TYPESCRIPT

Variables var y let

La diferencia está en el ámbito o scope que se estable con cada tipo.

var a = 5;

var b = 10;

if (a === 5) {

  let a = 4; // El alcance es dentro del bloque if

  var b = 1; // El alcance es dentro de la función

  console.log(a);  // 4

  console.log(b);  // 1

}

console.log(a); // 5

console.log(b); // 1

con let se restringe el ámbito.

Constantes

Las constantes tendrán el mismo ámbito que una variable let. Solo está permitada la asignación en su declaración. Pero sí podremos alterar un miembro de la constante:

const options = { frecuency: 10, all: null };

options.frecuency = 20; // Ok

options = { frecuency: 20, all: true } // Error

Operadores

Operador delete

Elimina propiedades de un objeto o elemento de un array.

Si se borra la posición de un array, no se redimensiona el array si no que el elemento de esa posición pasa a tipo undefined.

Devuelve true si se ha podido eliminar.

let x = 1;

let obj: Object = { x: 1 };

delete x; // false. Las variables no se pueden borrar

delete obj["x"] // true

Opereador … (spread)

Se utiliza para añadir elementos de un objeto o posiciones de un array.

let numbers = [1, 2];

let moreNumbers = [4, 5, 9, ...numbers, 10]; // 4,5,9,1,2,10

let keys = { a: 1, b: 2 };

let moreKeys = { ...keys, c: 3 };

También para hacer copias de estructuras. Realmente son copias superficiales pues los objetos que puedan contener esas estructuras no se copian. Para ello habría que hacer una copia profunda.

let originalArray = [1,2,3];

let copyArray = [...originalArray];

let originalObject = { a: 1, b: 2 };

let copyObject = { ...originalObject };

También sirve como parámetro de una función para indicar que admite un número infinito de argumentos, además de usarse como argumento en sí mismo:

function sum (x: number, ...more: number[]) { } // infinitos números

let numbers: number[] = [4,5,9,10];

sum(1, ...numbers); // pasamos el array expandido

también:

function sum (a: number, ...more: number ){ }

let numbers = [4,5,9,10];

sum(1,...numbers,20,300);

false en TS

0, "" (cadena vacía), null y undefined

Operador AND (&&)

let and = false && "str"; // false

let person: Person = null;

let name = person && person.name; // undefined

Como persona no es una instancia de Persona, no tiene acceso a sus atributos, por lo que persona.nombre fallará. De esta forma nos aseguramos que esto no ocurre porque si persona es null ( y null se evalúa como false), se asignará a nombre el valor del primer operando sin evaluar el segundo. Si persona no fuera null evaluaría persona.nombre y se lo asignaría a nombre.

Operador OR (||)

let or = false || 4; // 4

let or = 10; || "or"; // 10

Si el primer operando se evalúa como true, se asignará a la variable. Si se evalúa como false, se asignará el segundo operando sea cual sea su valor. **La variable quedará tipada como el tipo unión entre ambos operadores**. Es muy útil para inicializar variables que no sabes si ya lo están.

Operadores == y ===

Con === se compara también el tipo de las variables, con == se hace una transformación o cast interno.

let a = new String("cadena");

let b = new String("cadena");

a === b; // false

a == b; // false

La evaluación es falseporque está comparando objetos, que son objetos referencia. Y esta comparación se hace en base a la dirección de memoria. Si las direcciones son iguales, los objetos también lo son. En el ejemplo hemos instanciado dos veces la clase String por lo que tenemos dos objetos con direcciones distintas. Para que la igualdad se pueda evaluar como true: let a = new String("cadena");

let b:String = a;

a === b; // true

a == b; // true

Operador + de concatenación

Requiere que al menos uno de los operandos sea any o string.

let cadena1 = "Hola, ";

let cadena2 = "Mundo";

cadena1 + cadena2; // "Hola, Mundo"

let cadena1 = "Somos";

let numero = 2;

cadena1 + numero; // "Somos 2"

Podemos convertir un tipo number, any o enum a string concatenándole la cadena vacía.

let x: any = 10;

x+""; // "10"

Operador in

Busca el valor del operando de la izquierda, que debe ser any, string o number, en el operando de la derecha, que debe ser any, object o array devolviendo true si lo encuentra y false en caso contrario. No busca valor de los atributos, sino el nombre de los mismos.

let animales = ["Perro", "Gato", "Conejo"];

"Perro" in animales; /\* False. Perro es un valor del íncide 0 del array \*/

1 in animales; /\* true. El array contiene 3 valores con lo cual existe el índice 1 \*/

let obj = {animal:"Perro"}

"Perro" in obj; /\* False. Perro es un valor del íncide “animal” \*/"animal" in obj; // True. Animal es un índice

Control de flujo

switch

let x = 1;

switch (x) {

case 0:

case 1:

case 2:

// Hacer algo si x vale 0, 1 ó 2

break;

default:

/\* Hacer algo en el caso de que no sea ninguno de los anteriores \*/

break;

}

While

let x = 0;

while (x < 10) {

x++; // x va incrementándose en 1 en cada iteración

}

for

for (declaración; condición; actualización) {

// Código

}

for-in

Va volcando el índice de nombres de la variable temporal indice. La ventaja es que no importa de qué tipo sea el índice: numérico, cadena de caracteres, etc. Existe un problema al recorrer arrays de esta forma. Debido a que recorre todas las propiedades de array, es posible que incluso itere por las intrínsceas (como length) lo que daría lugar a comportanmientos inesperados. Para ello debe debe usarte una precondición dentro del bucle que nos asegure de que exista:

let nombres: Array<string> = ["Carlos", "José", "Lama"];

for (let indice in nombres) {

if ( nombres.hasOwnProperty(indice) ){

console.log(nombres[indice]);

}

}

for-of

En la interaction obtenemos el valor no el índice como con for-in.

let names = ["Carlos", "José", "Lama"];

for (let name of names) {

console.log(name);

}

Si compilamos para ES6, es necesario que la estructura que estemos iterando implemente un método Symbol.iterator

Tipos

let variable:tipo;

Si no se indica tipo será tipo any, es decir, cualquier tipo, a no ser que se pueda obtener de forma automática por inferencia, es decir por los propios valores de asignación.

Tipos primitivos y objetos

Los tipos primitivos son los elementales que nos proporciona un lenguaje de programación y cuyos valores son guardados en la posición de memoria que se le asigna. A su vez tenemos los tipos objeto que no son más que clases que se han construido alrededor de estos primitivos para dotarlos de más funcionalidades.

string – String

boolean – Boolean

number – Number

undefined – Undefined

null – Null

void –Void

symbol –Symbol

Si declaramos una variable con un tipo primitivo, no la podemos inicializar con el tipo objeto aunque sí se puede hacer lo inverso.

let variable1: Boolean = new Boolean(true); // Correcto

let variable2: boolean = variable1; // Incorrecto boolean/Boolean

let variable3: boolean = true; // Correcto

let variable4: Boolean = variable3; // Correcto

Template string (cadenas plantilla)

èsto es una cadena plantilla`

Permite escribir texto en varias líneas sin tener que utilizar el operador de concatenación “+”.

let a = 50;

let b = 10;

function sum(strings : string[], ...values : number[]){

return values.reduce( (prev,actual ) => previo + actual )

}

let total = sum `La suma de a y b es ${a + b} y la multiplicación es ${a \* b}`

let total; // Resultado: 560

Esto también funcionaría:

function suma(strings : string[], x: number, y : number){

strings[0]// "La suma de a y b es"

strings[1]// "y la multiplicación es"

x; // a + b = 60

y; // a \* b = 500

}

suma `La suma de a y b es ${a + b} y la multiplicación es ${a \* b}

Otros tipos

Void

Sirve para determiner que una función no devuelve valor.

Null

Cualquier tipo de variable puede tener valor nulo (null).

Undefined

Para variables no inicializadas. También podemos asigar Undefined a cualquier tipo de variable, siempre que no hayamos activado strictNullChecks::

Never

Valores que nunca pueden ocurrir.

Enum

Es una forma más amigable de representar números.

enum Animals { Dog, Cat };

let dog = Animals.Dog;

Dog representaría el 0, Cat el 1 y así sucesivamente.

Function

En TS, como en JS, una función también es un objeto y se puede almacenar como tal.

let funcion: Function = function(){};

Array

let array1: Array<tipoDato>;

let array2: tipoDato[]; /\* Son iguales arrays del tipo tipoDato \*/

let array3:number[];

let array4:number [][];//array de arrays

let array5: Array<number> = new Array<number>(); //Inicializacion

let array6: number[] = []; // Inicializacion

Object

Symbols

Sólo existen a partir de la ES6 (ES2015). Son valores únicos e inmutables, es decir, una vez declarados e inicializados no se pueden modificar y no puede haber dos iguales. Para instanciarlos se usa la función Symbol. No es posible utilizar el operador new ya que daría un TypeError. El tipo es symbol

let aSymbol = Symbol();

let otherSymbol = \*\*new\*\* Symbol(); // Error

let aSymbol = Symbol("aSymbol");// El argumento sirve como identificador

Symbol("aSymbol") === Symbol("aSymbol"); // False

Una de las grandes utilidades de los symbol es que pueden ser usados como propiedades de objetos. Además existen los llamados “bien conocidos” que son symbol predefinidos que sirven para identificar funcionalidades específicas, como los iteradores.

Cálculo de tipos / inferencia de tipos

Mejor tipo común con Null

En el siguiente caso, x es un array de strings. Esto es porque string es compatible con Null

let x = ["uno", null, "dos"];

Pero si está activa la directiva strictNullCheck, entonces x un array de string | Null (string unión Null).

Mejor tipo común any[]

Cuando un array tiene un elemento any, entonces el array es de tipo any[]

Mejor tipo común {}

Cuando un array tiene un elemento {}, entonces el array es de tipo {}, salvo que haya alguno elemento any, en cuyo caso será del tipo any[].

Mejor tipo común entre tipos primitivos

Si introducimos un tipo primitivo y otro objeto relacionados (number/Number) el mejor tipo común será el del objeto.

let array = [3, new Number(1)] // Number[]

Mejor tipo común entre tipos referencia

Si rellenamos el array con instancias de clases o interfaces el mejor tipo común será aquél que sea compatible con todos los demás. En el caso de que no exista, el resultado será {}. Aunque las clases instanciadas sean subclases de otra común, el algoritmo debe elegir entre los tipos explícitamente introducidos.

class A { }

class B { }

let array = [new A(), new B()] // A[]

---

class B extends A { }

class C extends A { }

let array = [new B(), new C()]; // B[]

typeof

Este operador es muy útil pues nos informa del tipo de dato de una variable. El resultado que nos devuelve es del tipo string

let str = typeof 22; // "number"

let str = typeof new String("probando typeof"); // "object"

let x = 5;

let z: typeof x = 2; // z es number

keyof

Obtiene las propiedades de cualquier objeto en forma de unión de cadenas literales.

type obj = { a: 1, b: 2, c: 3 };

let obj2: keyof obj; // obj2 es del tipo "a" | "b" | "c"

obj2 = "a" // Correcto

obj2 = "Other" // Incorrecto

Esto se hace relevante en los tipos mapeados Se puede utilizar junto con typeof para obtener las propiedades de del tipo de una variable let obj : {a :number, b:number, c:string};

let obj2 : keyof typeof obj; // "a" | "b" | "c"

Tipo Alias (Alias type)

Este tipo es simplemente llamar de otra forma a un tipo ya definido. Se usa la palabra reservada type. Es útil para los tipos unión e intersección

type numberAndString = number | string;

let numstr :numberAndString // Es del tipo string | number

También es compatible con los genéricos: class Collection<T> {

private list: T[];

}

type List<T> = T[] | Collection<T>;

type ListNumber = List<number>;

let list: ListNumber = [];

let list2: ListNumber = new Collection<number>();

Tipos locales

function local() {

if (Math.random() > 0.5) {

interface Baz { }

}

let bar: Bar = new Bar(); /\*Error. Bar solo accessible dentro del if \*/

class Foo { };

}

let bar: Foo = new Foo(); /\* Error. Foo solo es accessible dentro de local() \*/

Tipos Tupla (Tuple Types)

Se utiliza en los arrays y sirve para determinar distintos tipos según la posición del elemento dentro del array.

let array: [number, string] = [5, "cadena"];

A la hora de introducir elementos en el array es obligatorio, al menos, el mismo número de ellos que de tipos declarados.

let array: [number, string] = [5]; // Error

Tipos unión (Union Types)

let x:string|number = “cadena”; // ok

x = 5; // OK

x = false; // error

class A {

x: string;

}

class B {

x: number;

}

let variable: A | B;

variable.x // Es del tipo string | number

Tipos intersección (Intersection Types)

Si antes hemos visto la unión de tipos, ahora vamos a ver la intersección. El nombre puede confundir ya que podríamos entender unión de tipos como la combinación de los tipos. Realmente tiene ese nombre porque puede albergar cualquier dato de los tipos de la unión. En la intersección la mecánica es distinta. Cuando tipamos con una intersección de tipos, estamos haciendo que de forma obligatoria el valor debe ser de todos los tipos especificados:

type A = { x: string } & { z: number }

let foo: A = {x:“hola”,z:1};

Tipos mapeados

Sirven para crear plantillas de tipos.