

## ПСЕВДОНИМЫ ТИПОВ (TYPE ALIASES)

Знакомство с **type** мы начнем с механизма псевдонимов. Продолжение в следующем модуле.

Иногда наши литеральные типы могут содержать **много значений**, иногда мы хотим их **переиспользовать** в разных частях кода. В таких ситуациях хотелось бы вынести такой код в отдельную сущность по типу переменной. Этим и занимаются псевдонимы:

```
1  type AnimationTimingFunc = "ease" | "ease-out" | "ease-in";
2  type AnimationID = string | number;
3
4  function createAnimation(
5      id: AnimationID,
6      animName: string,
7      timingFunc: AnimationTimingFunc = "ease",
8      duration: number,
9      iterCount: "infinite" | number
10 ): void {
```

Название псевдонима с большой буквы

Теперь такие значения удобнее читать, можно переиспользовать и поместить любые типы в псевдоним. Их можно создавать внутри функций, внутри методов классов или объектов, внутри отдельных модулей и тп. Когда вам это нужно.

В type можно помещать и объекты, но об этом позже

После компиляции они исчезают, так что эта возможность существует только в TS