terminal a donde estamos corriendo

el Engineered y volverlo a levantar si quieren puede quitar el menos o no hacer falta que esperemos

que vuelva a abrir la ventana aquí al abrir o cerrar esta y voy a quedarme con una recarga en el navegador

web aquí y ustedes van a observar que aquí tenemos la respuesta de nuestro servicio que viene de farris

entrecomillas viene de Forbes pero lo estamos ejecutando de manera local.

Ok perfecto aquí tenemos la información tenemos todo esto en la próxima clase vamos a poner el HTML

de estas peticiones pero antes de terminar es conveniente que nosotros pongamos el tipado de esto porque

si se fijan la respuesta es de tipo Object en realidad puede ser cualquier cosa y no me gusta trabajarlo

de manera genérica.

Entonces en las interfaces voy a quedarme un nuevo archivo y lo vamos a poner de nombre interfases .3

C y aquí vamos a crear un ex-post interfaz que simplemente me va a ayudar a mí a tener un tipado de

datos la interfase se va a llamar Guin y lo que yo quiero hacer básicamente es ponerle un tipado a estas

cosas a estas propiedades que recibo esperarlo acá no necesariamente tienen que copiarlo simplemente

es definirlo.

Esto va a ser el tipo string punto y coma este también el de tipo string punto y coma está también el

de tipo string punto y coma y este de tipo nombrar puntico déjeme arreglar esto un poco para que se

mire bonito perfecto y esta es mi interfaz que se llama todos los juegos que vienen de Farabeuf tienen

esta misma estructura.

Vamos a cerrar la interfaz por cierto el archivo de las interfaces no hay que importarlo en ningún módulo

porque es un archivo propiamente de tipo script y las interfaces no tienen una traducción a JavaScript.

Este archivo simplemente nos va a ayudar a tener un tipado de datos aquí en la clase del Guim Otogi

component.

Voy a crearme una nueva reglón que se llama juegos Grazer de tipo I es un arreglo por eso lo pongo de

esta manera y lo inicializar como un arreglo vacío el que me está marcando un error puedo presionar

contra el punto O como un punto y lo vamos a importar de las interfaces ok miren la importación que

yo estoy haciendo acá perfecto ahora el problema es que aquí el servicio todavía sigue regresando de

tipo Object que es el tipo Hovik.

Hay muchas maneras de cambiar esto una manera sencilla voy a grabar los cambios aquí en el gótico poner

una manera sencilla es decir que este ket lo que regresa es un arreglo de juegos entonces en el que

puedo ponerle esto para que sea de tipo genérico es decir te voy a especificar qué tipo de dato es el

que regresa y voy a poner enter y asegúrese de importarlo también de las interfaces pero no es normal

porque en este caso simbolizaría de que sólo regresa un objeto pero estoy regresando a un arreglo y

por eso lo pongo de esta manera.

Esto es totalmente opcional como ustedes pudieron ver.

Podemos trabajar sin el tipado pero eso nos va a ayudar a que cometamos menos errores de escritura que

regresamos acá.

Voy a regresar voy a borrar todo esto no sé porque lo pega y voy a recargar y van a ver que todo sigue

funcionando exactamente igual con la diferencia de que ahora a quien Mogote componen.

Si yo dejo el cursor encima de la respuesta ahora sí me dice que es un arreglo de juegos antes de terminar

lo único que voy a hacer es inicializar a mis juegos que tengan este componente a la que tengo a la

respuesta que recibo acá.

También puedo cambiarle el nombre a esta respuesta y puedo ponerle juegos o gains o como ustedes quieran

yo no voy a dejar como juegos ok pero estos juegos es la respuesta que viene de mi servicio y esos juegos

en la propiedad de la clase.

Si sienten que eso es bastante confuso entonces pueden cambiar esto.

Estas tres acá pueden ponerle otro nombre pero lo voy a dejar de esta manera en la próxima clase.

Vamos a simplemente poner el HTML para que se mire bonito acá y ya casi llegamos al punto de hacer el

posteo y la conexión en tiempo real a nuestra gráfica tiene menos que más de uno de ustedes está esperando

a llegar ahí.

Así que los veo en la próxima clase.