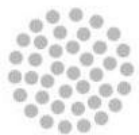


TypeScript

12 al 15 de Noviembre de 2018



indra

ESCUELA:
TECNOLOGÍA



OBJETIVOS

- Dominar TypeScript, superset de Javascript, el lenguaje que compila a Javascript compatible con todos los navegadores
- Enfocado al desarrollo de aplicaciones empresariales escalables y de alta calidad del código
- Orientar y facilitar el aprendizaje de Angular

ÍNDICE

- Introducción ¿Por qué TypeScript?
- Instalación y configuración
- Herramientas IDE, proyectos
- Variables y Type Annotations
- Enums y Arrays
- Arrow Functions
- Definiendo y usando Function Types
- Definiendo Parámetros
- Sobrecarga de funciones

ÍNDICE

- Definiendo y usando Interfaces
- Interfaces para Function types
- Extendiendo Interfaces
- Implementando interfaces con Clases
- Creando y usando Clases
- Extendiendo Clases, Creando Clases abstractas
- Namespaces, Modules, Decorators,
- Usando Expresiones Clase
- Opciones de Compilación con tsconfig

Herramientas de desarrollo

- [Git for Windows](#)
- Servidor JavaScript [Node.js](#)
 - Gestor de paquetes npm, incluido en Node.js
 - Instalador de paquetes [yarn](#)
- Editores
 - [Atom editor](#)
 - [Visual Studio Code](#)
- Entornos visuales de desarrollo
 - [Plugin TypeScript para Eclipse](#)
 - [Visual Studio Community Edition](#)

Instalación y configuración

- Instalar un cliente para Git
 - Configurar el cliente si estamos usando un proxy
- Instalar Node.js
 - Configurar el gestor de paquetes npm si estamos usando un proxy
- Instalar el gestor de paquetes yarn (opcional)
 - Configurar el gestor de paquetes yarn si estamos usando un proxy
- Instalar typescript: `npm install -g typescript`
- Instalar un servidor web para desarrollo: `npm install -g lite-server`
- Instrucciones para la [configuración](#) mínima de las herramientas
- Instalar el [Visual Studio Code](#)

Introducción a TypeScript

- TypeScript (a partir de ahora ts) es un superconjunto de JavaScript
- La herramienta tsc (TypeScript Compiler) traduce a JavaScript estándar (es3, es5, es6) las extensiones del lenguaje
- La forma más simple de trabajar con TypeScript es instalar Node.js, y mediante el gestor de paquetes npm:
 - `npm install -g typescript`
- Podemos experimentar desde el playground sin instalar nada en absoluto
- Los ejemplos oficiales de typescript muestran numerosos casos de uso
- En un proyecto real, lo normal es que se configure el tsc mediante el archivo **tsconfig.json**. Para compilar un archivo ts: `tsc archivo.ts`
- Para ejecutarlo: `node archivo.js`

Introducción a TypeScript (características)

- Tipos de datos
- Disponibilidad de var, let y const. Ver esta discusión
- Interfaces
- Clases
- Funciones
- Genéricos
- Tipos Enumerados

Introducción a TypeScript (características)

- Inferencia de tipos
- Compatibilidad estructural de tipos
- Símbolos
- Tipos intersección y unión
- Iteradores
- Módulos
- Espacios de nombres
- Módulos y espacios de nombres

Tipos básicos

- Boolean:
 - `const uno: boolean = true;`
- Number:
 - `const uno: number = 25;`
- String: `const uno: string = 'abc';`
 - Interpolación de Strings, empleando backticks: ``El valor de uno es ${uno}`;`
- Array:
 - `const uno: number[] = [1,2,3];`
 - `const uno: Array<number> = [1,2,3];`
- Tuple: agregados de valores, posiblemente heterogéneos, cuyo número y tipos son conocidos en tiempo de compilación
 - `const uno:[string,number] = ['abc', 25];`
 - `const uno:[string,number, boolean] = ['abc', 25, true];`

Tipos básicos

- Enum
 - `enum Lenguajes { TypeScript, Java, Kotlin };`
 - `const r = Lenguajes.TypeScript === 0; // r es true`
- Any: para facilitar la integración con JS. Representa cualquier tipo
 - `let uno: any = 8;`
 - `uno = 'Legal, porque el tipo es any';`
- Void: ausencia de cualquier tipo
 - `function efectoColateral(mensaje: string): void {`
 - `console.log(`El mensaje es ${mensaje}`);`
 - `}`
 - `efectoColateral('abc');`
- Undefined y Null: subtipo de todos los demás tipos
 - `let uno: undefined = undefined;`
 - `let uno: null = null;`

Tipos básicos

- Never: representa tipos que nunca ocurren. Subtipo de todos los demás
 - `function lanzarError(mensaje: string): never{`
 - `throw new Error(mensaje);`
 - `}`
- Object: todo lo que no sea un tipo de dato “primitivo”
 - `function toString(obj: object): string{`
 - `const r:string[] = [];`
 - `for (const n in obj) {`
 - `const valor = `obj.${n} = ${obj[n]}`;`
 - `r.push(valor);`
 - `console.log(valor);`
 - `}`
 - `return r.join(',');`
 - `}`
- Conversiones forzadas (Type assertions)
 - `const uno: any = 'abc';`
 - `const dos = uno as string;`

Declaraciones de variables

- Podemos usar **var**, **let** y **const**
- Var pertenece a JavaScript. Preferimos no usarlo en TS para evitar una serie de problemas asociados a los espacios de nombres globales estándar en JS
- Ejecutar:
 - **for (var i = 0; i < 10; i++) {
 setTimeout(function() { console.log(i); }, 100 * i);
}**
 - y observar el resultado. Cambiar var por “**let** o **const**”, ejecutar y observar el resultado
- Usaremos “**let**” para declarar variables
- Si a una variable queremos asignarle un valor y no cambiarlo, preferimos emplear “**const**”. Aunque declaremos un objeto como constante, sigue siendo posible modificar sus propiedades

Desestructuración y extensión de objetos

- Desestructurar objetos es útil para descomponer automáticamente un agregado complejo en variables más simples
 - `const arr = [1, 2, 3];`
 - `let [uno, dos, tres] = arr;`
 - `console.log([tres, dos, uno]);`
 - `document.body.innerHTML = [tres, dos, uno].toString();`
- Otros ejemplos:
 - `const arr = Array.from(Array(5).keys());`
 - `let [uno, ...dos] = arr;`
 - `console.log([dos, uno]);`
 - `document.body.innerHTML = [dos, uno].toString();`
 -
 - ```
function f([uno, dos]: [number, number]) {
 return uno + dos;
}
```

`document.body.innerHTML = f([10, 10]).toString();`

# Desestructuración y extensión de objetos

- La desestructuración puede también aplicarse a objetos
  - `const objeto = {`
  - `str: 'abc',`
  - `numero: 12,`
  - `funcion: (x) => x * 2`
  - `};`
  - `let { str, numero, funcion } = objeto;`
  - `document.body.innerHTML = [numero,str,funcion(10)].toString();`
- La extensión es opuesta a la desestructuración:
  - `const arr = [1, 2, 3];`
  - `const v = [10,...arr.reverse(),100];`
  - `document.body.innerHTML = v.toString();`
- También puede aplicarse con objetos:
  - `let props = { str: 'abc', numero:20, fecha: new Date() };`
  - `let resultado = { ...props, str: 'Valor sobreescrito' };`
  - `document.body.innerHTML = JSON.stringify(resultado);`

## Interfaces

- En TS, dos objetos son compatibles si comparten la [misma estructura](#):
  - `function f(objeto: { nombre: string }): string{`
  - `return objeto.nombre.toUpperCase();`
  - `}`
  - `const uno = { nombre: 'abc' };`
  - `const nodo = document.createElement("div");`
  - `nodo.innerHTML = f(uno);`
  - `document.body.appendChild(nodo);`
  - `const dos = { fecha: new Date(), nombre: 'def' };`
  - `const nodo1 = document.createElement("div");`
  - `nodo1.innerHTML = f(dos);`
  - `document.body.appendChild(nodo1);`
- Desde el punto de vista de TS, los objetos “uno” y “dos” son parámetros legales de la función “f”. Ambos comparten la estructura que dicha función requiere.



# Interfaces

- En TS, una interface da un nombre a una definición de tipo
  - `interface Nombrable{ nombre: string; }`
  - `function f(objeto: Nombrable): string{`
  - `return objeto.nombre.toUpperCase();`
  - `}`
  - `const uno = { fecha: new Date(), nombre: 'abc' };`
  - `const nodo = document.createElement("div");`
  - `nodo.innerHTML = f(uno);`
  - `document.body.appendChild(nodo);`
- Una interfaz puede tener propiedades opcionales:
  - `interface Persona{`
  - `nombre: string;`
  - `edad?: number;`
  - `}`
  - `const p1: Persona = { nombre: 'abc', edad: 25 };`
  - `const p2: Persona = { nombre: 'def' };`

## Interfaces

- Una interfaz puede tener propiedades de sólo lectura, el equivalente a usar “const” en la declaración de objetos:
  - `interface Persona{`
  - `readonly nombre: string;`
  - `readonly edad: number;`
  - `}`
  - `const p1: Persona = { nombre: 'abc', edad: 25 };`
  - `p1.edad = 30; //Error`
- Véase cómo creamos objetos conforme a una interfaz. Simplemente empleamos una de las sintaxis estándar de JS para declarar un objeto.

# Interfaces

- Usando interfaces no sólo podemos describir objetos, sino también funciones:
  - `interface FuncionDef{`
  - `(x: number, y: number): number;`
  - `}`
  - `const suma: FuncionDef = function (x, y) { return x + y; }`
  - `const mult: FuncionDef = function (x, y) { return x * y; }`
  - `function usarFuncionDef(x: number, y: number, f: FuncionDef) {`
  - `return `El resultado es: ${f(x, y)}`;`
  - `}`
  - `document.body.innerHTML = usarFuncionDef(10, 10, mult);`
- También es posible representar tipos indexables:
  - `interface IndexDef{ [indice: number]: string; }`
  - `const arr: IndexDef = ['1', '2', '3'];`
  - `document.body.innerHTML = arr[0];`

# Interfaces

- Una interfaz puede extender a una o varias interfaces, esto es, adquirir su estructura
  - `interface Uno{`
  - `prop1: string;`
  - `}`
  - `interface Dos extends Uno{`
  - `prop2: number;`
  - `}`
  - `interface Tres extends Uno, Dos{`
  - `prop3: Date;`
  - `}`
  - `const dos: Dos = {} as Dos; // Las propiedades no están definidas`
  - `const tres: Tres = <Tres>{}; // Las propiedades no están definidas`
- Cuando una clase quiere ser conforme a una interfaz debe implementarla:
  - `class A implements Uno { } // Error`
  - `class A implements Uno { prop1: string; }`

# Clases

- TS permite programar empleando la orientación a objetos clásica: interfaces, clases, jerarquías de herencia entre clases, polimorfismo, ámbitos de visibilidad, etc
- Declaración de una clase: `class A{}`. Creación de un objeto: `const a = new A();`
- Las clases pueden tener atributos (propiedades), métodos y un constructor. El ámbito de visibilidad por defecto es público (`public`)
  - `class A{`
  - `prop: string;`
  - `mostrarProp() { console.log(this.prop); }`
  - `constructor(prop: string) {`
  - `this.prop = prop.toUpperCase();`
  - `}`
  - `}`
  - `const a = new A('abc');`
  - `document.body.innerHTML = a.prop;`

# Clases

- Jerarquías de herencia:
  - `class A{`
  - `constructor(public nombre: string) {}`
  - `}`
  - `class B extends A{`
  - `constructor(public numero: number, nombre: string) {`
  - `super(nombre);`
  - `}`
  - `}`
  - `const a = new B(25,'abc');`
  - `console.log(a.nombre + ' ' + a.numero);`
  - `document.body.innerHTML = a.nombre + ' ' + a.numero;`

# Clases

- Redefinición de métodos en descendientes:
  - `class A{`
  - `mostrarProp() { console.log(this.nombre); }`
  - `constructor(public nombre: string) {}`
  - `}`
  - `class B extends A{`
  - `constructor(public numero: number, nombre: string) {`
  - `super(nombre);`
  - `}`
  - `mostrarProp() {`
  - `super.mostrarProp();`
  - `console.log(this.numero;`
  - `}`
  - `}`
  - `const a = new B(25,'abc');`
  - `a.mostrarProp();`
  - `document.body.innerHTML = a.nombre + ' ' + a.numero;`

# Clases

- Ámbitos de visibilidad:
  - `public`, globalmente accesible
  - `protected`, accesible en la clase en la que declaramos y en sus descendientes
  - `private`, accesible en la clase en la que declaramos
- En un constructor con parámetros públicos, privados o protegidos, las propiedades se generan automáticamente
- Las propiedades pueden ser de sólo lectura. Deben inicializarse al declararlas o en el constructor:
  - `class A{`
  - `private readonly direcciones = ['una','dos'];`
  - `constructor(public nombre: string, public readonly fecha: Date) {}`
  - `}`
  - `class B extends A{`
  - `constructor(public numero: number, nombre: string) {`
  - `super(nombre, new Date());`
  - `}`
  - `}`



# Clases

- Selectores y modificadores (getters y setters):
  - `class A{`
  - `private _nombre: string;`
  - 
  - `get nombre() {`
  - `console.log("Get de la propiedad nombre");`
  - `return this._nombre;`
  - `}`
  - `set nombre(nuevo: string) {`
  - `console.log("Set de la propiedad nombre");`
  - `this._nombre = nuevo;`
  - `}`
  - `}`
  - `const a = new A();`
  - `a.nombre = 'nuevo';`
  - `const v = a.nombre;`

# Clases

- Propiedades y métodos estáticos:
  - `class A{`
  - `static serialId = 1000;`
  - `static metodo() { return 0;}`
  - `constructor(public nombre: string) { }`
  - `}`
  - `A.serialId = 2000; const v = A.metodo();`
  - `new A('abc').metodo(); //Error`
- Clases y métodos abstractos:
  - `abstract class A{`
  - `constructor(public nombre: string) { }`
  - `abstract metodo(): number;`
  - `}`
  - `class B extends A{`
  - `constructor(public n: numero, s: string) { super(s); }`
  - `metodo() { return 0;}`
  - `}`
  - `const a = new A('abc'); //Error`

# Clases

- En TS, las clases pueden emplearse como interfaces:
  - `class A{`
  - `n: string;`
  - `}`
  - `interface B extends A{`
  - `m: number;`
  - `}`
  - `const v = { n: 'abc', m: 25 } as B;`

# Clases

- Como en la OO clásica, una clase puede implementar 0..N interfaces y participar en jerarquías de herencia al hacerlo:
  - `interface A{`
  - `metodoA(): string;`
  - `}`
  - `interface B{`
  - `metodoB(): number;`
  - `}`
  - `class C implements A, B{`
  - `metodoA() { return "; } }`
  - `metodoB() { return 0;}`
  - `}`
  - `class D{ }`
  - `class F extends D implements A, B{`
  - `metodoA() { return "; } }`
  - `metodoB() { return 0;}`
  - `}`

# Funciones

- Además de los métodos definidos en clases, TS soporta completamente el uso de funciones
- Con la sintaxis estándar de JS: `function f(a,b){ return a + b; }`
- Añadiendo información de tipo (Function Types):
  - `function f(a:number, b: number) : number{ return a + b; }`
- Funciones anónimas:
  - `const f = function (a:number, b: number) : number{ return a + b; }`
- El tipo de una función puede escribirse explícitamente:
  - `const f: (uno:number, dos:number) => number =`
  - `function (a:number, b: number) : number{ return a + b; }`
- Si no escribimos el tipo de la función, TS tratará de inferirlo automáticamente
- Podemos declarar parámetros opcionales:
  - `function f(a:number, b?:number):number{`
  - `if(b) return a + b;`
  - `else return a;`
  - `}`

# Funciones

- Los parámetros de una función pueden tener valores por defecto:
  - `function f(a: number, b: number = 1): number{`
  - `return a + b;`
  - `}`
- Observar el tipo inferido por TS: el segundo parámetro se trata como opcional
- Una función puede tener una lista de parámetros específica y el “resto”:
  - `function f(a: number, b: number = 1, ...resto: number[]): number{`
  - `return resto.reduce((x, y) => x + y, a+b);`
  - `}`
  - `console.log(f(1, 1, 2, 2) === 6) //true`
  - `console.log(f(1) === 2) //true`

## Funciones flecha

- Una función “flecha” pretende ser una abreviatura en relación con la sintaxis estándar de funciones:
  - `function suma(a: number, b: number): number { return a + b; }`
  - `const f: (a: number, b: number) => number = (a, b) => a + b;`
- Sin embargo, tal vez el aporte más importante sea el “**this** contextual”:
  - `const objeto = {`
  - `metodo: function f() {`
  - `return function () {`
  - `console.log(this);`
  - `}`
  - `}`
  - `}`
  - `objeto.metodo()()`
- Si ejecutamos esta secuencia, veremos que **this** no apunta a la constante **objeto**, sino a **Window**.

## Funciones flecha

- En JS (y TS) el valor de **this** al cual se asocia un objeto (función) se adquiere cuando el objeto (función) se ejecuta, no cuando se declara
- En cambio, al usar funciones flecha:
  - `const objeto = {`
  - `str: 'abc',`
  - `metodo: function f() {`
  - `return () => console.log(this);`
  - `}`
  - `}`
  - `objeto.metodo()()`
- Veremos que **this** apunta al objeto en el cual la función se declaró
- En otras palabras, al usar funciones flecha, **this** siempre apunta donde esperamos que apunte



## Funciones flecha

- Pueden usarse para definir métodos:
  - `class FuncionesFlecha{`
  - `constructor(public str: string) { }`
  - `metodo: () => string = () => this.str.toUpperCase();`
  - `}`
  - `const f = new FuncionesFlecha('abc');`
  - `console.log(f.metodo()); // ABC`
- Si una función flecha devuelve objetos:
  - `const f = () => { numero: 10; }`
  - `console.log(f()); //undefined`
- Hay que corregir la sintaxis un poco:
  - `const f1 = () => ({ numero: 10; })`
  - `console.log(f1());`
- Observar en los dos ejemplos anteriores el tipo de la constante inferido por TS

# Arrays

- Conjuntos de objetos que pueden ser tratados como secuencias o como mapas
  - `const arr = [1, 2, 3];`
  - `arr[0] = 1000;`
  - `console.log(arr[0]);`
- También es posible tratar un array como un mapa (conjunto de pares clave, valor)
  - `const arr = [1, 2, 3];`
  - `arr['test'] = 'test';`
  - `console.log(arr["test"]);`
  - `arr[1000] = 25;`
  - `for (const x in arr) {`
  - `console.log(`Clave = ${x}. Valor = ${arr[x]}`);`
  - `}`

# Arrays

- JS siempre ha sido un [lenguaje funcional](#) y, por tanto, TS también
- Los arrays han adquirido gradualmente una serie de métodos que implementan operaciones de transformación funcional típicas
- Transformación (map):
  - `const r1 = Array.of(1, 2, 3);`
  - `const r2 = r1.map(n => n + 1);`
  - `console.log(r1);`
  - `console.log(r2);`
- Selección (filter):
  - `const r1 = Array.from('test de prueba');`
  - `const r2 = r1.filter(n => n === 'e');`
  - `console.log(r1);`
  - `console.log(r2);`
- Reducción (reduce):
  - `const r = [1, 2, 3];`
  - `console.log(r.reduce((a, b) => a + b));`

# Arrays

- Ordenación (sort):
  - `const r = [3,2,1];`
  - `console.log(r.sort());`
  - `const r1 = ['tres','cuatro','uno'];`
  - `console.log(r1.sort((x,y) => x.length - y.length));`
- Simplificación estructural (flat):
  - `const r = [3,[2,4,5],1];`
  - `console.log(r.flat());`
- Simplificación estructural y transformación (flatMap):
  - `const r = ['uno', 'dos', 'tres'];`
  - `console.log(r.map(c => [c.toUpperCase()]));`
  - `console.log(r.flatMap(c => [c.toUpperCase()]));`
- Iteración (forEach):
  - `const r = ['uno', 'dos', 'tres'];`
  - `r.forEach(str => console.log(`El valor es ${str}`));`

## Genéricos

- El uso de genéricos facilita la reutilización de código, en el sentido de aplicar la misma lógica a cualquier objeto, independientemente de su tipo
- Por ejemplo:
  - `function porConsola(a) {`
  - `console.log(a);`
  - `}`
- Si queremos especificar completamente el tipo de esta función en TS, podríamos escribir:
  - `function porConsola(a: any): void {`
  - `console.log(a);`
  - `}`
- Al usar “any” perdemos toda la protección del compilador de TS.

## Genéricos

- Para recuperarla, y no obstante poder aplicar la función a cualquier objeto:
  - `function porConsola<T>(a: T): T {`
  - `console.log(a);`
  - `return a;`
  - `}`
  - `const num: number = porConsola(8);`
  - `const str: string = porConsola('8');`
- Es posible emplear funciones flecha:
  - `const porConsola: <T>(a: T) => T = a => {`
  - `console.log(a);`
  - `return a;`
  - `};`
  - `const num: number = porConsola(8);`
  - `const str: string = porConsola('8');`

# Genéricos

- Las clases pueden usar genéricos:
  - `class Pila<T>{`
  - `almacen:T[] = [];`
  - `push(n:T) {`
  - `this.almacen.push(n);`
  - `}`
  - `pop():T {`
  - `const x = this.almacen[0];`
  - `this.almacen = this.almacen.slice(1, this.almacen.length);`
  - `return x;`
  - `}`
  - `}`
  - `const pila1 = new Pila<string>();`
  - `pila1.push('abcv');`

# Genéricos

- Así como las interfaces:
  - `interface Repositorio<T>{`
  - `guardar(objeto: T): T;`
  - `sufijo(texto: string): T[];`
  - `}`
  - `class RepoString implements Repositorio<string>{`
  - `private cache: string[] = [];`
  - `constructor(...valores: string[]) {`
  - `valores.forEach(v => this.cache.push(v));`
  - `}`
  - `guardar(objeto: string): string{`
  - `this.cache.push(objeto);`
  - `return objeto;`
  - `}`
  - `sufijo(texto: string): string[]{`
  - `return this.cache.map(s => s.concat(texto));`
  - `}`
  - `}`
  - `const r = new RepoString('uno', 'dos');`
  - `r.guardar('tres');`
  - `console.log(r.sufijo('test'));`



## Expresiones Clase

- En TS (y JS) podríamos decir que una “Class Expression” es una clase anónima:
  - `const Rectangulo = class {`
  - `constructor(public alto, public ancho) {`
  - `}`
  - `area() {`
  - `return this.alto * this.ancho;`
  - `}`
  - `}`
  - `console.log(new Rectangulo(5,8).area());`

## Decoradores

- Un decorador suministra información adicional a TS mediante el uso combinado de la sintaxis `@decorador` y la función que le respalda
  - `function log() {`
  - `console.log('La función log ha sido evaluada');`
  - `return function (target, propertyKey: string, descriptor: PropertyDescriptor) {`
  - `console.log('La función log ha sido llamada');`
  - `console.log(target);`
  - `console.log(propertyKey);`
  - `console.log(descriptor);`
  - `}`
  - `}`
  - `class Cualquiera {`
  - `@log() metodoLogeable() { console.log('Prueba'); }`
  - `}`
  - `const c = new Cualquiera();`
  - `c.metodoLogeable()`

## Decoradores

- Pueden aplicarse típicamente a clases, métodos, selectores y modificadores (get(), set()), propiedades y a parámetros
- En el momento de escribir esto, los decoradores son una funcionalidad experimental que por defecto no está activada y puede sufrir cambios importantes en el futuro
- En general, la función que respalda a un decorador debe retornar otra función
- Para experimentar con decoradores:
  - `tsc --target ES5 --experimentalDecorators codigo.ts`
  - `node codigo.js`
  - `del codigo.js`
- Ver ejemplo en [typescript\ejemplos\decorators](#)

## Espacios de nombres

- Mecanismo para organizar nuestro código fuente
  - namespace Persistencia{
  - export interface Identificable{
  - id: number;
  - }
  - const repo: Identificable[] = [];
  - export class Base implements Identificable{
  - constructor(public id: number) { }
  - guardar() {
  - repo.push(this);
  - }
  - mostrar() {
  - repo.filter(item => item.id === this.id).forEach(item =>
  - console.log(item));
  - }
  - }
  - }

## Espacios de nombres

- La idea es similar a los [packages](#) de Java, por poner un ejemplo
- Una vez definidos los espacios de nombres y exportado lo que nos interesa:
  - `class Persona extends Persistencia.Base{`
  - `constructor(public nombre: string = "", public id: number = 0) {`
  - `super(id);`
  - `}`
  - `}`
  - `const p = new Persona('abc', 25);`
  - `p.guardar();`
  - `p.mostrar();`
- Es posible emplear varios archivos de código fuente para definir y usar los espacios de nombres. Ver el ejemplo en [typescript\ejemplos\namespaces](#)

# Módulos

- Un módulo representa otra manera de reorganizar nuestro código fuente
- Los módulos se ejecutan en su propio ámbito (scope) por lo que deseemos hacer visible a otros módulos debe ser exportado (**export**)
- Si el módulo necesita una serie de artefactos existentes en otros módulos deben ser importados (**import**)
- Ver un ejemplo en [typescript\ejemplos\modules](#)
- Exportar objetos, algunos ejemplos:
  - **export const numero = 9;**
  - **export interface A{}**
  - **export class A{}**
  - **class A{}**
  - **export { A };**
  - **export { A as OtraClase }**

# Módulos

- Importar objetos, algunos ejemplos:
  - `import { A } from './clases';`
  - `import { A as Otra } from './clases';`
  - `import * as espacioNombres from './clases';`
  - `const a = new espacioNombres.A();`
  - `import './globales.js';`
  - `export default class A {} //módulo clases.ts`
  - `import Dalgual from './clases';`
  - `const a = new Dalgual(); //Crea una instancia de la clase A`
- Se pueden exportar por defecto valores y funciones
- Ver las [diferencias y convergencias](#) entre [namespaces](#) y [modules](#)

## Configuración y compilación

- Si en una carpeta tecleamos la orden: `tsc --init` se genera el archivo `tsconfig.json`
- En este archivo es donde decidimos cómo se comportará TS en función de las opciones de compilación que activemos o desactivemos
- Para TS, la presencia de este archivo indica que está tratando con un proyecto, no con archivos aislados
- Así, al invocar al compilador sin indicarle específicamente sobre qué archivos deseamos que opere, TS buscará, leerá y “ejecutará” el archivo de configuración
- Por ejemplo
  - `tsc + ENTER`. TS compilará todos los archivos ts que encuentre
  - `tsc --watch + ENTER`. Lo mismo, pero el compilador detectará cambios en el código fuente y recompilará los archivos afectados



# Integración con WebPack

- Crear el directorio “integracionWebPackUno”
  - `mkdir integracionWebPackUno && cd integracionWebPackUno`
- Crear un proyecto npm (package.json)
  - `npm init -y`. Inspeccionar el archivo “package.json”
- Crear el archivo “tsconfig.json”
  - `{`
  - `"compilerOptions": {`
  - `"module": "commonjs",`
  - `"target": "es5",`
  - `"sourceMap": true`
  - `},`
  - `"exclude": [`
  - `"node_modules"`
  - `]`
  - `}`

## Integración con WebPack

- Instalar Webpack y algunas dependencias
  - `npm install webpack webpack-cli webpack-dev-server --save-dev`
- Instalar localmente TypeScript y su cargador
  - `npm install typescript ts-loader --save-dev`
- Inspeccionar el archivo “`package.json`”
- Crear el archivo “`app.ts`”
  - Definir la clase `Persona(nombre, edad)` y crear un método `toString` para obtener los datos de una instancia
  - En “`app.ts`” introducir el código necesario para mostrar los datos de una persona bien por consola (`console.log...`), bien en la propia página o en ambas
- Crear el archivo “`index.html`” e introducir una referencia a “`app.js`” que crearemos con Webpack

## Integración con WebPack

- Crear el archivo “`webpack.config.js`”
  - ```
const path = require('path');  
module.exports = {  
  entry: path.join(__dirname, '/app.ts'),  
  output: {  
    filename: 'app.js',  
    path: __dirname  
  },  
  module: {  
    rules: [  
      {  
        test: /\.tsx?$/,  
        loader: 'ts-loader',  
        exclude: /node_modules/,  
      },  
    ],  
  },  
  resolve: {  
    extensions: [".tsx", ".ts", ".js"]  
  },  
};
```

Integración con WebPack

- Modificar “`package.json`” y colocar dentro de la etiqueta “`scripts`” una nueva tarea, que npm reconoce automáticamente, llamada “`start`”
 - “`start`”: “`webpack-dev-server --mode development`”
- Desde una ventana de comandos, escribir: `npm start` y pulsar ENTER
- En el navegador, ir a <http://localhost:8080>
- Aparecerá la página principal del ejemplo
- Es muy común emplear WebPack para crear “bundles”
- Ver [typescript/integración/ejemploBundle](#)