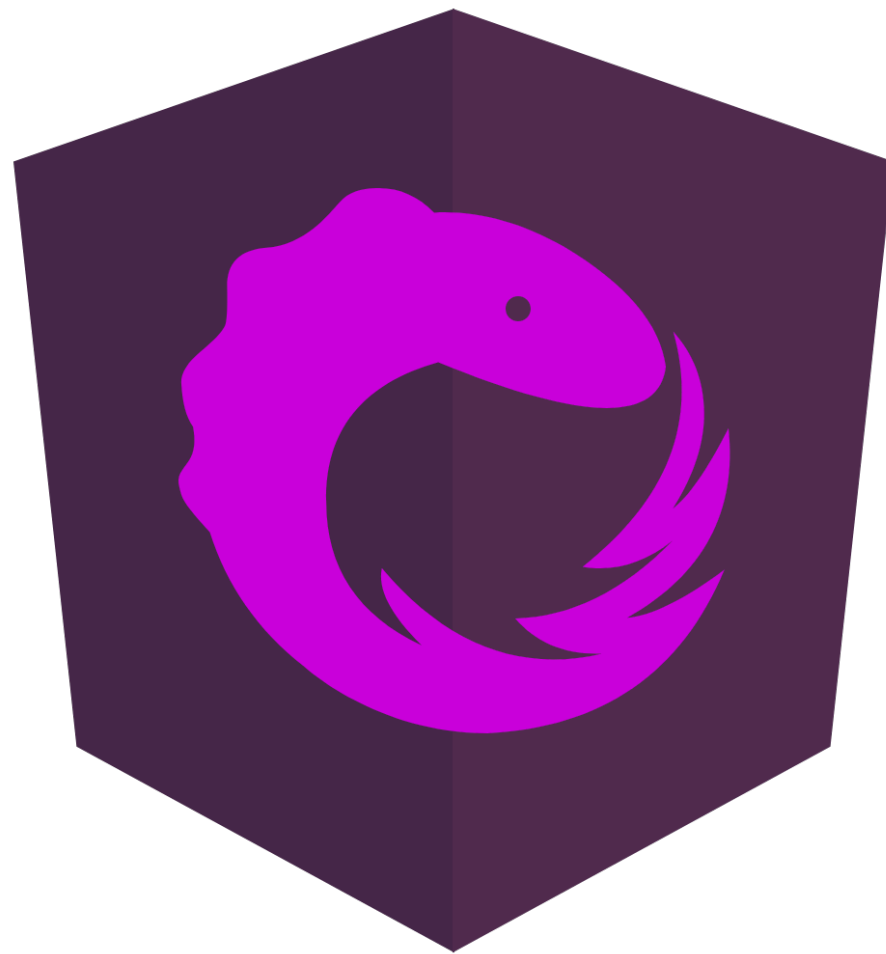




**Angular NgRx**

*Ing. Luigi Brandolini*



# NgRx

*<https://ngrx.io/>*

*Ing. L.Brandolini*

# State Management

---

- Lo stato è considerato l'insieme delle proprietà che devono essere mantenute da un'applicazione
- Queste sono legate ai dati provenienti da servizi RESTFul e impostazioni utente
- La gestione dello stato, viene effettuata su due livelli:
  - Componente
  - Applicazione

# State Management

---

- La gestione dello **stato applicativo** viene effettuata mediante un framework chiamato NgRx
- Si utilizza in applicazioni complesse, al crescere delle user interactions e con sorgenti multiple di dati
- L'idea centrale consiste nel separare la User Interface dalla Data Architecture
- NgRx consente di sviluppare applicazioni reactive, garantendo un insieme di proprietà

# Reactive Programming

---

- Con il termine "reactive programming", si intende un modello basato su:
  - ▶ programmazione funzionale
  - ▶ chiamate asincrone dei servizi
  - ▶ data streaming
  - ▶ propagazione del cambiamento
  - ▶ pattern: Iterator e Observables

# NgRx

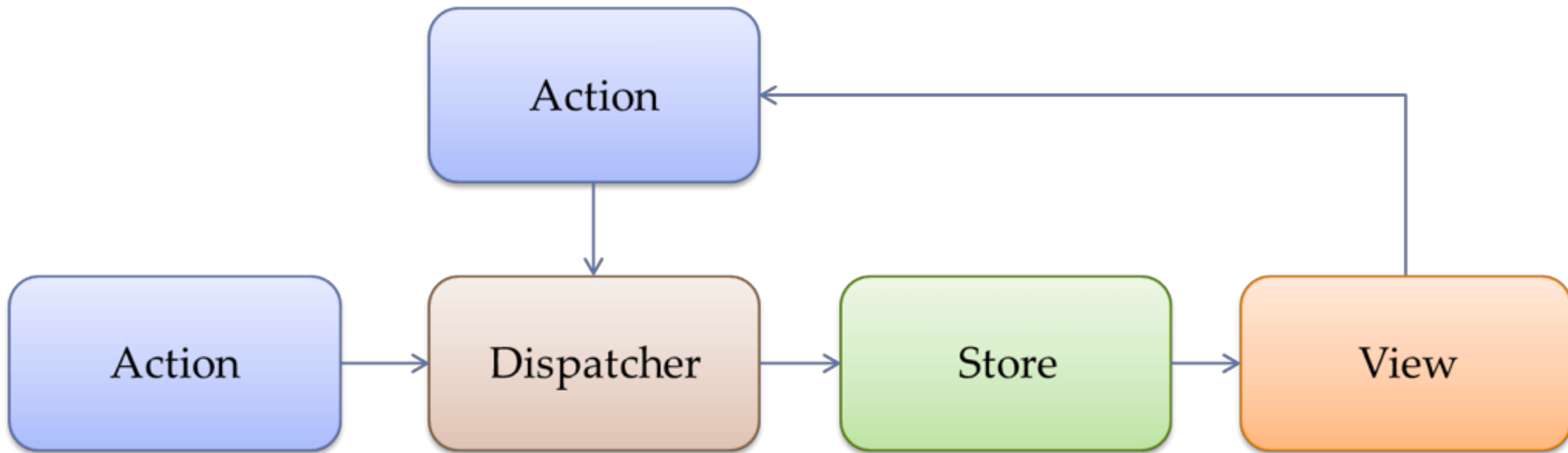
---



# Flux Pattern

---

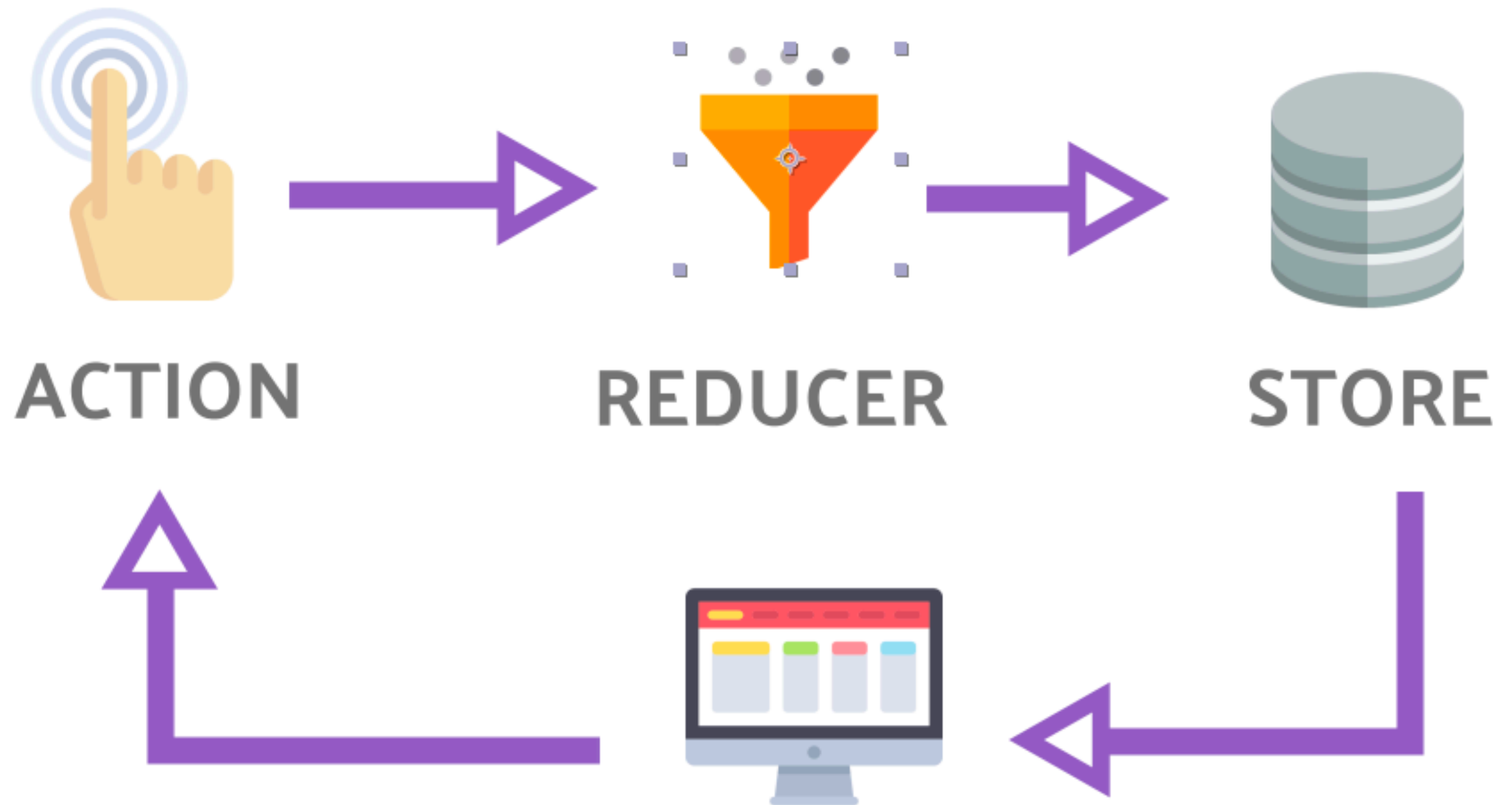
- Introdotto da Angular (2+) e React (Facebook)



- Attori principali
  - Azioni
  - Dispatcher
  - Store (possono essere multipli e includono: dati + logica)
  - View

# Redux Pattern

---



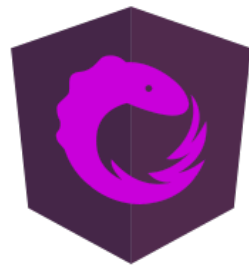


# Redux Pattern

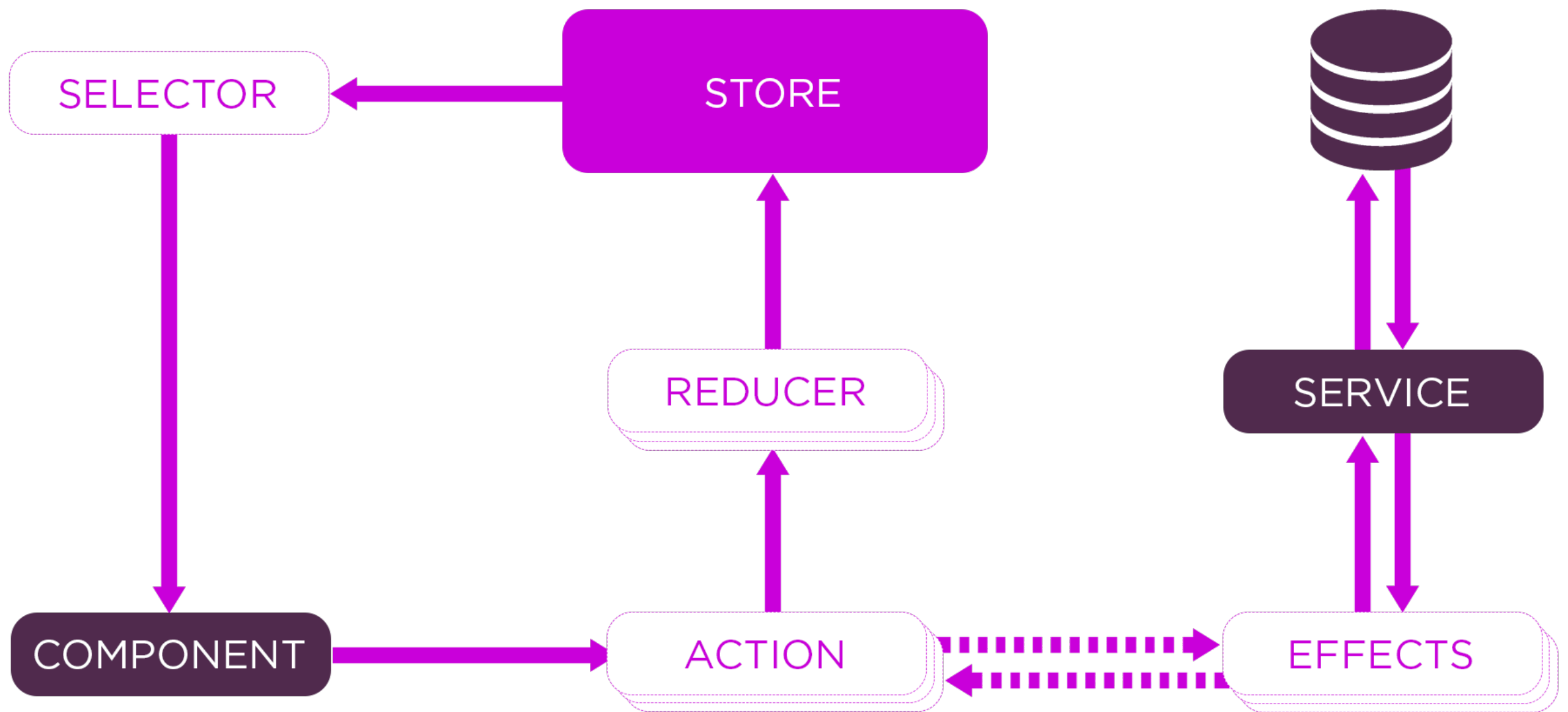
---

- Non c'è un nodo dispatcher
- Store
  - ▶ incapsula lo stato applicativo (senza logica di business)
  - ▶ *single-source-of-truth*
  - ▶ genera un nuovo stato
- Reducer
  - ▶ Funzioni che incapsulano logica di business

# NgRx - Lifecycle



## NGRX STATE MANAGEMENT LIFECYCLE



# NgRx - Proprietà

---

- ▶ Serializability: normalizzazione e passaggio dello stato attraverso Observables alle altre componenti, con serializzazione finale (eg: localStorage)
- ▶ Type Safety: basata interamente su TypeScript
- ▶ Encapsulation: mediante NgRx Effects e Store
- ▶ Testability: isolation testing, mediante librerie offerte come provideMockStore e provideMockActions
- ▶ Performance: lo Store è un immutabile e la change detection basata su strategia "onPush"

# Lifecycle

---

- Al top dell'architettura c'è lo **Store**, ispirato da Redux, che rappresenta lo state container
- Le **actions** sono eseguite attraverso le componenti e innescano cambiamenti allo Store mediante l'attivazione di funzioni chiamate **reducers**
- I **selectors**, invece, sono funzioni che servono ad accedere allo Store per recuperare ed elaborare i dati presenti nello stato applicativo

# Installazione

---

- Via Npm:

```
npm install @ngrx/store --save
```

- Via ng add (Angular 6+):

```
ng add @ngrx/store
```

# Effects

---

- Opzionalmente è possibile aggiungere i cosiddetti Effects all'applicazione
- Sono classi decorate con `@Injectable()` che consentono di eseguire *side effect* legati alle chiamate asincrone verso sistemi esterni
- Vengono iniettate a livello di componente
- Riducono il livello di accoppiamento tra componenti e servizi

# Effects

---

- Isolano i *side effects* dalle altre componenti
- Rappresentano servizi long-running che ascoltano, attraverso un Observable, ogni azione partita dallo Store
- Filtrano quelle azioni basate sul tipo a cui sono interessati (attraverso un operatore)
- Eseguono task, sincroni o asincroni, restituendo una nuova azione

# Installazione

---

- Via Npm:

```
npm install @ngrx/effects --save
```

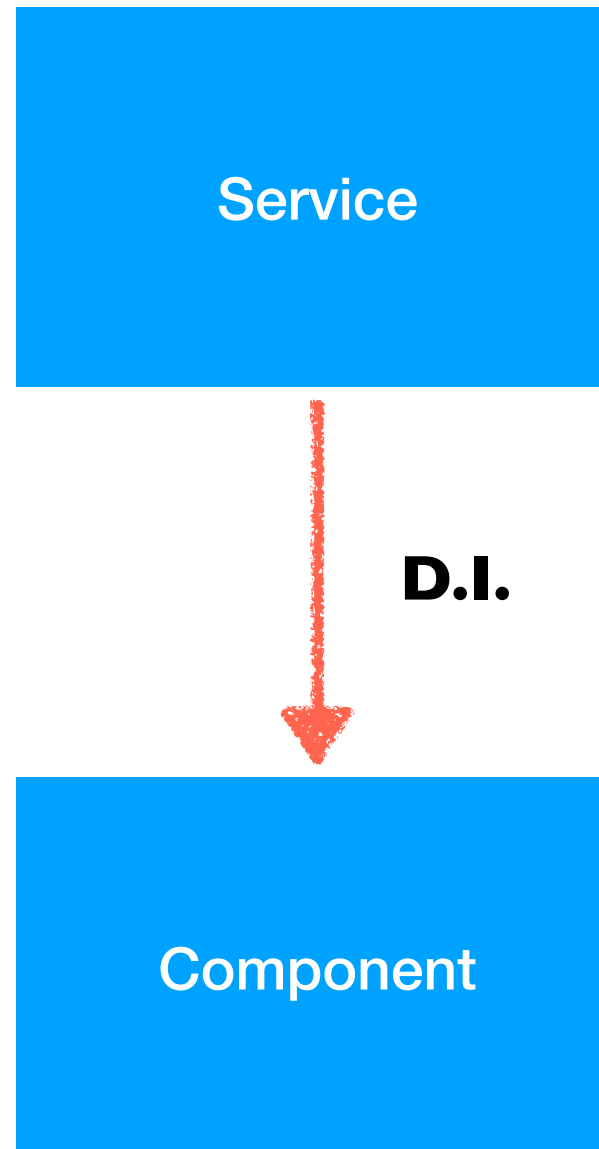
- Via ng add (Angular 6+):

```
ng add @ngrx/effects
```



# Vecchia architettura

---



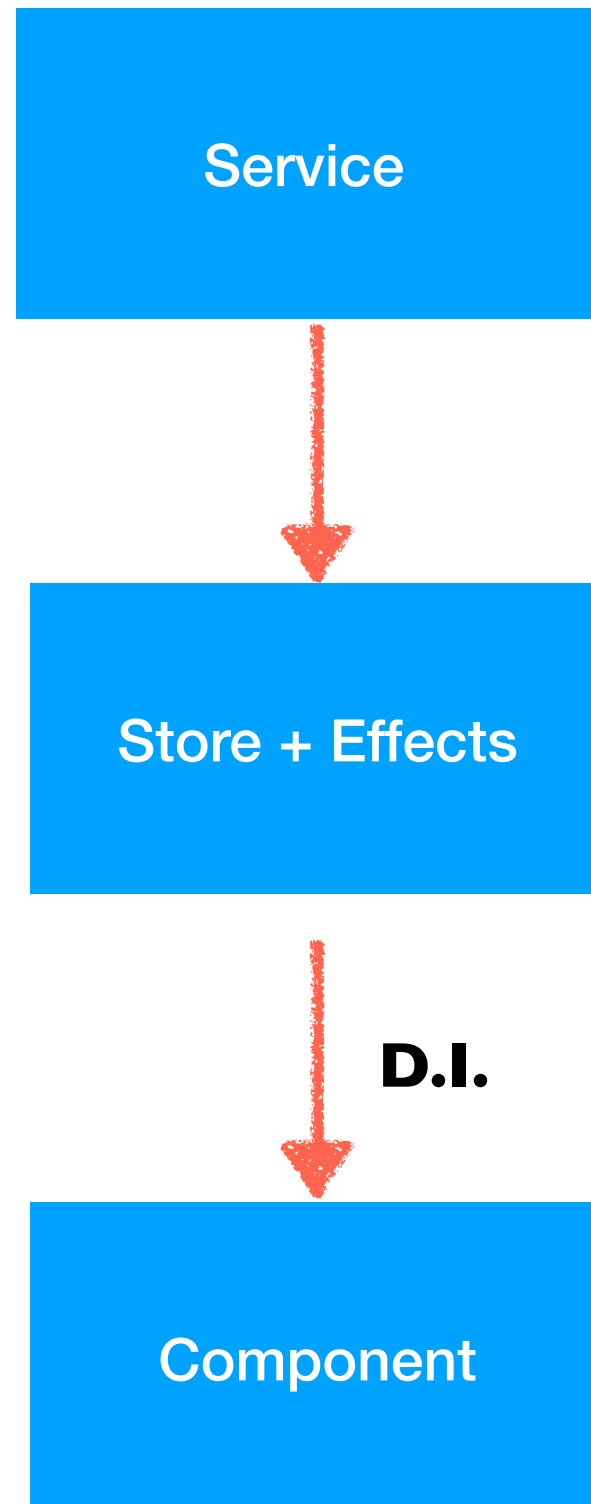
# Vecchia architettura

---

- Il componente ha molteplici responsabilità:
  - ▶ Gestione stato
  - ▶ Effettuare il fetching dei dati attraverso il corrispondente servizio
  - ▶ Modificare lo stato al suo interno

# Nuova architettura

---

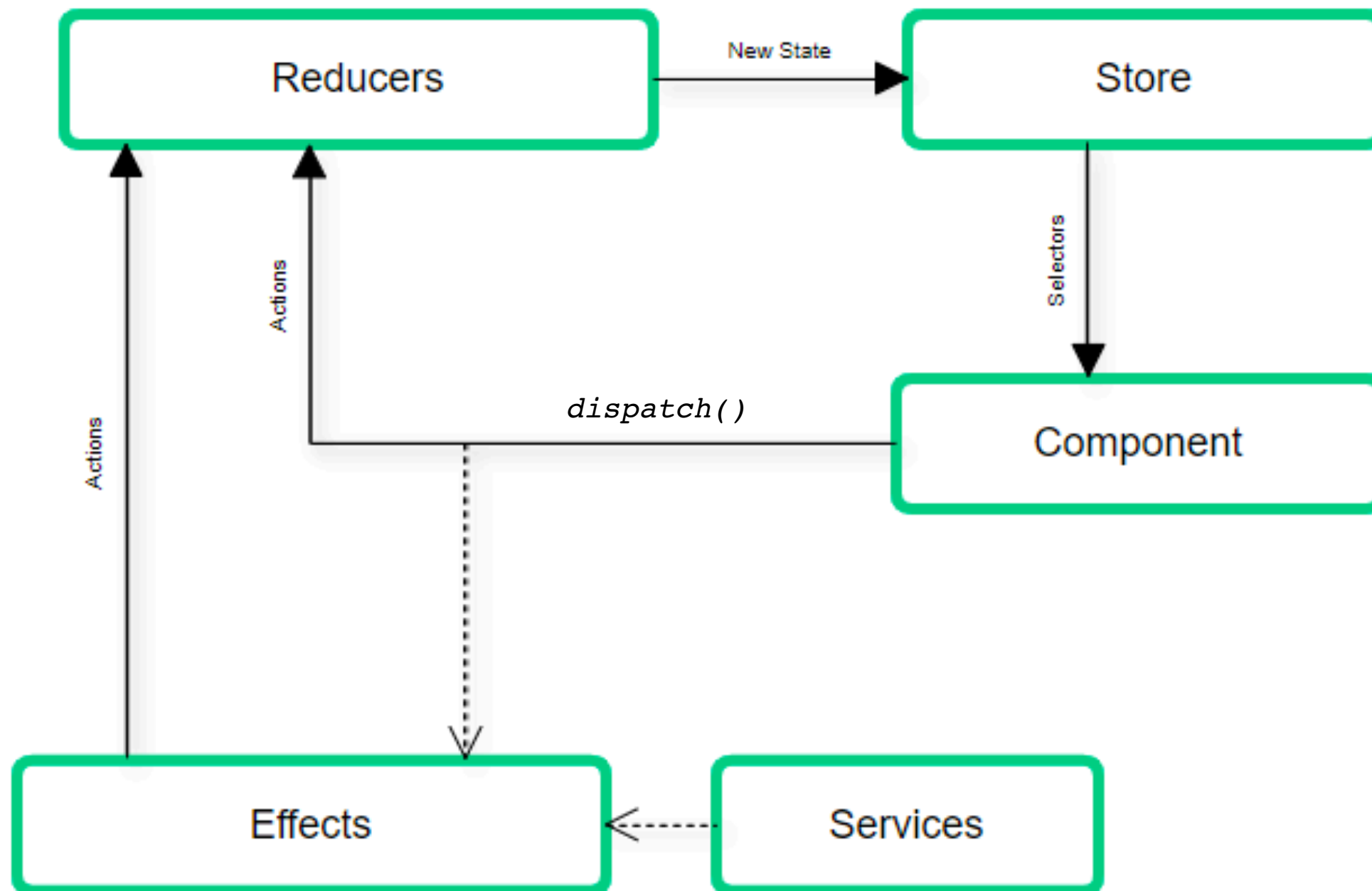


# Nuova architettura

---

- Gli Effects usati assieme allo Store, diminuiscono la responsabilità del componente
- Questa architettura diventa particolarmente utile quando ci sono molteplici sorgenti informative che recuperano dati, attraverso più servizi che invocano altri servizi
- Gli Effects consentono ai services di essere meno stateful ed eseguono interazioni esterne.

# Nuova architettura



# Credits

---

Dott. Ing. Luigi Brandolini

*Software Engineer, IT Professional Instructor*

*Contacts:*

E-Mail: [luigi.brandolini@gmail.com](mailto:luigi.brandolini@gmail.com)