Vamos a trabajar ahora conectando la gráfica con la información que recibimos de firmeza en tiempo real.

Prácticamente hicimos todo lo difícil.

Sólo tenemos que hacer una pequeña conexión y estamos molestos con la gráfica.

Regresamos a la aplicación.

Vamos a cerrar todo y trabajemos con el gráfico de barra horizontal en el componente .3.

Como ustedes sabrán yo no quiero trabajar con esta data esta data no me sirve porque es información

estática y sólo sirvió para desarrollo.

Entonces voy a comentar todo esto o perfectamente si ustedes quieren lo borran.

Quiero que noten que es bastante limpio el código así quitamos todo lo que no ocupamos.

Nos queda que se nos queda tal vez solo la configuración del objeto de la gráfica y eso es todo.

Pero aquí recuerden que nosotros sí ocupamos los resorts.

Resultados es lo que va a utilizar el plugin de la gráfica para generar visualmente los cambios o de

información.

Para eso yo le voy a decir a angular que está este componente va a requerir información del componente

padre donde sea que esté alojado y para recibir información de componentes externos a él es con el decorador

input tap asegúrese de importar input de Arroba angular core.

Aquí está parentesis le van a poner de nombre results exactamente igual a estoy acá y lo dejamos igual

ni lo podemos dejar así.

Si ustedes quieren le pueden poner el tipado que sería exactamente esto si ustedes quieren pero realmente

no es muy importante en este caso voy a grabar los cambios y ustedes van a regresar la aplicación y

notar que no tenemos nada grafica o sea la información a removibles aquí está la gráfica pero no está

esta información o sea nos está mostrando que eso está bien.

Ya tenemos el primer paso podemos cerrar la parte de gráfico de barra horizontal porque ya no lo vamos

a ocupar más bien Ahora regresemos a nuestro inicio HTML y también al componente ok.

La información que nosotros tenemos de los juegos lo que tenemos que graficar está en este objeto le

podemos poner de nombre juegos para que tenga mayor sentido lógico y semántico porque realmente lo que

recibimos aquí es una colección de juegos.

Aquí podríamos tener juegos pero esto lo voy a comentar simplemente para que ustedes se lo tengan de

referencia.

Voy a crearme una propiedad en el inicio component que se llame juegos que va a ser un arreglo de tipo

le podemos poner el tipado ustedes saben que sería de tipo Namm y valio así si así lo desean lo voy

a dejar así por los momentos y voy a decir que el disputo juegos que estoy haciendo referencia a mi

propiedad va a ser igual a los juegos que recibo de Fairbanks.

Ok eso es básicamente todo.

Estoy recibiendo el objeto y lo estoy asignando esta propiedad ok.

Y ahora viene la parte fundamental.

Se acuerdan que en el gráfico de barra horizontal nosotros le pusimos el arroba imput.

Eso me permite a mí mandarle desde el componente padre que en este caso sería el inicio component entre

llaves cuadradas.

Puedo poner los resultados va a ser igual a los juegos.

Esta es la propiedad que tengo acá si esta propiedad y esto es resaltes viene lo voy a volver a mostrar.

Eso resaltes como un input.

Ok voy a grabar los cambios en el inicio component grabemos los cambios en todos los lugares y van a

ver que automáticamente ya recibe la información y tenemos la gráfica funcionando.

Voy a mostrar la gráfica en un costado lo voy a abrir en otro navegador web Firefox.

Ok régimenes que también funciona.

Voy a colocar esta ventana un poquito más pequeña por un costado.

Vamos a ver si lo podemos poner por acá ok aquí lo tenemos en Firefox.

Vamos a la parte de votar tenemos la información tenemos aquí al lado también lo que es Farabeuf y vamos

a hacer la prueba real.

Voy a votar por streaming que si se fijan está como saber cuántos puntos tiene.

Tiene 16 está ahí voy a tocar votar por The Changing note que cambio acá pero aquí se Miloc como que

brilla un poquito.

Vamos a ver ahí nuevamente toco voy a votar nuevamente porque cayó bien en la gráfica ahora enfóquese

en la gráfica toquemos el botón y ustedes van a ver que está creciendo.

Vuelvo a tocar crece o vuelvo a tocar crece o vuelvo a tocar crece.

Y efectivamente está cambiando en tiempo real.

Si varias personas estuvieran votando ustedes mirarían que esto cambia más rápido.

Por ejemplo si ahora voto por Zelda van a ver que la gráfica pareciera como que se encoge.

Pero realmente es que como Zelda ahora tiene más valor la gráfica proporcionalmente se adapta.

Bueno eso es básicamente todo lo que quería cubrir en esta parte de la sección.

Lo último que nos hace falta es desplegar nuestra aplicación de angular que tenemos localmente que básicamente

es lo que están viendo podemos votar y podemos ver la gráfica en tiempo real que inclusive ustedes lo

pueden cambiar directamente en Parviz.

Vamos a hacer la prueba digamos que ahora tiene un valor de 40.

Van a notar que automáticamente cambia y se anima que es muy interesante antes de terminar la sección

que espero que les haya gustado me falta desplegar mi aplicación en Farabeuf Jeaustin pero eso en la

proxima clase.