En la clase pasada nos quedamos con este error.

Ok vamos a trabajarlo porque si yo vuelvo a hacer click acá la petición se vuelve a lanzar pero nuestro

usuario no sabe absolutamente nada sobre el posible error o lo que está sucediendo aquí en la parte

de las consolas.

Entonces hagamos lo siguiente Se supone que si sucede un error yo tendría respuesta ok como falso o

consecuencia podría ser algo como esto mismo aquí error o UPS o algo para que parezca un poco más personalizado.

Siempre tendría el mensaje el mensaje de error sería este no existe un juego Saidi y en vez de Sub-Zero

sería un error.

Error.

Si yo grabo los cambios y regreso acá obviamente eso no va a funcionar porque como ustedes pueden observar

no está pasando por ese punto ni siquiera estoy llegando aquí el error no lo estamos manejando en el

lado de la petición cuando hacemos el botar juegos aquí no estamos manejando dicho error por lo cual

vamos a tener que hacer una pequeña implementación quiten el punto y coma aquí al final este punto como

que estaba acá lo quitan.

Vamos a pasar esto por el Pipe parentesis y presionamos un enter.

Hay muchas formas que ustedes tienen para manejar este error.

Depende mucho de lo que quieran hacer como lo quieran trabajar como lo quieran atrapar que quieran regresar.

En fin muchas cosas en mi caso y lo que yo quiero hacer es regresar este error y regresar esto como

si la petición acá hubiera sido exitosa.

Pero obviamente con el OK igual falso que muestre este mensaje y no estoy aquí arriba cómo lo haremos.

Bueno en rx J.S. tiene un operador llamado Couch error puede que no les aparezca porque está mal escrito

Cahuich error ahí está presionante y deberían de importarlo de Rx.

J.V es la sobreros aquí tenemos el cacharro ok.

El caso error básicamente recibe el error que se tiene en la petición y nos deja poder trabajarlo con

un Kovac.

Si sucede un error lo vamos a trabajar y lo vamos a interceptar en este punto que es lo que queremos

hacer.

Bueno si yo pongo aquí un consolador que diga error en la petición por ejemplo y aquí notarán que me

está marcando un error porque el error debe de regresar un valor que seríamos si lo tenemos por acá

que ese es otro error pero vamos a ver esto es un warning de hecho vamos a ver aquí esta tiene que regresar

tendría que regresar aquí está un observado pero estamos regresando a un bait y ese es el error entonces

es en pocas palabras nos está diciendo que tenemos que hacer un rastreo de un off por ejemplo van a

ver que el error desaparece pero obviamente yo no quiero regresar a un arreglo vacío en este caso pero

si regreso observo el error desaparece porque tenemos que regresar algo para no romper el flujo de información

del tren de datos.

Entonces voy a grabar los cambios voy a regresar acá.

Esto recarga que toco el botón de votar recuerden que tenemos todavía el error pero aquí está pasando

error en la petición en Service votó 43.

En esa línea qué es lo que yo quiero hacer.

Si yo pongo con lo del error del objeto error que estoy recibiendo acá lo puse.

Y grabó los cambios.

Vamos a revisar que lo que tenemos acá que voy a volver a votar sale un error y tenemos todo este objeto

dentro de ese.

RR tenemos la palabra error o propiedad de error que dentro de él es lo que a mí me interesa.

Lo demás ya es otra información adicional que les puede servir a ustedes como por ejemplo lo que hay

falso quiere decir que la petición no se hizo correctamente el estatus que fue un cuatro cero cuatro

que nosotros lo personalizamos en el Bakken y el status quo not found.

Esto es prácticamente lo que significa un 4 0 4 pero lo que realmente me interesa es este error.

Entonces puedo quitar esto puedo hacer o regresar un off con el repuntó error y eso sería absolutamente

todo lo que yo necesito para que al grabar los cambios y recibir un error podamos procesarlo.

Vamos a ver que votar y aquí está.

Ups.

No existe un juego con ese Heydi el error acá siempre va a aparecer.

Eso es normal.

De hecho es bueno que sepan que ustedes saben lo que sucedió un error acá pero no se realizó la petición.

Ok dejemos este código cómo estaba en nuestro Goti component dejemoslo acá con saber como le habíamos

puesto estábamos mandando el juego punto y vi los cambios lo dejamos así asegúrese de que su programa

siga funcionando.

El botón se hace el posteo y no hay ningún mensaje en consola y eso está bien ok.

Prácticamente terminamos esta parte de la pantalla y hemos hecho las votaciones obtener la información.

Ahora vamos con tal vez lo más interesante de todo que es hacer que nuestra gráfica en tiempo real se

actualice en base a lo que nosotros votamos.

Vamos a dejar el ejercicio hasta este punto lo dejamos así los veo en el próximo video.