



FLUX/REDUX Y NGRX

Angular

1

ANGULAR



Flux/Redux/NgRx



ANGULAR



▪ **RxJS:**

- RxJS es una librería JavaScript para crear programas asíncronos y basados en eventos, mediante el uso de secuencias observables.



▪ **Flux:**

- Flux es un patrón diseñado por Facebook para mantener el estado de las aplicaciones de forma coherente. Destinado principalmente a **React**.



Redux

▪ **Redux:**

- Es una implementación simplificada de **Flux**.



▪ **NgRx:**

- Es un sistema de gestión de estado para **Angular** basado en **RxJS** e inspirado en **Redux** (Angular + RxJS + Redux).



ANGULAR



RxJS



ANGULAR

- Evolución de las soluciones asíncronas en JavaScript:
 - Funciones callback
 - Promises
 - Async/Await
 - RxJS



ANGULAR

- RxJS se basa en el uso los patrones ***Observer*** e ***Iterator***, así como en la **programación funcional**.
- Patrón *Observer*:
 - Permite que un objeto (llamado *observable* o *subject*) notifique automáticamente a otros objetos (*observadores*) sus cambios de estado, evitando el acoplamiento del código.
- Patrón *Iterator*:
 - Permite proporcionar una forma uniforme de recorrer (iterar) los elementos de una colección sin exponer su estructura interna.
- Programación funcional:
 - Es un paradigma de programación que se basa en el uso de funciones puras y el tratamiento de los datos como valores inmutables.



ANGULAR

- RxJS. Componentes:
 - **Observable**: Representa un flujo de datos o de eventos que se pueden emitir en algún momento futuro.
 - **Observer**: Son objetos que están “observando” el flujo de datos.
 - **Subscription**: Relación entre *observer* y *observable*. Se puede cancelar.
 - **Operador**: Funciones (programación funcional) que operan sobre los flujos de datos y eventos.
 - **Subject**: Permite comunicar los **observables** a varios *observers* simultáneamente.
 - **Schedulers**: Planificadores para controlar el orden las suscripciones y la velocidad en la emisión de eventos.



ANGULAR

■ RxJS. Creación de observables.

- **of()** → Crea un observable a partir de valores individuales → `of(1, 2, 3)`
- **from()** → Convierte arrays, promesas o iterables en observables → `from([1, 2, 3])`
- **interval()** → Emite números en intervalos de tiempo → `interval(1000)` → 0, 1, 2, ...
- **timer()** → Espera un tiempo y luego emite (o repite) valores → `timer(2000, 1000)`
- **fromEvent()** → Crea un observable desde un evento del DOM → `fromEvent(button, 'click')`



ANGULAR

- **RxJS. Creación de observables. Ejemplos.**
 - En el Service de Angular:
 - `public miObservable = from("Cadena de caracteres");`
 - `public miObservable = of("Item 1", "Item 2", "Item 3");`
 - `public miObservable = interval(1000);`



ANGULAR

- **RxJS. Consumo de observables.**

- Mediante el método **subscribe** (tratamiento simple):

```
miObservable.subscribe(valor=> {  
    console.log(valor);  
});
```

- Mediante el método **subscribe** (tratamiento de errores y fin):

```
miObservable.subscribe({  
    next: v => console.log("Valor:", v),  
    error: e => console.error("Error:", e),  
    complete: () => console.log("Listo")  
});
```



ANGULAR

- **RxJS. Consumo de observables.**

- Mediante el pipe **async** de Angular:

```
<span>Wait for it... {{ greeting | async }}</span>
```

- Convirtiendo el observable a promesa (*promise*) y obteniendo el primero o el último valor:

```
const valor = await  
firstValueFrom(miObservable);  
const valor = await  
lastValueFrom(miObservable);
```



ANGULAR

- **RxJS. Consumo de observables.**
 - Introduciendo una capa de control mediante la función `tap` → ejecuta una función asociada al evento, pero no forma parte del proceso.

```
miObservable
    .pipe(tap(x => console.log("Recibido:", x)))
    .subscribe();
```



ANGULAR

- **RxJS. Funciones de transformación.**
 - `map()` → transforma cada valor que emite el Observable.
 - `filter()` → deja pasar solo los valores que cumplen una condición.
 - `switchMap()` → cambia a un nuevo Observable y cancela el anterior.
 - `merge()` → combina varios Observables en uno que emite todo lo que ellos emiten.



ANGULAR

- **RxJS. Cancelación de suscripción.**
 - Asignándole la suscripción a una variable y utilizando el método *unsubscribe*.

```
let suscripcion = this.service_1.miObservable
    .pipe(tap(x=>console.log("Recibido:"+x)))
    .subscribe(valor => {
        console.log(valor);
        this.dato += valor;
    });
suscripcion.unsubscribe();
```



ANGULAR

- RxJS. **Consumo de observables.**
 - Mediante el uso de *signals* (a partir de Angular 16) con la función *toSignal*.

```
public mySignal = toSignal(this.service_1.miObservable);
```

ANGULAR



Signals



ANGULAR

- **Signals.**

- Angular 16+
- Una *signal* es un *wrapper* que envuelve un valor que notifica a los consumidores interesados cuando ese valor cambia. Las *signals* pueden contener cualquier valor, desde primitivos hasta estructuras de datos complejas.
- El valor de una *signal* se lee llamando a su función *getter*, lo que permite a Angular realizar un seguimiento de dónde se utiliza la señal.
- Las *signals* pueden ser de escritura o de solo lectura.



ANGULAR

▪ **Signals.**

- `signal()` → Crea un estado reactivo mutable (similar a un “state”)
- `input()` → Reemplazo del decorador `@Input()`
- `output()` → Reemplazo del decorador `@Output`
- `model()` → Reemplazo de la directiva `[(ngModel)]` (*two-ways binding*)
- `computed()` → Crea un valor derivado que se recalcula automáticamente
- `effect()` → Ejecuta efectos secundarios cuando cambian signals (reacción automática)
- `viewChild()` y `viewChildren()` → Versión reactiva para acceder a elementos del DOM o componentes hijos en la vista
- `contentChild()` y `contentChildren()` → Versión reactiva para acceder al contenido proyectado (`ng-content`)



ANGULAR

■ **Signals avanzados.**

- `untracked()` → Permite leer signals dentro de `computed/effect` sin crear dependencias reactivas
- `isSignal()` → Verifica si un valor es un signal
- `setSignal()` → Actualiza un signal desde funciones externas sin llamar `.set()` directamente (API moderna)
- `toSignal()` y `toObservable()` → Interoperabilidad entre RxJS y signals (`Observable ↔ Signal`)
- `linkedSignal()` → Crea un signal que se sincroniza automáticamente con fuentes externas o valores derivados complejos
- `resource()` → Manejo reactivo de cargas asincrónicas (estado + loading + error + datos)



ANGULAR

- **Signals.**

- **Declaración:**

- **Signal modificable:**

- `mi_signal_1 : WritableSignal<number> = signal(0)`

- **Signal de solo lectura:**

- `mi_signal_2 : Signal<number> = computed(() => this.count() * 2)`

- **Creación:**

- **Crea un *signal* con un valor inicial (siempre):**

- `mi_signal_1 : WritableSignal<number> = signal(0)`

- **Crea un *signal* calculado:**

- `mi_signal_2 : Signal<number> = computed(() => this.count() * 2)`



ANGULAR

■ Signals. Ejemplos:

■ Model:

■ TS:

- `public title = model<string>('');`
- `this.title().toLowerCase();`

■ HTML:

- `<input type="text" class=".nes-input" [(ngModel)]="title">`

■ Effect:

```
effect (() => {  
    console.log("El nombre es: " + this.servicio.doubleCount());  
});
```



ANGULAR



NgRx



ANGULAR

- **NgRx:**
 - Basado en el patrón REDUX.
 - Los componentes principales de NgRx son:
 - Store (almacena el estado).
 - Acciones (eventos que describen cambios).
 - Reducers (funciones puras que actualizan el estado en función de las acciones).
 - Selectors (funciones que extraen datos específicos del estado).
 - Effects (que manejan operaciones asíncronas como llamadas HTTP).

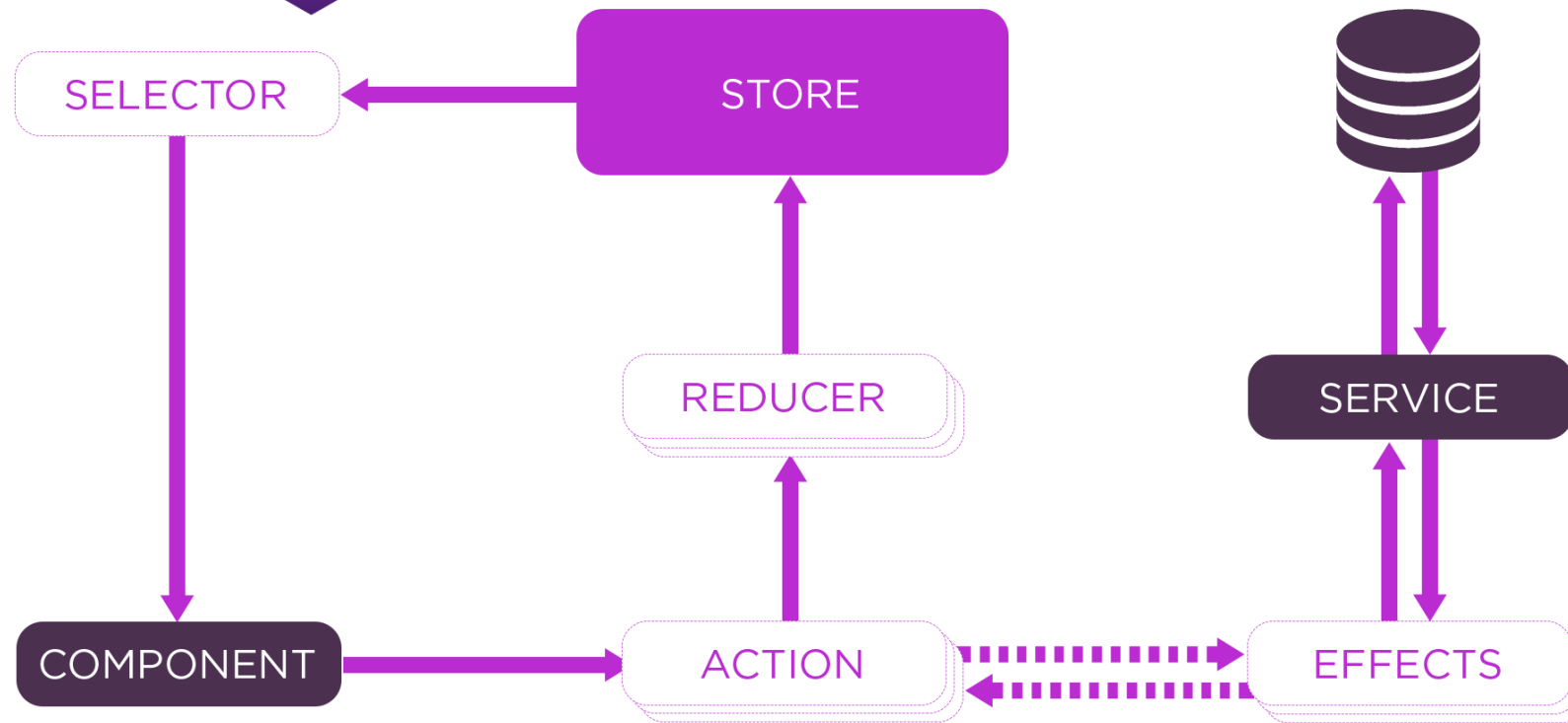


ANGULAR

■ NgRx:



NGRX STATE MANAGEMENT LIFECYCLE



Fuente de la imagen: <https://ngrx.io/guide/store>



ANGULAR

- **NgRx:**
 - Alternativas:
 - **NgRx Store tradicional.**
 - **Angular 2+**
 - Estado centralizado en un **store único** (árbol de estado global).
 - Acceso reactivo mediante **observables** y **selectors**.
 - Inmutabilidad obligatoria: los **reducers** siempre retornan un nuevo estado.
 - Flujo típico: `dispatch` → `reducer` → `selector` → componente.
 - Ideal para aplicaciones grandes y con lógica compleja o efectos asincrónicos.
 - **NgRx SignalStore.**
 - **Angular 16+**
 - Puede haber un **store raíz o varios feature stores** (por sección o funcionalidad).
 - Cada *store* creado con **`createSignalStore`** mantiene su propio estado.
 - Está diseñado para funcionar con las primitivas más recientes de Angular, como **`signals`**, **`inject()`** y **`computed()`**.
 - Elimina la necesidad de ***actions***, ***reducers*** y ***selectors***.
 - Más **simple**, **menos boilerplate**, integración directa con *standalone* components.
 - Acceso al estado directo y reactivo, sin necesidad de `subscribe` ni *async pipe*.
 - Actualización mediante `update()` y selección mediante `select()`.



ANGULAR

■ NgRx:

■ Instalación:

- **ng add @ngrx/schematics@latest**
 - Es una herramienta de desarrollo, no de ejecución (no afecta a la ejecución de la aplicación).
 - Solo facilita la creación de archivos de NgRx (actions, reducers, effects, stores).
 - Se puede instalar tanto si se usa @ngrx/store como si se usa @ngrx/signals.
- **ng add @ngrx/store@latest (ng add @ngrx/store@latest --no-minimal)**
 - Es el **NgRx clásico** (Redux style).
 - Usa acciones, reducers, selectors, effects.
 - Es ideal para apps grandes, complejas o empresariales donde el estado se comparte entre muchos módulos.
- **ng add @ngrx/signals@latest**
 - Es la forma de manejar estado en **Angular 16+** (incluido Angular 20).
 - Usa la API de Signals, mucho más **simple** y reactiva sin RxJS ni actions.
 - Menos código, más rendimiento, integración nativa con Angular.
 - **Ideal para apps nuevas** o para estado local/moderadamente global.
 - Se puede combinar con @ngrx/store si se necesita, pero no es obligatorio.
- **ng add @ngrx/effects@latest**
 - El módulo de NgRx que se usa para manejar efectos secundarios (side effects)

<https://ngrx.io/guide/store/install>



ANGULAR

■ NgRx:

■ Instalación:

- **ng add @ngrx/store-devtools@latest**
 - Opcional: muestra el estado en el navegador (no es compatible con NgRx SignalStore)
 - Necesita disponer de una extensión en el navegador.
 - <https://chromewebstore.google.com/detail/redux-devtools/lmhkpmbekcpmknklieibfkpmmfibljd>



<https://ngrx.io/guide/store/install>



ANGULAR

- **NgRx Store.** Componentes:
 - **State:** Estado almacenado.
 - **Actions:** Las acciones o eventos que puede realizar o generar un usuario.
 - **Reducers:** Los elementos que actualizan el estado en función de la acción realizada o evento emitido.
 - **Selectors:** Permite obtener el estado, ya sea parcial o totalmente.



ANGULAR

- **NgRx Store.**

- Generación de elementos:

- Action:

- ng generate action counter/counter

- Crea src/app/counter/counter.actions.ts

- Reducer:

- ng generate reducer counter/counter

- Crea src/app/counter/counter.reducer.ts



ANGULAR

- **NgRx Store. Action Groups.**
 - Alternativa a las actions individuales.
 - Agrupa las acciones relacionadas en un solo objeto.
 - Evita duplicación de prefijos.
 - Recomendable.



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - **Actions:**

```
import { createActionGroup, emptyProps } from '@ngrx/store';

export const CounterActions = createActionGroup({
  source: 'Counter',
  events: {
    increment: emptyProps(),
    decrement: emptyProps(),
    reset: emptyProps(),
  },
});
```



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - Reducer:

```
import { createReducer, on } from '@ngrx/store';
import { CounterActions } from '../counter.actions';

export const initialState = 0;

export const counterReducer = createReducer(
  initialState,
  on(CounterActions.increment, state => state + 1),
  on(CounterActions.decrement, state => state - 1),
  on(CounterActions.reset, state => 0)
);
```




ANGULAR

■ NgRx Store. Ejemplo.

■ app.config.ts:

```
import { ApplicationConfig, provideBrowserGlobalErrorListeners,  
provideZoneChangeDetection } from '@angular/core';  
import { provideRouter } from '@angular/router';  
  
import { routes } from './app.routes';  
import { provideStore } from '@ngrx/store';  
import { counterReducer } from './counter/counter.reducer';  
  
export const appConfig: ApplicationConfig = {  
  providers: [  
    provideBrowserGlobalErrorListeners(),  
    provideZoneChangeDetection({ eventCoalescing: true }),  
    provideRouter(routes),  
    provideStore({ count: counterReducer })  
  ]  
};
```

Registro de los reducers



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - **app.ts:**

Importación del componente standalone en la aplicación

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { RouterOutlet } from '@angular/router';
import { Counter } from "../components/counter/counter";

@Component({
  selector: 'app-root',
  imports: [RouterOutlet, Counter],
  templateUrl: './app.html',
  styleUrls: ['./app.css']
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ngrx-store-demo');
}
```



ANGULAR

■ NgRx Store. Ejemplo.

■ **Componente (ts):**

```
import { Component } from '@angular/core';
import { Store } from '@ngrx/store';
import { CounterActions } from '../../../counter/counter.actions';
import { AsyncPipe } from '@angular/common';
```

```
@Component({
  selector: 'app-counter',
  imports: [AsyncPipe],
  templateUrl: './counter.html',
  styleUrls: ['./counter.css'],
})
export class Counter {
  counter

  constructor(private store: Store<{ count: number }>) {
    this.counter = this.store.select('count');
  }

  incrementar() { this.store.dispatch(CounterActions.increment()); }
  decrementar() { this.store.dispatch(CounterActions.decrement()); }
  reiniciar() { this.store.dispatch(CounterActions.reset()); }
}
```



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - **Componente (html):**

```
<h1>Contador con NgRx (Standalone)</h1>
```

```
<h2>{{ counter | async }}</h2>
```

```
<button (click)="incrementar()">+</button>  
<button (click)="decrementar()">-</button>  
<button (click)="reiniciar()">Reset</button>
```



ANGULAR

- **NgRx Store.** Ejemplo utilizando actions individuales.



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - **Actions:**

```
import { createAction } from '@ngrx/store';  
  
export const increment = createAction('[Counter] Increment');  
export const decrement = createAction('[Counter] Decrement');  
export const reset = createAction('[Counter] Reset');
```



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - Reducer:

```
import { createReducer, on } from '@ngrx/store';
import { decrement, increment, reset } from '../counter.actions';

export const initialState = 0;

export const counterReducer = createReducer(
  initialState,
  on(increment, state => state + 1),
  on(decrement, state => state - 1),
  on(reset, state => 0)
);
```



ANGULAR

- **NgRx Store. Ejemplo.**
 - **Componente (ts):**

```
import { Component } from '@angular/core';
import { Store } from '@ngrx/store';
import { increment, decrement, reset } from '../../../counter/counter.actions';
import { AsyncPipe } from '@angular/common';

@Component({
  selector: 'app-counter',
  imports: [AsyncPipe],
  templateUrl: './counter.html',
  styleUrls: ['./counter.css'],
})
export class Counter {
  counter

  constructor(private store: Store<{ count: number }>) {
    this.counter = this.store.select('count');
  }

  incrementar() { this.store.dispatch(increment()); }
  decrementar() { this.store.dispatch(decrement()); }
  reiniciar() { this.store.dispatch(reset()); }
}
```


ANGULAR



NgRx SignalStore



ANGULAR

- **NgRx SignalStore.**
 - Instalación: `ng add @ngrx/signals@latest`
 - Creación del store con ***signalStore***:

```
import { signalStore, withState } from '@ngrx/signals';  
import { Movie } from './movie'
```

Estado

```
type MovieSearchState = {  
  movies: Movie[];  
  isLoading: boolean;  
  filter: { query: string; order: 'asc' | 'desc' };  
};
```

Estado
inicial

```
const initialState: MovieSearchState = {  
  movies: [],  
  isLoading: false,  
  filter: { query: '', order: 'asc' },  
};
```



Store

ANGULAR

- **NgRx SignalStore.**
 - Creación del store:

```
export const MovieSearchStore = signalStore(  
  withState(initialState),  
  withComputed((store) => ({  
    moviesCount: computed(() => store.movies().length),  
    directorSpielberg : computed(() =>  
      store.movies().filter(movie=>movie.Director.toLowerCase().includes('spielberg'))  
    )  
  })),  
  withMethods((store) => ({  
    addMovie(movie: Movie): void {  
      patchState(store, {  
        movies: [...store.movies(), movie],  
      });  
    },  
    deleteMovie(title: string): void {  
      patchState(store, {  
        movies: store.movies().filter((movie) => movie.Title !== title),  
      });  
    },  
    updateMovie(updatedMovie: Movie): void {  
      patchState(store, {  
        movies: store.movies().map((movie) =>  
          movie.Title === updatedMovie.Title ? updatedMovie : movie  
        ),  
      });  
    }  
  })))  
);
```



ANGULAR

- **NgRx SignalStore.**
 - **Registro:**

```
import { ApplicationConfig, provideBrowserGlobalErrorListeners, provideZoneChangeDetection, isDevMode }
from '@angular/core';
import { provideRouter } from '@angular/router';

import { routes } from './app.routes';
import { provideStoreDevtools } from '@ngrx/store-devtools';
import { MovieSearchStore } from './store/movie-search-store';

export const appConfig: ApplicationConfig = {
  providers: [
    provideBrowserGlobalErrorListeners(),
    provideZoneChangeDetection({ eventCoalescing: true }),
    provideRouter(routes),
    provideStoreDevtools({ maxAge: 25, logOnly: !isDevMode() }),
    MovieSearchStore
  ]
};
```



ANGULAR

- **NgRx SignalStore.**
 - Uso en componentes:

```
readonly store = inject(MovieSearchStore);
```

```
<h1>Movie Search Store <span class="counter">{{store.moviesCount()}}</span></h1>  
@for (item of store.movies(); track $index) {  
  <div>{{item.Title}}</div>  
}
```



ANGULAR

- **NgRx SignalStore.**
 - **withState** → Define la estructura de datos inicial del estado de la tienda.
 - **withComputed** → Define valores derivados o calculados a partir del estado u otras señales.
 - **withMethods** → Define las funciones de lógica de negocio para interactuar con el store.
 - **withHooks** → Añade métodos del ciclo de vida al store.
 - **withEntities** → Gestiona una colección de entidades (listas de objetos).



ANGULAR

■ Enlaces:

- RxJS:
 - <https://rxjs.dev/>
- El patrón Flux:
 - <https://medium.com/@edusalguero/patron-flux-475d858af405>
 - <https://www.freecodecamp.org/news/an-introduction-to-the-flux-architectural-pattern-674ea74775c9/>
- Redux:
 - <https://redux.js.org/>
 - <https://github.com/reduxjs/redux>
- NgRx:
 - <https://ngrx.io/>
 - <https://medium.com/@james.dev/state-management-simplified-a-beginners-guide-to-ngrx-signalstore-with-angular-9a87efb06786>
 - <https://medium.com/@zansoriam/ngrx-en-angular-aprende-con-un-ejemplo-pr%C3%A1ctico-5c8da520a7e2>
 - <https://medium.com/@suni4596/state-management-and-how-it-can-be-handled-in-javascript-frameworks-5a5fe344375a>
- NgRx/signals:
 - <https://ngrx.io/guide/signals>