Continuamos trabajando con la acción de tocar este botón y debería de disparar más la petición POST

que actualice este botón todo el Bakken ya lo tenemos.

Solo es llamar ese servicio.

Comencemos déjeme cerrar todo y cerrar todo y por dónde queremos comenzar.

Digamos que queremos comenzar creando el llamado en el servicio.

Entonces abramos el Guim servis voy a crear un nuevo método aquí abajo de nominados que se llame votar

juego votar juego desarrollarás votar juego debería recibir el Heydi del juego que yo quiero votar.

El Heydi del juego nada más eso es todo lo que yo necesito porque el Bakken lo que hace es tomar el

Heydi e incrementarlo en uno.

Ok ahora hagamos el llamado con el return primero siempre esto hay que regresarlo.

Es importante disputo HTTP POST y vamos a llamar al R.L que básicamente es muy parecido a éste hecho

lo puedo copiar voy a pegar aquí adentro pero adicionalmente necesito mandar el Heydi del juego y para

eso voy a ponerlo acá con el Heydi me está marcando un error angular porque usualmente las peticiones

post llevan algo en el body.

Entonces voy a poner un Bodhi vacío pero realmente nuestro viaje no espera nada simplemente hacia la

petición POST y eso sería todo y punto y coma.

Eso debería ser por ahora suficiente pero ya vamos a manejar los posibles errores que podemos tener

acá.

Ahora regresemos a Goti a la parte del Goti component.

Yo necesito poder hacer algo para poder recibir el bueno para poder hacer algo cuando toque este botón.

Entonces hablaramos también el HTML en el botón siempre dentro del botón final presionar un agente poner

click Tab.

Y este es el evento click que se va a disparar.

Voy a ponerle votar juego el nombre no importa mucho y voy a mandar la referencia al juego.

O podría ser sólo el Heydi como ustedes quieran pero voy a mandar el juego que es este de acá me está

marcando un error porque esta opción está bueno este método que estoy llamando no existe graven los

cambios en el Goti component lo cierran y vamos a implementarlo en nuestro Botti component .3.

Aquí estamos recibiendo el juego de tipo que siempre es importante el tipado y ahora podemos llamar

nuestro servicio disputo Gim servis punto.

Votar juego parentesis y aquí si se fijan me está pidiendo que tengo que mandare Leydi de tipo Schenk

y eso lo tengo en juego.

Punto.

Heydi punto y coma.

Comencemos esta línea solo quiero que ustedes estén seguros que si yo pongo aquí el juego voy a recibir

la información del juego al que yo le hice click.

Esto sólo para que ustedes estén seguros.

Entonces déjenme limpiar esto o tocar Zelda.

Aquí aparece información de Zelda o tocar extranet de tocar cyberpunk y perfecto falta es más realista

y sin mando el.

Viene este de acá.

Excelente.

Ahora si puedo quitar esto ya hicimos la comprobación y para que esto se dispare tengo que llamar el

subscribe la petición POST de este servicio va a regresar una respuesta que tenía el okay igual.

Vamos a ver si se las puedo mostrar aquí nuevamente.

Esto no hace falta que lo vean pero regresa igual.

Si lo hace correctamente o un falso si tiene un error y el mensaje ok eso es lo que vamos a pensar que

es la respuesta y cero llaves.

Voy a poner un caso de la respuesta creo que eso sería básicamente todo para realizar la petición POST.

Todavía nos falta como las interacciones del usuario que puede limpiar la consola tocó votar.

Esperamos un segundo y dice Gracias por tu voto la prueba Zwart Toko.

Gracias por tu voto desmaye.

Podríamos abrir Fibes aquí en un costado y nuestra aplicación aquí también podríamos trabajar mucho

en el diseño yo sé pero no es tanto el objetivo el diseño sino la funcionalidad.

Voy a tocar Zelda y van a ver que aquí desde angular estoy actualizando fanboys de nuevo mediante un

servicio Raison Classroom function utilizando un servidor express.

Uf bastante interesante no voy a regresar acá.

Ya sabemos que esto funciona pero me gustaría también decirle al usuario por qué el usuario no está

viendo eso el usuario está viendo esa pantalla y él no está viendo la consola entonces no sabe qué estamos

recibiendo o que se hace correctamente.

Les voy a pedir que abran una nueva ventana en Google y busquen su red alert 2 ayúdales 2.

Es básicamente un pequeño paquete que nos permite a nosotros mostrar notificaciones de esta manera que

en lugar de usar estos Alerts todos feos podemos utilizarlo de esta forma.

Entonces trabajemos con el Swett Alert 2 vayan hacia la parte de la instalación o simplemente copien

este comando N.P emisor switch Alert lo vamos a pegar en nuestra aplicación de angular pegan entre eso

no debía tardar mucho pero depende de su conexión a Internet.

Perfecto Cerro minimizo y si revisan si quieren estar seguro de que se instalo pueden ir al paquete

Punto G en las dependencias debería de estar el switch Alert acá excelente cerremos cómo utilizamos

el switch Alert.

Pues bien sencillo podemos verlo por acá hay que hacer la importación de esta de acá o es igual lo que

ustedes quieran decirle se la vamos a importar acá arriba importábamos ciudad Alert.

Ya lo podríamos disparar acá pero aquí hay algo interesante.

Recuerden recuerden recuerden recuerden que cuando yo voto tengo que Tru y cuando me da un error debería

de recibir aquí un falso pero ya vamos a llegar al manejo de error en el siguiente video por el momento

solo quiero mostrar un mensaje si se hace correctamente entonces voy a preguntar si la respuesta punto.

Ok Strogg por ejemplo de esta manera aunque esto es bastante opcional porque si ya es un Pulianas no

hace falta comprobarlo con otro booleano.

Si esto se hace correctamente a quién está marcando un error porque no lo reconoce dentro de un objeto

podríamos crearnos el tipado por lo menos lo pongo de tipo Veny y ahí ya pasa el error o bien si quieren

ponerle el tipado perfectamente pueden decir que el tipo bullían y el mensaje de tipo string si quieren

ser más estrictos o bien simplemente dejan esto como en cualquiera de las dos que ustedes hagan está

bien.

Yo no voy a dejar con el tipado aquí ok.

También podría crear una interfaz si así lo desea.

Si todo sale correctamente quiere decir que se votó y bueno voy a mostrar este mensaje.

Si regresamos a la documentación aquí hay varias formas de hacerlo prácticamente es el fallo.

Y el fallo tiene varios constructores entonces hagámoslo Wall en mayuscula A.F parentesis me pide el

título voy a poner aquí gracias Koma.

Luego el mensaje voy a poner el mismo mensaje que tengo la respuesta.

Mensaje Koma a él.

Hoy voy a poner acá entre comillas sencilla Success puntico grabo los cambios y esto debería ser suficiente

para que aparezca ese mensaje aquí en la página pareciera que tenemos un error pero con el habrãn y

la cierran ya va a detectar que se creó el método entonces ya se quita el error.

Vamos a ver si esto funciona.

Voy a cerrar el taller voy a tocar el botón de vota y aparece.

Gracias por tu voto de ser la pregunta.

También podríamos bloquear el botón para que el procedimiento se bloquee pero ahí lo tenemos que tocar

y votar.

Perfecto tocó este post Shani excelente en la próxima clase.

Yo quiero que manejemos la parte de los errores.

Por qué.

Porque supongamos que en lugar de mandar el Heydi del juego mandamos otra cosa que no es válido por

alguna razón estamos mandando llamar incorrectamente.

Si yo grabo los cambios e intento hacer una votación.

Por ejemplo tocó votar.

Noten que no apareció el error de leer diciendo que no se pudo votar o cualquier otra cosa y recibió

un error bastante feo recibió un 4 0 4 que este viene de mi servicio pero lo que me interesa es procesarlo

acá es obtener este error que no existe en juego con el Heydi tal cosa pero esto lo vamos a arreglar

y trabajar en el siguiente video.