Ya estamos a punto de terminar la aplicación.

Ahora vamos a trabajar recibiendo este parámetro.

Estamos mandando un Heydi del elemento con el cómo lo agarramos de este lado de la página del héroe.

Bueno vamos a nuestra página o nuestro componente héroe compone el punto 13 aquí donde vienen la magia

tenemos nuestro constructor y tenemos el en Junín.

Ok esto lo vamos a hacer en el constructor.

Voy a quitar este guión y por los momentos para que vean que se puede hacer de otra forma.

Estoy ok.

Cómo agarramos el parámetro que viene por el decretamos hacer una Importación Import importar algo y

yo le puedo decir que pro arroba angular router lo que ocupamos acá es el activé aire Rawat buscan solo

activar activa.

A veces me molesta que sea tan lento esto pero ahí le voy a decir después tips para acelerar esto o

entonces vamos a buscar ese Activity Trout.

Ok.

Si más de uno pensará y bueno cómo lo usamos.

Igual cómo usamos el servicio.

Vamos a crear aquí un crimen.

El nombre del adquirir el router en este caso yo voy a ponerle una minúscula para saber que esto es

una variable y luego ya el nombre del paquete que estamos importando acá y cómo usamos ese activé Growth

anti regret pueden ponerle Elvis junto punto Actinver activé Routh en ese punto paramos.

Si ustedes ven ahí la ayuda va apareciendo.

Eso es un poco lento y yo les recomiendo que cierren el auto van a abrir.

Necesitamos escuchar los cambios o lo que venga de este de estos parámetros.

Yo sé que todavía no he visto el concepto de lo que son los observadores pero esto regresa un observador

por decirlo así es algo como una promesa es algo que está pendiente de esos cambios y para que funcione.

Nosotros ocupamos suscribimos a ese observador por los momentos.

El código es el siguiente subscribe paréntesis y aquí va a venir o nos va a regresar ya nuestros parámetros.

Le voy a poner un nombre y una variable que ustedes quieran ponerle función de flecha si ustedes no

saben cómo es esta sintaxis y en la parte de inicio está lo de las flechas o las posiciones de flechas

paréntesis y lo que quiero hacer acá simplemente va a ser un consolon de los paraguas sólo para empezar

hay graves en cambio yo sé que es una sintaxis algo extraño y bastante código que es personalizado.

Esto después se hace bastante fácil si después lo hacen mecánicamente que vamos a probarlo que recarga.

Y si ustedes fijan regresa un objeto que trae Leydi y en este caso el cero existe cero de acá.

Tenga presente que siempre van a recibir strings ok.

Ahora ya tenemos el Heydi o sea el parámetro.

Si yo sólo quiero sólo quiero ver ese cero lo puedo hacer de la siguiente manera Puedo poner un punto

Ivic pero aquí en este caso no va a saber si efectivamente Parham tiene ese día.

Esto lo podemos hacer de la siguiente manera.

De esa forma es un poco más un poco más seguro grabar los cambios y ver que a quien debería ser hizo

el 0

y ahí está solo el meollo de esa manera.

Tengo los parámetros de esta forma serían cualquier otro parámetro que ustedes hacen bien y mandan otro

parámetro llamado por ejemplo dirección o nombre lo que sea lo Arabian de esa forma.

Este Heydi está apareciendo por porque en el Rawat le pusimos Heydi.

Si hubiéramos puesto casas o o nombre o cualquier otra variable o sea cualquier otro nombre aquí eso

sería lo que tendríamos que escribir.

Dentro de estas llaves como tengo ahora el héroe en particular con ese Heydi.

Pero para eso necesitamos modificar nuestro servicio únicamente acá vamos a bajar aquí en restringidos

regresa un arreglo de héroes.

Lo ideal sería Guier héroe parentesis ves y esto debería regresarnos un héroe entonces en este caso

cómo agarramos una posición del arreglo disputo héroes ya ves y donde ir sería el índex que le voy a

pasar acá.

Weapon X que sería un número string podemos destruir a un hombre como ustedes quieran y X o punto y

coma.

Y eso es todo lo que ocupamos por el momento.

Claro hay gente que ya está pensando más adelante y hay que hacer variaciones por ejemplo que el índex

enviado tiene que ser mayor o igual a cero y no tiene que ser superior a la cantidad de elementos que

tengamos en nuestro arreglo.

Pero bueno son un par de variaciones que haremos después.

Por momento Regresemos un héroe pero dejémoslo así vámonos aquí a Erbe component y lo único que tenemos

que hacer acá es crearnos lo siguiente un héroe por un momento de tipo n ya va a ser un objeto póntico.

Luego está la variable local que quiero utilizar para mostrar en el temple y luego voy a hacer lo siguiente

Tengo que hacer referencia al servicio para poder obtener ese oro pero no lo tengo acá.

Entonces qué es lo que hay que hacer en YouTube.

Importa hacer la importación top quintuplica héroe o héroes que esperan que parezca un momento la ayuda

para evitar poner en el lugar real el paquete de una manera correcta servicios Heroes Service ese es

perfectamente llorá aquí héroe servis estoy acá de la misma manera ocupamos a importarlo aquí comãn

entre poner un par de taps Rivet ponerle un bajo Iruin servis 2.0 y ser visto lo mismo que usamos lo

mismito que hicimos en la clase pasada y ahora ya lo podemos usar.

Qué puedo decir.

Héroe o disputo héroe perdón es igual a disputo héroes servis punto de héroe Sassuolo.

Este no es plural.

Este primero es singular y necesita el Pibe X entonces pongamos páramos páramos ya ves aquí como esto

de acá no voy a comentar porque no lo necesito o lo voy a quitar.

Si ustedes se fijan en estas son las horas líneas yo podré quitar estas llaves también pero por un momento

lo voy a dejar así en este preciso momento ya no esta variable de héroes se carga no ocupamos a hacer

nada de haploide o Scopus haploide eso ya quedó en el pasado solo vamos a usar héroe por un momento

vamos a dejar el video hasta acá y vamos a comenzar con una pequeña tarea.