Angular

**INSTALAR ANGULAR/CLI**

Necesitamos instalar **angular/cli** con el comando:

**Npm install –g @angular/cli**

Y luego ejecutar el comando:

**ng versión**

**BASES DE TYPESCRIPT**

**TIPOS BÁSICOS Y CONCEPTOS GENERALES**

Podemos especificarle a la variable que tipo de datos es el valor de la misma:

let nombre: string = "joaquin";

Como también podemos especificar que la variable pueda recibir dos tipos de datos:

let numberAndString: number | string = 95;

numberAndString = "hola";

**OBJETOS, ARREGLOS E INTERFACES**

Debemos especificarle al array que tipos de datos puede recibir:

let habilidades: (boolean | string | number)[] = ["Bash", "Counter", 100]

habilidades.push(true);

Para especificar los tipos de datos que recibe un objeto utilizamos una **inerface**, esta interface es una estructura base de lo que tiene que contener el objeto a crear. Para agregar **propiedades** **opcionales** hacemos uso del **signo de interrogación (?)**.

interface Personaje {

    nombre: string,

    hp: number,

    habilidades: string[],

    puebloNatal?: string

}

const personaje: Personaje = {

    nombre: "joaquin",

    hp: 24,

    habilidades: ["Bash", "Counter", "Healing"]

}

personaje.puebloNatal = "Pueblo Paleta";

console.table( personaje );

**FUNCIONES BÁSICAS**

A las funciones le podemos especificar qué tipo de datos reciben y también que tipo de dato esperamos que sea devuelto:

function sumar (a: number, b: number): number {

    return a + b;

}

const resultado = sumar(10, 20);

console.log(resultado)//30

**Arrow function:**

const sumarFlecha = (a: number, b: number):number => {

   return a + b

}

Podemos pasar argumentos opcionales y por default. El orden para colocar bien los argumentos son: requeridos, opcionales y por default.

function multiplicar (a: number, b?: number, c: number = 2) {

    return a \* c

}

const resultadoMultiplicacion = multiplicar(10, 0, 10)

console.log(resultadoMultiplicacion)//100

**FUNCIONES CON OBJETOS COMO ARGUMENTOS**