




ACTIVITAT GUIADA ANGULAR

DAW M09
UF2 - ELEMENTS MULTIMÈDIA: CREACIÓ I INTEGRACIÓ.

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
---	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Què és Angular?

Angular és un Framework de JavaScript de codi obert escrit en TypeScript. El seu objectiu principal és desenvolupar aplicacions en una sola pàgina. Google s'ocupa del seu manteniment i les seves actualitzacions.

Característiques principals d'Angular

Velocitat i rendiment

Generació de codi: Angular converteix les plantilles en codi altament optimitzat.

Universal: Es pot executar des de diferents tipus de servidors (PHP, .net o nodejs) i es renderitza de forma quasi immediata obtenint només HTML i CSS. Permet també l'optimització del SEO de la pàgina.

Divisió del codi: Les aplicacions Angular es carreguen ràpidament gracies a l'encaminador de components. Ofereix una divisió automàtica de codis per a que els usuaris només carreguin el necessari per processar la vista que sol·liciten.

Productivitat


Plantilles: Permeten crear ràpidament vistes d'interfícies d'usuari amb una sintaxis simple i potent

Angular CLI: Les eines de la línia de comandes permeten començar a desenvolupar ràpidament.

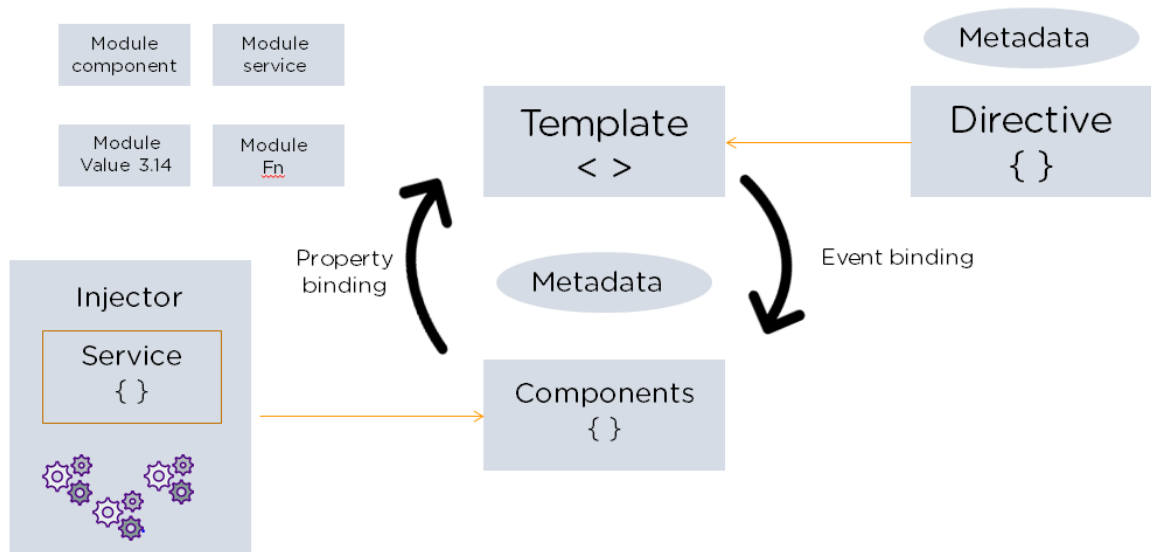
IDEs: És compatible amb múltiples IDEs i amb suggeriment de codi, detecció d'errors...

Typescript

TypeScript (TS) és un llenguatge de programació construït a un nivell superior de JavaScript (JS). Això vol dir que TypeScript dota el llenguatge de diverses característiques addicionals que fan que puguem escriure codi amb menys errors, més senzill, coherent i fàcil de provar, en definitiva, més net i sòlid. Tot el codi TypeScript es compila amb JavaScript i es pot executar sense problemes a qualsevol plataforma. TypeScript no és obligatori per desenvolupar una aplicació Angular. Tot i això, és molt recomanable ja que ofereix una millor estructura sintàctica, alhora que fa que la base de codi sigui més fàcil d'entendre i mantenir.

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Arquitectura Angular



Angular està basat en un marc model-vista-controlador (MVC) complet.

Mòduls

Les aplicacions Angular tenen un mòdul arrel (AppModule) que proporciona els mecanismes d'arrencada per iniciar l'aplicació

Components

Són peces o fragments de codi que defineixen una classe que conté la lògica i les dades de l'aplicació.


Exemple:

```
import { Component } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'hello-world',
  template: `
    <h2>Hello World</h2>
    <p>This is my first component!</p>
  `
})
export class HelloWorldComponent {
  // The code in this class drives the component's behavior.
}
```

Genera el següent template per ser usat:

```
<hello-world></hello-world>
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

I Angular el renderitza d'aquesta manera:

```
<hello-world>
  <h2>Hello World</h2>
  <p>This is my first component!</p>
</hello-world>
```

Plantilles

És una combinació entre Angular i HTML per modificar els elements HTML abans que es mostrin.

Exemple:

```
<p>{{ message }}</p>
```

El valor de message ens vindrà del component:

```
import { Component } from '@angular/core';

@Component ({
  selector: 'hello-world-interpolation',
  templateUrl: './hello-world-interpolation.component.html'
})
export class HelloWorldInterpolationComponent {
  message = 'Hello, World!';
}
```

Quan l'aplicació carregui el component i la seva plantilla l'usuari veurà:

```
<p>Hello, World!</p>
```

Serveis


Els serveis serveixen per compartir informació entre components o fins i tot fer peticions http a APIs per obtenir la informació. Els serveis funcionen només en àmbit de lògica o dades, no estan associats a la vista.

Directives Angular

Les directives amplien l'HTML proporcionant una nova sintaxi. Podeu detectar fàcilment les directives perquè tenen el prefix "ng". Les directives són les funcions que s'executaran cada cop que el compilador Angular les trobi. Les directives milloren la capacitat dels elements HTML en adjuntar comportaments personalitzats al DOM. Tenim 3 tipus de directives:

Directives d'atribut

Alteren l'aparença o el comportament d'un element del DOM i són usats com a atributs dels elements. Entre les directives d'atribut trobem:

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

ngModel: Enllaç entre la definició del component i un camp de la vista.

```

1. import { Component, OnInit } from '@angular/core';
2. import { Persona } from '../persona';
3.
4. @Component({
5.   selector: 'app-c1',
6.   templateUrl: './c1.component.html',
7.   styleUrls: ['./c1.component.css']
8. })
9. export class C1Component implements OnInit {
10.
11.   persona:Persona;
12.
13.   constructor() {
14.
15.     this.persona= new Persona();
16.     this.persona.nombre="gema";
17.     this.persona.edad=20;
18.   }
19.
20.   ngOnInit() {
21.   }
22.
23. }
```

```

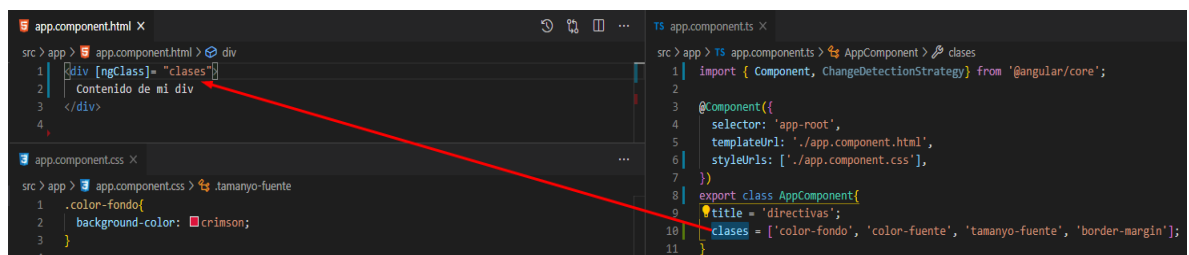
1. <input type="text" name="nombre" [(ngModel)]="persona.nombre" />
2.
3. <input type="text" name="edad" [(ngModel)]="persona.edad" />
4. {{persona.nombre}}
5. {{persona.edad}}
```


gema 20 gema 20

Si canviem els valors dels quadres de text canviarà també el text

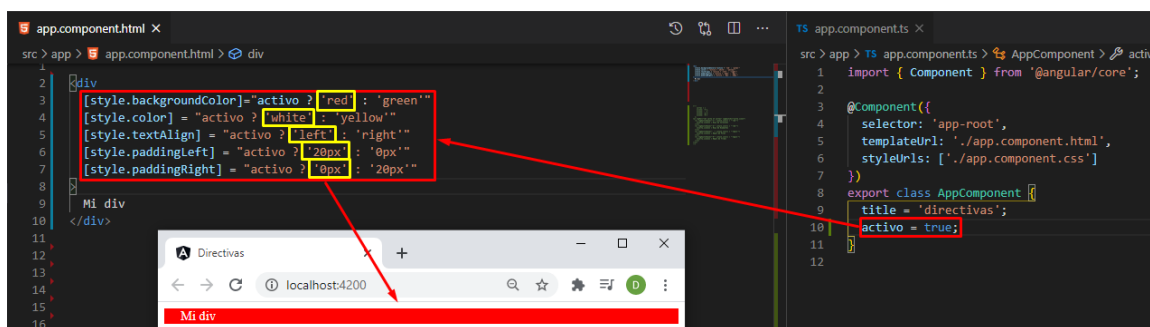
antonio 50 antonio 50

ngClass: permet afegir/eliminar diverses classes



 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

ngStyle: permet assignar estils inline



Directives Estructurals

Alteren l'estructura del DOM, afegint, eliminant i manipulant els elements host als quals estan units.

**ngIf*: Ens permet incloure condicionals de lògica al nostre codi, com per exemple avaluar sentències, fer comparacions, mostrar o ocultar seccions de codi, i entre les moltes condicions que desitgem crear, perquè es renderitzi el nostre HTML, complint la sentència a avaluar

**ngFor*: Permet executar bucles, els bucles són els que coneixem en lògica de programació com: for, while, foreach, etc.

ngSwitch: aquesta directiva és similar al ngIf, i és com el switch en lògica de programació.


ngPlural: és una directiva que permet afegir o remoure elements del DOM, basat en un valor numèric.

```
<section [ngPlural]="numberOfHeroes">
  <ng-template ngPluralCase="=0">
    No Super heroes
  </ng-template>
  <ng-template ngPluralCase="=10">
    {{numberOfHeroes}} Super heroes
  </ng-template>
  <ng-template ngPluralCase=">12">
    {{ numberOfHeroes }} Super heroes
  </ng-template>
</section>
```

Directives de Component

Una classe sense res més per Angular és una classe sense més ni menys. Si la combinem amb un decorador és quan obté el protagonisme suficient. Per exemple ser un component (gràcies al decorador @Component) o un mòdul (gràcies al decorador @NgModule).

```
test.directive.ts
1 import { Directive } from '@angular/core';
2
3 @Directive({
4   selector: '[appTest]'
5 })
6 export class TestDirective {
7
8   constructor() { }
9
10 }
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

Activitat (Projecte original de Slobodan Gaji)

Instal·lació del projecte i els mòduls

Per la configuració del projecte farem servir Angular CLI. Amb aquesta eina NodeJS generarem tots els components, templates, projectes,...

Primer de tot comprovarem si tenim instal·lat el NodeJS, si no el tenim l'instal·larem juntament amb l'npm.

Seguidament instal·larem Angular CLI. Angular CLI (Command Line Interface) permet crear projectes en què podrem afegir entitats Angular. Serà possible afegir mòduls, components, serveis o directives a una línia d'ordres.

```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori$ npm install -g @angular/cli
```

```

Angular CLI

Angular CLI: 15.1.5
Node: 18.14.0
Package Manager: npm 9.3.1
OS: linux x64

Angular:
...

Package          Version
-----
@angular-devkit/architect    0.1501.5 (cli-only)
@angular-devkit/core        15.1.5 (cli-only)
@angular-devkit/schematics   15.1.5 (cli-only)
@schematics/angular          15.1.5 (cli-only)


```

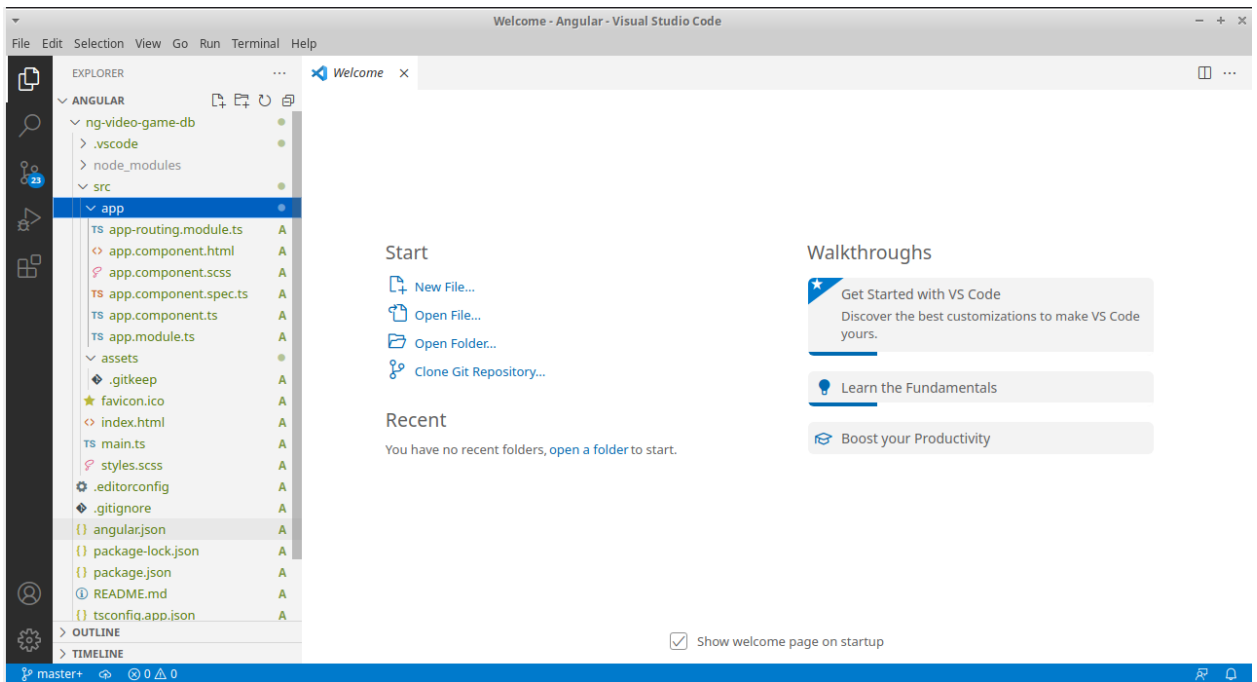
Ara ja podrem crear el nostre primer projecte amb Angular, cadascú pot fer servir l'IDE que més bé li vagi. En aquesta activitat es farà amb Visual Studio Code.

Des del terminal de VS Code teclegem la següent comanda per crear el nostre projecte, per fer generar els fulls d'estil farem servir scss. Ens preguntarà si volem afegir el routing d'Angular i li diem que sí.

```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular$ ng new ng-video-game-db --style=scss
? Would you like to add Angular routing? (y/N) y
```

Ja tenim creada l'estructura d'Angular pel nostre projecte al navegador d'arxius de la columna dreta podrem veure-la.

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------



Seguirem instal·lar Angular Material, un mòdul Angular que ens permetrà implementar components amb un disseny basat en [MaterialDesign](https://material.io/) (sistema de disseny creat per Google).

Per poder-ho fer ens posicionarem dins el directori del nostre projecte i amb la comanda `ng add` l'afegirem.


```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular$ ls
ng-video-game-db
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular$ cd ng-video-game-db/
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular/ng-video-game-db$ ng add @angular/material
```

Ens demanarà si volem col·laborar amb Google Analítics i li direm que no, a la següent pregunta (si volem continuar) posarem que sí. Escollirem el tema predefinit *Deep Purple*, quan ens preguntin per la tipografia posarem que sí i inclourem i activarem les animacions.

```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular/ng-video-game-db$ ng add @angular/material
? Would you like to share pseudonymous usage data about this project with the Angular Team
at Google under Google's Privacy Policy at https://policies.google.com/privacy. For more
details and how to change this setting, see https://angular.io/analytics. No
Global setting: enabled
Local setting: disabled
Effective status: disabled
i Using package manager: npm
✓ Found compatible package version: @angular/material@15.1.4.
✓ Package information loaded.

The package @angular/material@15.1.4 will be installed and executed.
Would you like to proceed? (Y/n) y
```

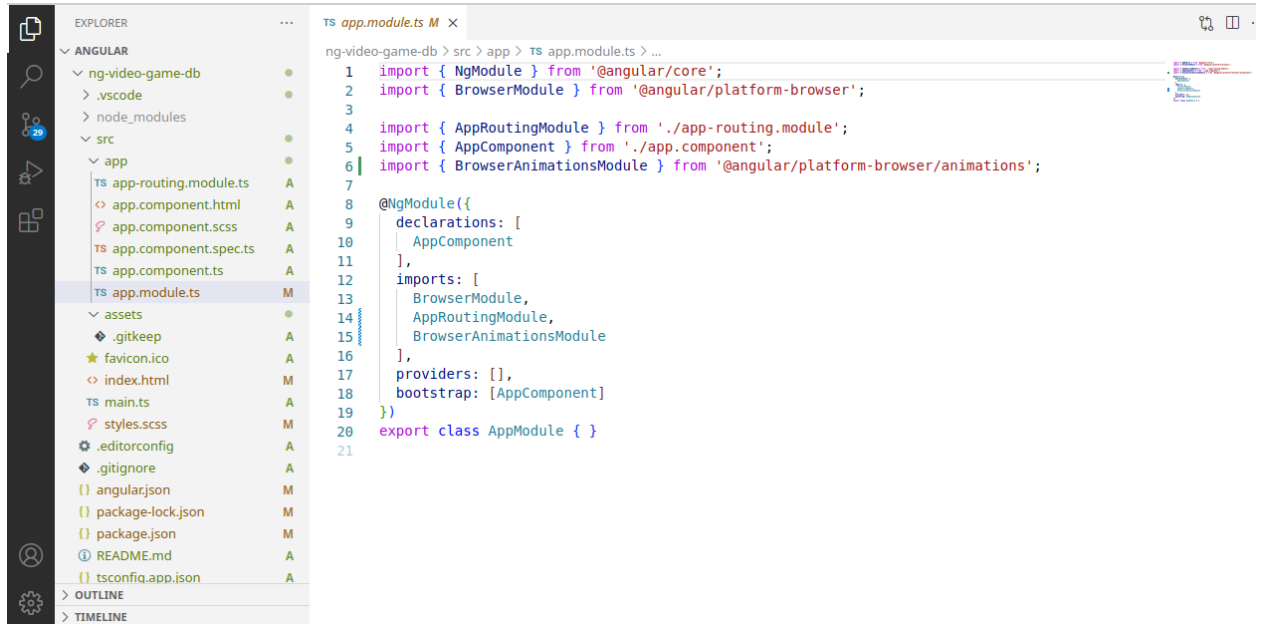
```
Would you like to proceed? Yes
✓ Packages successfully installed.
? Choose a prebuilt theme name, or "custom" for a custom theme: Deep Purple/Amber [ Preview:
https://material.angular.io/?theme=deeppurple-amber ]
? Set up global Angular Material typography styles? Yes
? Include the Angular animations module? Include and enable animations
UPDATE package.json (1113 bytes)
✓ Packages installed successfully.
UPDATE src/app/app.module.ts (502 bytes)
UPDATE angular.json (3107 bytes)
UPDATE src/index.html (581 bytes)
UPDATE src/styles.scss (181 bytes)
```


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------


Continuarem instal·lant Angular Gauge, un plugin que farem servir per crear la valoració dels jocs.

```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular/ng-video-game-db$ npm i angular-gauge
added 2 packages, and audited 945 packages in 4s
90 packages are looking for funding
  run `npm fund` for details
found 0 vulnerabilities
```

Importarem tots aquests paquets dins l'arxiu app.module.ts ubicat a la carpeta /src/app del nostre projecte.



```
ng-video-game-db > src > app > TS app.module.ts > AppModule
1  import { NgModule } from '@angular/core';
2  import { BrowserModule } from '@angular/platform-browser';
3
4  import { AppRoutingModule } from './app-routing.module';
5  import { AppComponent } from './app.component';
6  import { BrowserAnimationsModule } from '@angular/platform-browser/animations';
7
8  //Moduls afegits
9  import { FormsModule } from '@angular/forms';
10 import { HttpClientModule, HTTP_INTERCEPTORS } from '@angular/common/http';
11 import { GaugeModule } from 'angular-gauge';
12 import { MatTabsModule } from '@angular/material/tabs';
13 import { MatIcon, MatIconModule } from '@angular/material/icon';
14 import { MatFormFieldModule } from '@angular/material/form-field';
15 import { MatSelectModule } from '@angular/material/select';
16
17 //////////////////////////////////////////
18
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

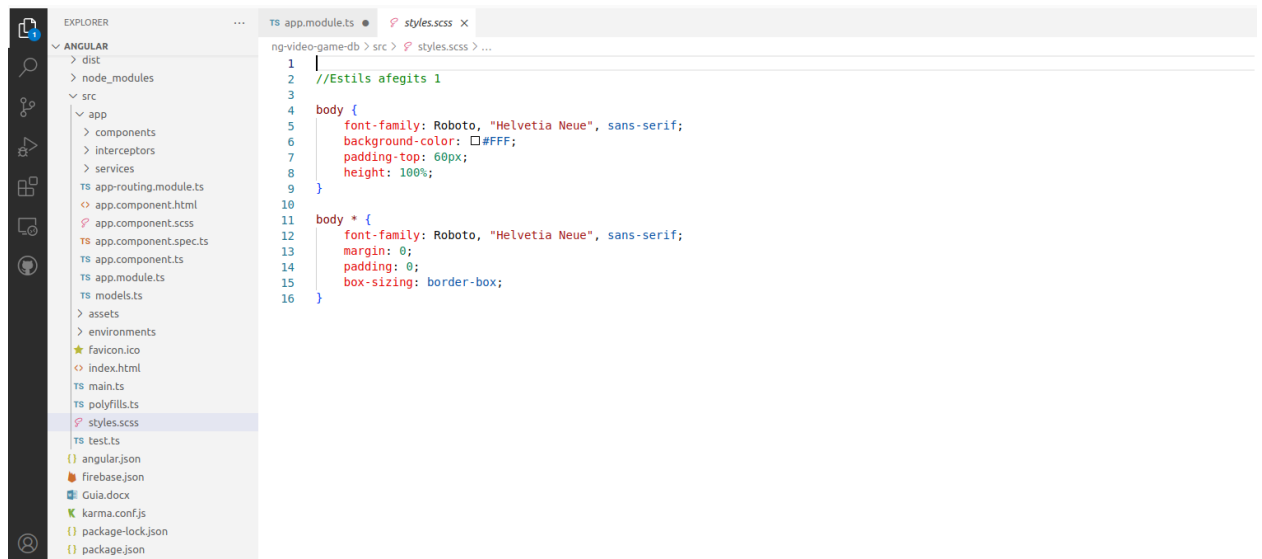
ng-video-game-db > src > app > TS app.module.ts >  AppModule

```

25 @NgModule({
26   declarations: [
27     AppComponent
28   ],
29 },
30   imports: [
31     BrowserModule,
32     AppRoutingModule,
33     BrowserModuleAnimationsModule,
34     //Moduls afegits
35     AppRoutingModule,
36     HttpClientModule,
37     FormsModule,
38     GaugeModule.forRoot(),
39     MatFormFieldModule,
40     MatSelectModule,
41     MatTabsModule,
42     MatIconModule,
43     //////////////////////////////////
44   ],
45   providers: [


```

Després esborrarem els estils globals que trobem a l'arxiu styles.scss dins la carpeta /src/ i posarem els nostres estils.

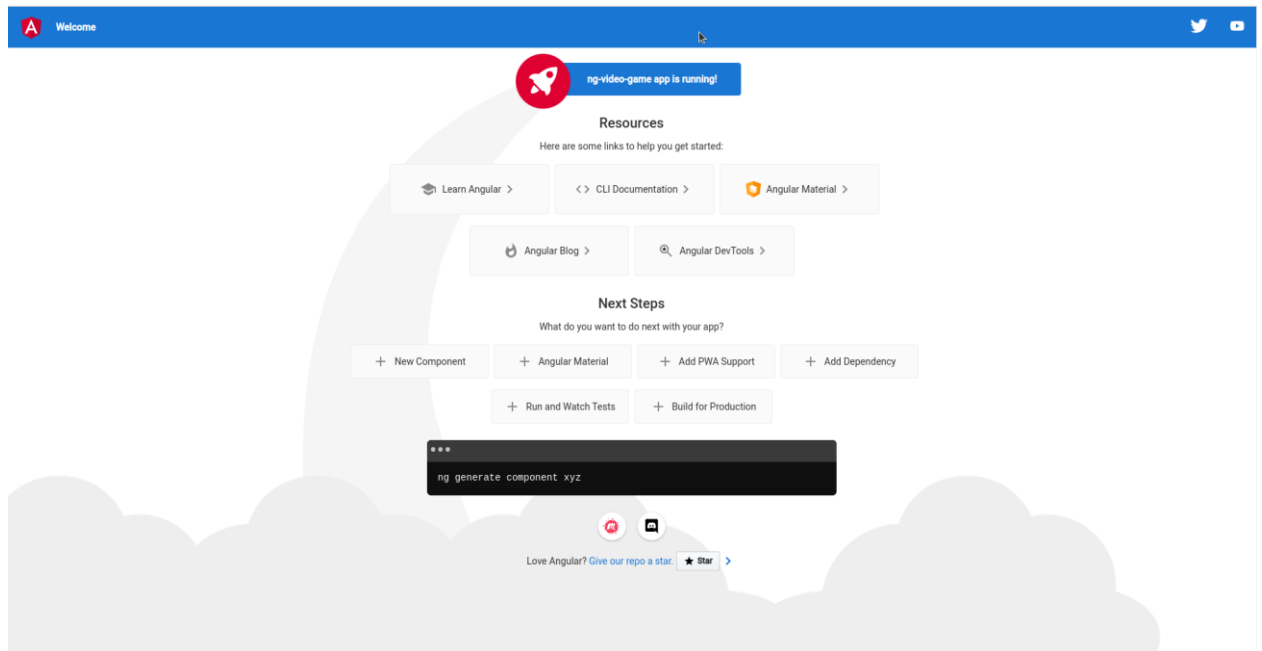


Compilarem i executarem la nostra aplicació amb *ng serve*

```
m09@m09-VirtualBox:~/Escriptori/Angular/ng-video-game-db$ ng serve
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

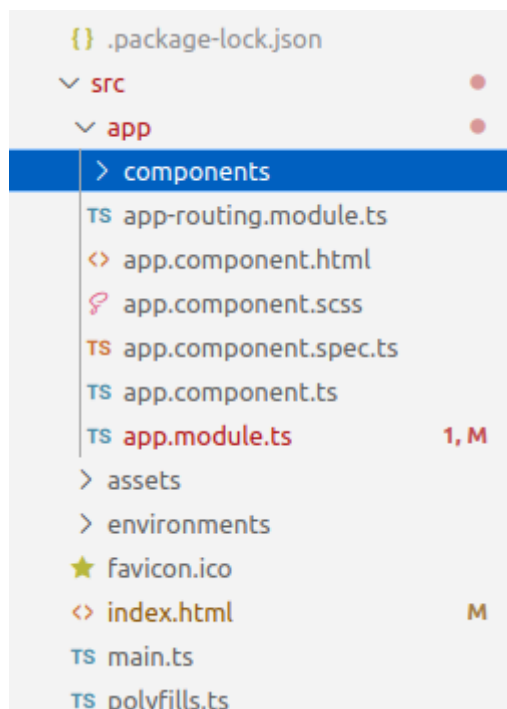
I des del nostre navegador a l'adreça <http://localhost:4200> hauriem de veure quelcom similar a:




Si tenim errors de compilació referents a Angular gauge, ens posicionarem al directori del projecte i executarem la comanda *ng build* per arreglar-ho.

Component barra de cerca

El primer component que crearem serà la barra de cerques, que estarà a la part superior de l'aplicació i ens servirà per buscar dins el catàleg de jocs. Crearem un nou directori de nom components dins la carpeta */src/app*



 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

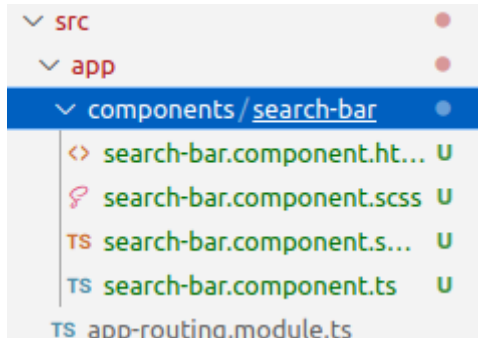
Generarem el nou component amb la comanda `ng g c search-bar` dins el directori que hem creat.

```

oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAW9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$ ng g c search-bar
CREATE src/app/components/search-bar/search-bar.component.scss (0 bytes)
CREATE src/app/components/search-bar/search-bar.component.html (25 bytes)
CREATE src/app/components/search-bar/search-bar.component.spec.ts (621 bytes)
CREATE src/app/components/search-bar/search-bar.component.ts (291 bytes)
UPDATE src/app/app.module.ts (1291 bytes)

```

Ens crea tots els arxius necessaris per aquest component.



Un cop creat el posarem a la nostra aplicació. Anirem a `app.component.html` i esborrarem tot el que hi ha, seguidament posarem el nostre component amb aquest format:

```

ng-video-game > src > app > <> app.component.html > ...
Go to component
1 <app-search-bar></app-search-bar>
2 |

```

Si executem l'aplicació ens sortirà això:




Ara crearem el quadre de text i el botó de la barra per fer-ho anirem a `search-bar.component.html` i modificarem el codi existent.

```

ng-video-game > src > app > components > search-bar > <> search-bar.component.html > ...
Go to component
1 <div class="search-container">
2   <form class="search-form" >
3     <span class="logo" routerLink="/">NgVGDB</span>
4     <input class="search-input" name="search" ngModel placeholder="Search 500,000+ games"/>
5     <button class="search-button">Search</button>
6   </form>
7 </div>
8

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Aplicarem estils a la barra a través de SCSS dins l'arxiu search-bar.component.scss

ng-video-game > src > app > components > search-bar > search-bar.component.scss > .logo

```

1  .search {
2      &-container{
3          width: 100%;
4          height: 60px;
5          background-color: #1168e2;
6          display: flex;
7          justify-content: flex-start;
8          align-items: center;
9          position: fixed;
10         top: 0;
11         left: 0;
12         z-index: 4;
13     }
14
15     &-form{
16         width: 100%;
17         max-width: 1200px;
18         margin: 0 auto;
19     }
20
21     &-input{
22         margin-left: 10px;
23         padding: 10px;
24         width: 300px;
25         border-top-left-radius: 5px;
26         border-bottom-left-radius: 5px;
27         outline: none;
28         border: none;
29     }


```

ng-video-game > src > app > components > search-bar > search-bar.component.scss > .logo

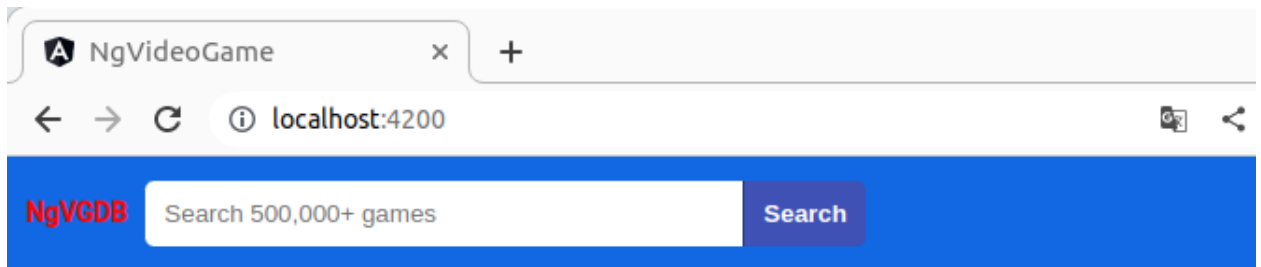
```

30
31     &-button{
32         border: none;
33         outline: none;
34         background: #3f51b5;
35         padding: 10px;
36         border-left: 1px solid rgba(0,0,0,0.3);
37         border-top-right-radius: 5px;
38         border-bottom-right-radius: 5px;
39         color: #fff;
40         font-weight: 700;
41         transition-duration: 0.3s;
42         cursor: pointer;
43
44         &:hover{
45             color: #3f51b5;
46             background-color: #fff;
47             border: 1px solid #3f51b5;
48         }
49     }
50 }
51
52
53 .logo{
54     margin-left: 10px;
55     color: rgb(247, 10, 10);
56     font-weight: 700;
57     cursor: pointer;
58     text-decoration: none;
59 }

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Com a resultat tindrem això:



Un cop tenim el formulari creat passarem a capturar els esdeveniments. Primer crearem l'esdeveniment ngSubmit al tag form.

ng-video-game > src > app > components > search-bar > <> search-bar.component.html > ...

Go to component

```

1 <div class="search-container">
2   <form class="search-form" #form="ngForm" (ngSubmit)="onSubmit(form)" >
3     <span class="logo" routerLink="/">NgVGDB</span>
4     <input class="search-input" name="search" ngModel placeholder="Search 500,000+ games"/>
5     <button class="search-button">Search</button>
6   </form>
7 </div>
8 |

```


A l'arxiu search-bar.component.ts crearem la ruta que redirigirà a la pàgina de resultats que crearem posteriorment.

ng-video-game > src > app > components > search-bar > TS search-bar.component.ts > ...

```

1 import { Component, OnInit } from '@angular/core';
2 import { NgForm } from '@angular/forms';
3 import { Router } from '@angular/router';
4
5 @Component({
6   selector: 'app-search-bar',
7   templateUrl: './search-bar.component.html',
8   styleUrls: ['./search-bar.component.scss']
9 })
10 export class SearchBarComponent implements OnInit {
11
12   constructor(private router: Router) { }
13
14   ngOnInit(): void {
15   }
16
17   onSubmit(form: NgForm){
18     this.router.navigate(['search', form.value.search]);
19   }
20
21 }
22

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Component HOME

Generarem el nou component home a través de la comanda `ng g c home` dins el directori components

```

oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$ ng g c home
CREATE src/app/components/home/home.component.scss (0 bytes)
CREATE src/app/components/home/home.component.html (19 bytes)
CREATE src/app/components/home/home.component.spec.ts (585 bytes)
CREATE src/app/components/home/home.component.ts (268 bytes)
UPDATE src/app/app.module.ts (1376 bytes)

```

Seguidament crearem rutes per aquest component dins a `app-routing.module.ts` al directori `src/app/`. Tant el path per defecte com els resultats de la cerca aniran al component home.

```

ng-video-game > src > app > TS app-routing.module.ts > routes > component
1  import { NgModule } from '@angular/core';
2  import { RouterModule, Routes } from '@angular/router';
3  import { HomeComponent } from './components/home/home.component';
4
5  const routes: Routes = [
6    {
7      path: '',
8      component: HomeComponent,
9    },
10   {
11     path: 'search/:game-search',
12     component: HomeComponent,
13   },
14 ]
15 ];
16
17 @NgModule({
18   imports: [RouterModule.forRoot(routes)],
19   exports: [RouterModule]
20 })
21 export class AppRoutingModule { }
22


```

Per fer-ho efectiu posarem l'element `router-outlet` a l'`app.component.html`

```

ng-video-game > src > app > app.component.html > router-outlet
Go to component
1  <app-search-bar></app-search-bar>
2  <router-outlet></router-outlet>

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Dins el component home primer de tot crearem els filtres del llistat de jocs que tenim. Per fer-ho ens ajudarem del mat-form (MaterialDesign).

```

ng-video-game > src > app > components > home > <> home.component.html > ...
Go to component
1  <div class="filters">
2    <mat-form-field>
3      <mat-label>Sort</mat-label>
4      <mat-select
5        panelClass="sort-select"
6        [(ngModel)]="sort">
7        <mat-option value="name">Name</mat-option>
8        <mat-option value="-released">Released</mat-option>
9        <mat-option value="-added">Added</mat-option>
10       <mat-option value="-created">Created</mat-option>
11       <mat-option value="-updated">Updated</mat-option>
12       <mat-option value="-rating">Rating</mat-option>
13       <mat-option value="metacritic">Metacritic</mat-option>
14     </mat-select>
15   </mat-form-field>
16 </div>
17


```

Creem la variable sort a home.component.ts

```

ng-video-game > src > app > components > home > TS home.component.ts > HomeComponent
1  import { Component, OnInit } from '@angular/core';
2
3  @Component({
4    selector: 'app-home',
5    templateUrl: './home.component.html',
6    styleUrls: ['./home.component.scss']
7  })
8  export class HomeComponent implements OnInit {
9
10   public sort!: string;
11
12   constructor() { }
13
14   ngOnInit(): void {
15   }
16
17 }

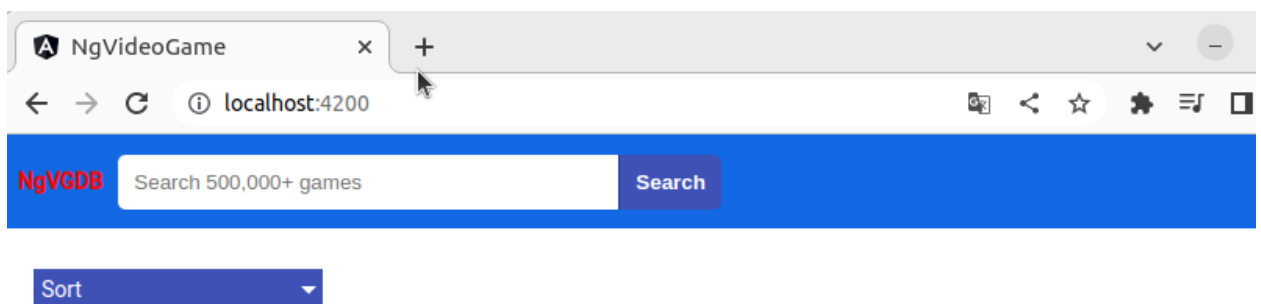
```



 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Aplicarem estils al nostre component a l'arxiu home.component.scss

```
ng-video-game > src > app > components > home > home.component.scss > ::ng-deep
1  .filters{
2      max-width: 1200px;
3      margin: 20px auto;
4      padding-left: 20px;
5  }
6
7  ::ng-deep {
8      .mat-form-field-infix{
9          background-color: #3f51b5;
10     }
11     .mat-select-value,
12     .mat-select-arrow,
13     .mat-form-field-hide-placeholder .mat-select-placeholder,
14     .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-label {
15         color: #fff !important;
16         opacity: 1;
17     }
18
19     .mat-form-field-infix {
20         border-color: #fff !important;
21         border-top: none;
22         padding-left: 5px !important;
23     }
24
25     .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-label{
26         padding-left: 5px;
27     }
28
29     .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-underline {
30         background-color: #fff !important;
31     }
32 }
```

Obtindrem una visualització semblant a aquesta:

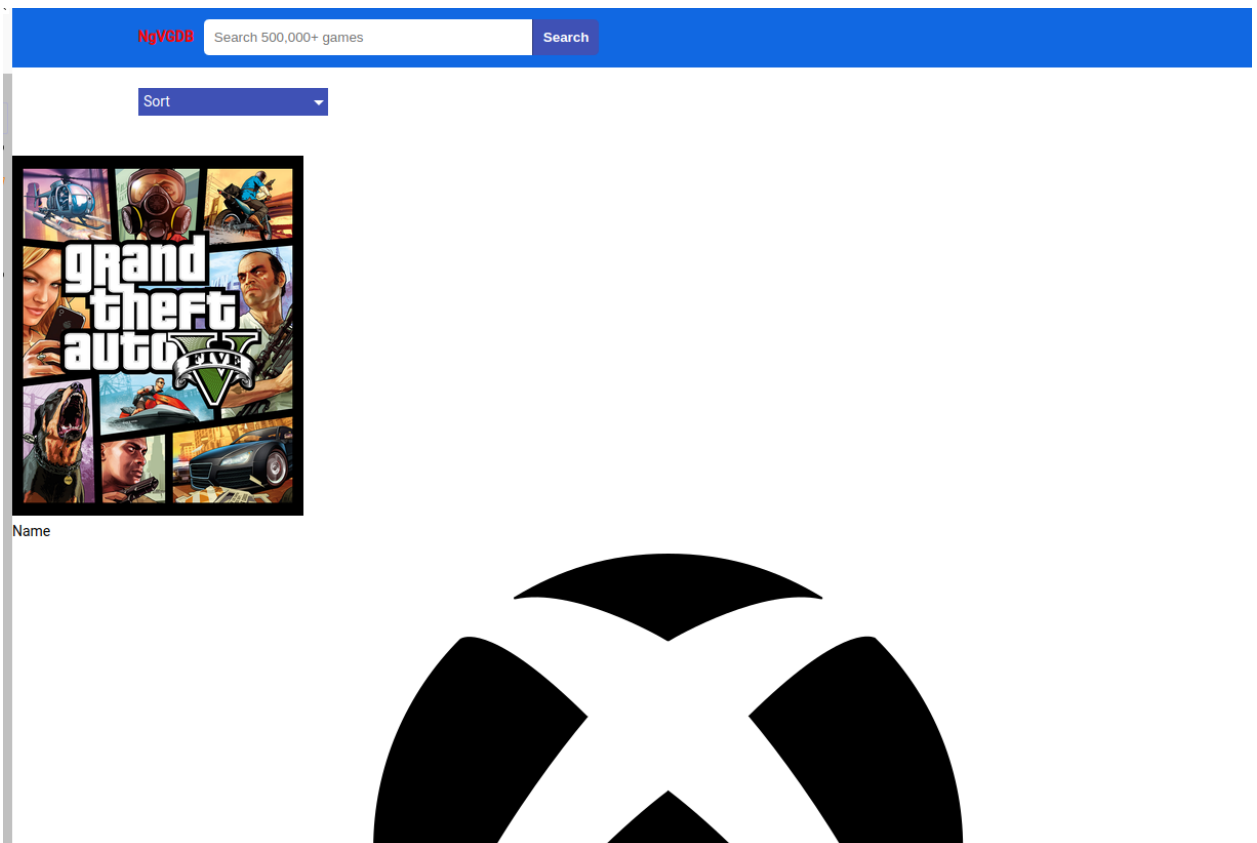


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Crearem un contenidor perquè ens agrupi tots els jocs. De cada joc ens interessa visualitzar la portada, el nom, una descripció, les plataformes disponibles... Afegirem aquest codi a l'arxiu home.component.html

```
<div class="games">
  <div class="game">
    <div class="game-thumb-container">
      
    </div>
    <div class="game-description">
      <p class="game-name">Name</p>
      <div class="game-platforms">
        
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

Obtindrem una visualització com aquesta:



I passarem a donar format dins l'arxiu [home.component.scss](#)

```
ng-video-game > src > app > components > home > home.component.scss > .game
1  .filters{
2    max-width: 1200px;
3    margin: 20px auto;
4    padding-left: 20px;
5  }
6
7  ::ng-deep {
8    .mat-form-field-infix{
9      background-color: #3f51b5;
10   }
11   .mat-select-value,
12   .mat-select-arrow,
13   .mat-form-field-hide-placeholder .mat-select-placeholder,
14   .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-label {
15     color: #fff !important;
16     opacity: 1;
17   }
18
19   .mat-form-field-infix {
20     border-color: #fff !important;
21     border-top: none;
22     padding-left: 5px !important;
23   }
24
25   .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-label{
26     padding-left: 5px;
27   }
28
29   .mat-form-field-appearance-legacy .mat-form-field-underline {
30     background-color: #fff !important;
31   }
32 }
33
34 .games{
35   display: flex;
36   flex-wrap: wrap;
37   justify-content: center;
38   max-width: 1200px;
39   margin: 20px auto;
40 }
```

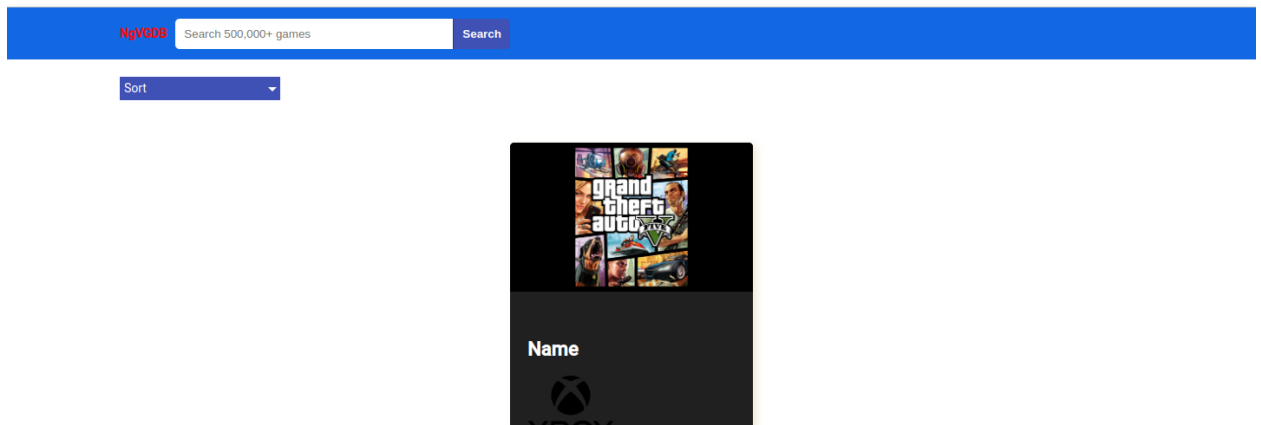
```
ng-video-game > src > app > components > home > home.component.scss > .game > &:hover
39   margin: 20px auto;
40 }
41
42 .game {
43   width: 280px;
44   margin: 10px;
45   height: 330px;
46   overflow: hidden;
47   border-radius: 5px;
48   background-color: #202020;
49   box-shadow: 4px 3px 8px 0px rgb(200 152 44 / 22%);
50   transition-duration: 0.3s;
51   cursor: pointer;
52
53   &:hover{
54     box-shadow: 4px 3px 8px 0px rgb(200 152 44 / 46%);
55     transform: translateY(-3px);
56   }
57
58   &-thumb-container{
59     background-color: #000;
60     position: relative;
61     height: 172px;
62     color: #fff;
63     text-align: center;
64   }
65
66   &-thumbnail{
67     position: absolute;
68     top:0;
69     left:0;
70     right:0;
71     margin:0 auto;
72     height: 172px;
73   }
```


```

ng-video-game > src > app > components > home > home.component.scss > .game > &hover
74
75
76     &-description {
77         padding: 20px;
78         display: flex;
79         flex-direction: column;
80         justify-content: flex-end;
81         height: 157px;
82     }
83
84     &-name {
85         color: #fff;
86         font-weight: 700;
87         font-size: 22px;
88         margin-bottom: 20px;
89         white-space: nowrap;
90         text-overflow: ellipsis;
91         overflow: hidden;
92     }
93
94     &-platforms {
95         display: flex;
96     }
97
98     &-platform {
99         width: 20px;
100         margin-right: 10px;
101     }

```

Mirem com ha quedat al nostre navegador:

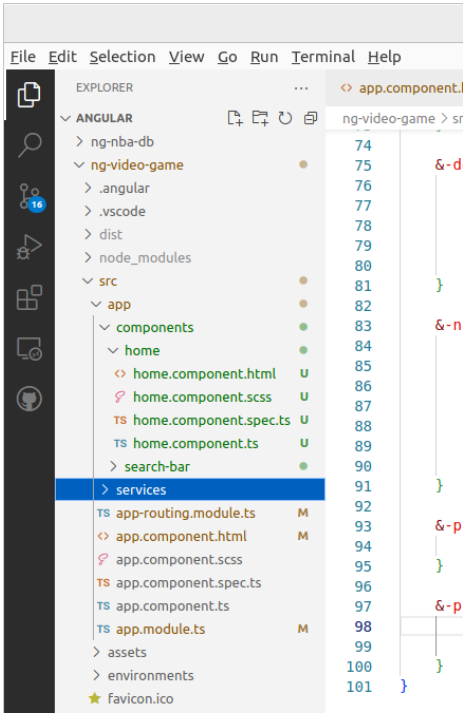


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Creació serveis http

El següent pas serà crear un servei que servirà per fer peticions a l'API d'on treure'm les dades.

Dins al directori app/ en creem un altre pels serveis anomenat services/ i amb Angular CLI creem un arxiu de servei http.



```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
EXPLORER
ANGULAR
  > ng-nba-db
  > ng-video-game
  > .angular
  > .vscode
  > dist
  > node_modules
  > src
    > app
      > components
        > home
          <> home.component.html
          <> home.component.scss
          TS home.component.spec.ts
          TS home.component.ts
        > search-bar
      > services
        TS app-routing.module.ts
        <> app.component.html
        <> app.component.scss
        TS app.component.spec.ts
        TS app.component.ts
        TS app.module.ts
    > assets
    > environments
    > favicon.ico
  
```

```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
● oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular$ cd ng-video-game
● oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game$ cd src/app/services/
● oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/services$ ng g s http
CREATE src/app/services/http.service.spec.ts (347 bytes)
CREATE src/app/services/http.service.ts (133 bytes)
○ oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/services$ 

```

Ens creará dos arxius que ens serviran per recuperar les dades per la nostra aplicació.

Dins http.service.ts tindrem el constructor on injectarem el client http que serà l'encarregat de comunicar-se amb el backend. Primer afegim el mètode getGameList() que ens cridarà el llistat de jocs per al nostre component home.

```

ng-video-game > src > app > services > TS http.service.ts > ...
1  import { HttpClient, HttpParams } from '@angular/common/http';
2  import { Injectable } from '@angular/core';
3
4  @Injectable({
5    providedIn: 'root'
6  })
7  export class HttpService {
8
9    constructor(private http: HttpClient) { }
10
11    getGameList(
12      ordering: string,
13      search?: string
14    ): Observable<APIResponse<Game>> {
15      let params = new HttpParams().set('ordering', ordering);
16
17      if (search) {
18        params = new HttpParams().set('ordering', ordering).set('search', search);
19      }
20
21      return this.http.get<APIResponse<Game>>(`${env.BASE_URL}/games`, {
22        params: params,
23      });
24    }
25  }
26 }
27

```

Rebrà dos variables *ordering* i *search* (aquest no serà obligatori) que seran dos strings que ens diran com ho volem ordenar o que estem buscant. Retornarà un *Observable<APIResponse<Game>>* que crearem posteriorment; posarem els paràmetres d'ordenació i de cerca i ens retornarà *APIResponse<Game>* que desenvoluparem posteriorment.

Creem la constat *BASE_URL* que serà la URL de l'API d'on traurem les dades. Ho farem dins de l'arxiu *environment.prod.ts* i a l'arxiu *environment.ts* del directori *src/enviroments*

```


ng-video-game > src > environments > TS environment.ts > ...
1  // This file can be replaced during build by using the `fileReplacements` array.
2  // `ng build` replaces `environment.ts` with `environment.prod.ts`.
3  // The list of file replacements can be found in `angular.json`.
4
5  export const environment = {
6    production: false,
7    BASE_URL: 'https://rawg-video-games-database.p.rapidapi.com'
8  };
9
10
11 /*
12  * For easier debugging in development mode, you can import the following file
13  * to ignore zone related error stack frames such as `zone.run`, `zoneDelegate.invokeTask`.
14  *
15  * This import should be commented out in production mode because it will have a negative impact
16  * on performance if an error is thrown.
17  */
18 // import 'zone.js/plugins/zone-error'; // Included with Angular CLI.
19

```

```

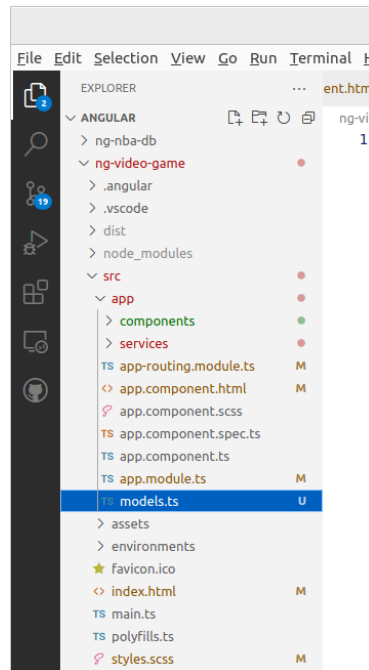
ng-video-game > src > environments > TS environment.prod.ts > ...
1  export const environment = {
2    production: true,
3    BASE_URL: 'https://rawg-video-games-database.p.rapidapi.com'
4  };
5

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------


Creació de models en typescript

Seguim creant les interfícies pels nostres APIResponse, ho farem creant un nou arxiu models.ts dins el directori app/



A dins hi definirem la interfície que representarà les nostres dades:

```
ng-video-game > src > app > TS models.ts > ...
1  export interface Game {
2      id: string;
3      background_image: string;
4      name: string;
5      released: string;
6      metacritic_url: string;
7      website: string;
8      description: string;
9      metacritic: number;
10     genres: Array<Genre>;
11     parent_platforms: Array<ParentPlatform>;
12     publishers: Array<Publishers>;
13     ratings: Array<Rating>;
14     screenshots: Array<Screenshots>;
15     trailers: Array<Trailer>;
16 }
17
18 export interface APIResponse<T>{
19     results: Array<T>;
20 }
21
22 interface Genre{
23     name:string;
24 }
25
26 interface ParentPlatform {
27     platform: {
28         name:string;
29         slug: string;
30     };
31 }
32
33 interface Publishers{
34     name: string;
35 }
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

```

33 interface Publishers{
34     name: string;
35 }
36
37 interface Rating {
38     id: number;
39     count: number;
40     title: string;
41 }
42
43 interface Screenshots {
44     image: string;
45 }
46
47 interface Trailer{
48     data:{
49         max: string;
50     };
51 }
52


```

Un cop creat els models podrem importar-los al nostre servei:

```

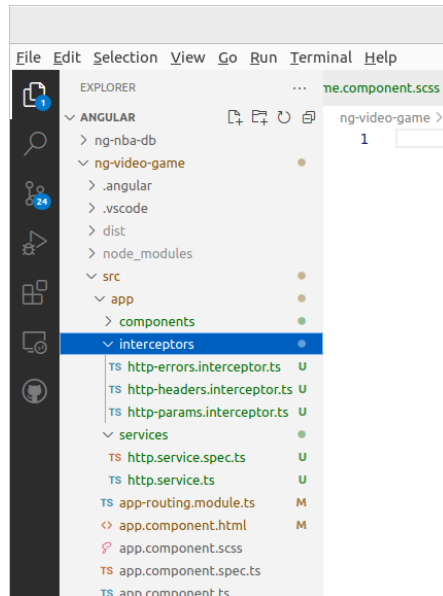
1g-video-game > src > app > services > TS http.service.ts > ⚡ HttpService
1 import { HttpClient, HttpParams } from '@angular/common/http';
2 import { Injectable } from '@angular/core';
3 import { environment as env } from 'src/environments/environment';
4 import { forkJoin, map, Observable } from 'rxjs';
5 import { APIResponse, Game } from '../models';
6
7 @Injectable({
8   providedIn: 'root'
9 })
10 export class HttpService {
11
12   constructor(private http: HttpClient) { }
13
14   getGameList(
15     ordering: string,
16     search?: string
17   ): Observable<APIResponse<Game>> {
18     let params = new HttpParams().set('ordering', ordering);
19
20     if (search) {
21       params = new HttpParams().set('ordering', ordering).set('search', search);
22     }
23
24     return this.http.get<APIResponse<Game>>(`${env.BASE_URL}/games`, {
25       params: params,
26     });
27   }
28 }
29
30

```


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------


Creació http interceptors

Creem una carpeta nova dins del directori app/ anomenat interceptors i a dins els arxius http-errors.interceptors.ts, http-headers.interceptors.ts i http-params.interceptors.ts



Tot seguit creem els mètodes per interceptar els errors que ens pugui donar al comunicació amb el backend dins l'arxiu *http-errors-interceptor.ts*

```
ng-video-game > src > app > interceptors > TS http-errors.interceptor.ts > ...
1 import { HttpEvent, HttpHandler, HttpInterceptor, HttpRequest } from "@angular/common/http";
2 import { Injectable } from "@angular/core";
3 import { Observable, throwError as observableThrowError } from "rxjs";
4 import { catchError } from "rxjs/operators";
5
6 @Injectable()
7 export class HttpErrorsInterceptor implements HttpInterceptor{
8     constructor() {}
9
10    intercept(req: HttpRequest<any>, next: HttpHandler): Observable<HttpEvent<any>> {
11        return next.handle(req).pipe(
12            catchError((err)=> {
13                console.log(err);
14                return observableThrowError(err);
15            })
16        );
17    }
18
19 }
20
21
```


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

Aquest interceptor ens permetrà connectar amb el backend en el nostre cas serà la web que ens proporcionen API's de prova rapidapi.com.

```
ng-video-game > src > app > interceptors > TS http-headers.interceptor.ts > HttpHeadersInterceptor
1 import { HttpEvent, HttpHandler, HttpInterceptor, HttpRequest } from "@angular/common/http";
2 import { Injectable } from "@angular/core";
3 import { Observable, throwError as observableThrowError } from "rxjs";
4 import { catchError } from "rxjs/operators";
5
6 @Injectable()
7 export class HttpHeadersInterceptor implements HttpInterceptor {
8   constructor() {}
9
10  intercept(req: HttpRequest<any>, next: HttpHandler): Observable<HttpEvent<any>> {
11    req = req.clone({
12      setHeaders: {
13        'x-rapidapi-key': 'esGbwrm390mshS2Bcl0RALxQRtZTp1W7sFMjsnyJlJzDXVkw0H',
14        'x-rapidapi-host': 'rawg-video-games-database.p.rapidapi.com',
15      },
16      setParams: {
17        key: 'e40e743af2c94b0c916a8aa618fb4473',
18      }
19    });
20    return next.handle(req);
21  }
22
23 }
```

Seguim a l'arxiu app.module.ts afegint els interceptors

```
45 providers: [
46   {
47     provide: HTTP_INTERCEPTORS,
48     useClass: HttpHeadersInterceptor,
49     multi:true,
50   },
51   {
52     provide: HTTP_INTERCEPTORS,
53     useClass: HttpErrorsInterceptor,
54     multi:true,
55   },
56 ],
57 bootstrap: [AppComponent]
58 })
59 export class AppModule { }
60
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

Implementant el component Home

Un cop tenim creat els serveis i els interceptors que ens facilitaran a l'accés a les dades que ens proporciona el backend passarem a representar-les a la nostra aplicació.


Primer de tot a *home.component.ts* creem les variables necessàries per representar la informació obtinguda.

NgOnInit() és el mètode que s'executarà per primer cop quan el component és creat.

SearchGames() és el mètode que cridarà l'API i recollirà el llistat de jocs a mostrar

```
ng-video-game > src > app > components > home > TS home.component.ts > HomeComponent > gameSub
1 import { Component, OnDestroy, OnInit } from '@angular/core';
2 import { ActivatedRoute, Params, Router } from '@angular/router';
3 import { Subscription } from 'rxjs';
4 import { APIResponse, Game } from 'src/app/models';
5 import { HttpService } from 'src/app/services/http.service';
6
7 @Component({
8   selector: 'app-home',
9   templateUrl: './home.component.html',
10  styleUrls: ['./home.component.scss']
11 })
12 export class HomeComponent implements OnInit, OnDestroy {
13
14   public sort!: string;
15   public games: Array<Game> = [];
16   private routeSub: Subscription = new Subscription;
17   private gameSub: Subscription = new Subscription;
18
19   constructor(
20     private httpService: HttpService,
21     private router: Router,
22     private activatedRoute: ActivatedRoute) { }
23
24   ngOnInit(): void {
25     this.routeSub = this.activatedRoute.params.subscribe((params: Params) => {
26       if (params['game-search']){
27         this.searchGames('metacrit', params['game-search']);
28       } else {
29         this.searchGames('metacrit');
30       }
31     });
32   }
33
34   searchGames(sort: string, search?: string): void{
35     this.gameSub = this.httpService
36       .getGameList(sort, search)
37       .subscribe((gameList: APIResponse<Game>) => {
38         this.games=gameList.results;
39         console.log(gameList);
40       })
41   }
42
43   ngOnDestroy(): void {
44     if (this.gameSub){
45       this.gameSub.unsubscribe();
46     }
47     if (this.routeSub){
48       this.routeSub.unsubscribe();
49     }
50   }
51 }
52
53
54
55
```

Un cop tenim les dades les passarem a l'html per poder-les representar, obrirem el *home.component.html*. Creem un *ng-container* on hi haurà tots el jocs i recorrem tot l'array dels jocs que ens passa l'API amb **ngFor*.

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

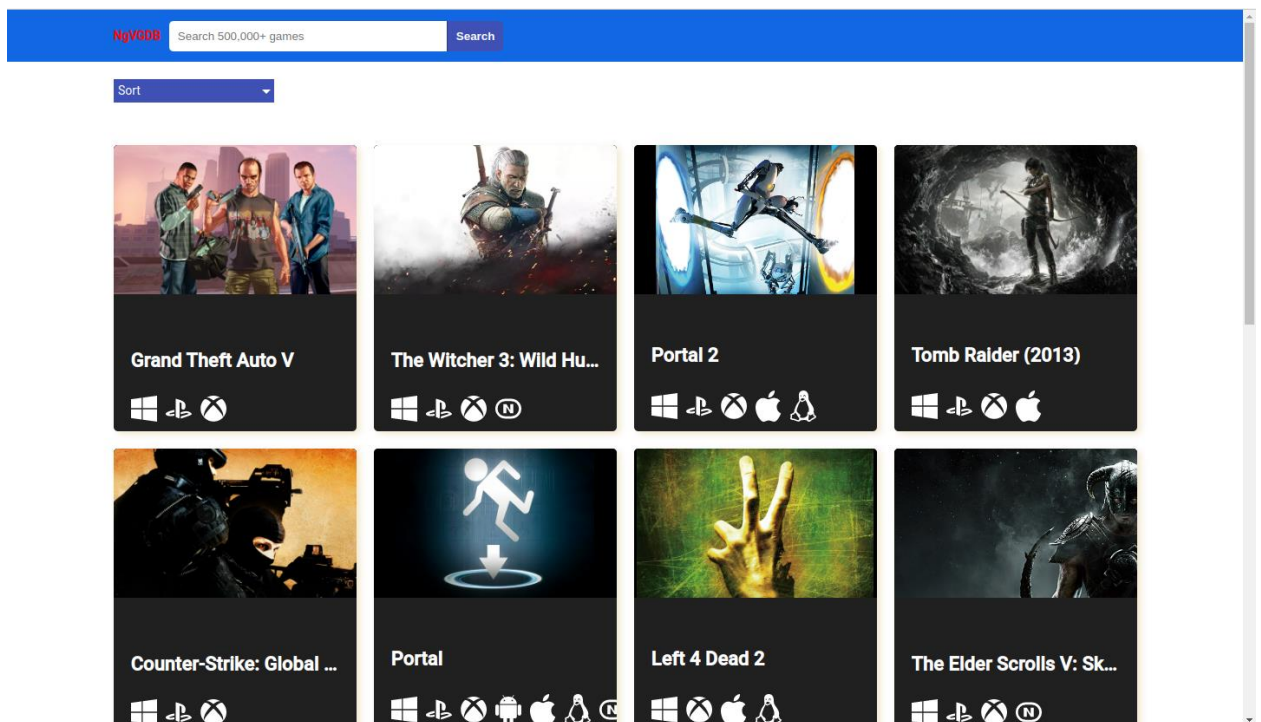
Les imatges de les diferents plataformes les podreu trobar [aquí](#) i les posareu en un directori dins de src anomenat *assets/images/platforms/*

```

20
21 <div class="games">
22   <ng-container *ngFor="let game of games">
23     <div class="game">
24       <div class="game-thumb-container">
25         
31         <p *ngIf="!game.background_image">No image</p>
32       </div>
33       <div class="game-description">
34         <p class="game-name">{{game.name}}</p>
35         <div class="game-platforms">
36           
42         </div>
43       </div>
44     </div>
45   </ng-container>
46 </div>

```

El resultat hauria de ser semblant aquest:



Implementant el menú d'ordenació

Entrarem dins l'arxiu `home.component.html` i afegirem una acció quan canviem valor del desplegable a través de (`selectionChange`).

ng-video-game > src > app > components > home > home.component.html > div.filters > mat-form-field > mat-select

```
Go to component
1
2 <br><br><br>
3
4 <div class="filters">
5   <mat-form-field>
6     <mat-label>Sort</mat-label>
7     <mat-select
8       panelClass="sort-select"
9       [(ngModel)]="sort" (selectionChange)="searchGames(sort)">
10      <mat-option value="name">Name</mat-option>
11      <mat-option value="-released">Released</mat-option>
12      <mat-option value="-added">Added</mat-option>
13      <mat-option value="-created">Created</mat-option>
14      <mat-option value="-updated">Updated</mat-option>
15      <mat-option value="-rating">Rating</mat-option>
16      <mat-option value="metacritic">Metacritic</mat-option>
17    </mat-select>
18  </mat-form-field>
19 </div>
20
21 <div class="games">
22   <ng-container *ngFor="let game of games">
23     <div class="game" (click)="openGameDetails(game.id)">
24       <div class="game-thumb-container">
25         
31         <p *ngIf="!game.background_image">No image</p>
32       </div>
33       <div class="game-description">
34         <p class="game-name">{{game.name}}</p>
```


Ara si anem a l'aplicació i canviem el valor del combo mostrarà uns jocs o uns altres segons la selecció que hem fet.

Seguim implementant ara els detalls del joc quan fem clic al mateix a través de (`click`)

ng-video-game > src > app > components > home > home.component.html > div.games > ng-container > div.game > div.game-thumb-container >

```
13   <mat-option value="-created">Created</mat-option>
14   <mat-option value="-updated">Updated</mat-option>
15   <mat-option value="-rating">Rating</mat-option>
16   <mat-option value="metacritic">Metacritic</mat-option>
17 </mat-select>
18 </mat-form-field>
19 </div>
20
21 <div class="games">
22   <ng-container *ngFor="let game of games">
23     <div class="game" (click)="openGameDetails(game.id)">
24       <div class="game-thumb-container">
25         
31         <p *ngIf="!game.background_image">No image</p>
32       </div>
33       <div class="game-description">
34         <p class="game-name">{{game.name}}</p>
35         <div class="game-platforms">
36           
42         </div>
43       </div>
44     </div>
45   </ng-container>
46 </div>
```

Anem ara a `home.component.ts` i crearem el mètode per obtenir els detalls dels jocs. Crearem una ruta a la nova pàgina que mostrarà els detalls dels jocs.

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

```

ng-video-game > src > app > components > home > TS home.component.ts > HomeComponent
25   this.routeSub = this.activatedRoute.params.subscribe((params: Params) => {
26       if (params['game-search']){
27           this.searchGames('metacrit', params['game-search']);
28       } else {
29           this.searchGames('metacrit');
30       }
31   });
32   }
33   searchGames(sort: string, search?: string): void{
34       this.gameSub = this.httpService
35           .getGameList(sort, search)
36           .subscribe((gameList: APIResponse<Game>) => {
37               this.games=gameList.results;
38               console.log(gameList);
39           })
40   }
41   }
42   openGameDetails(id:string): void{
43       this.router.navigate(['details',id])
44   }
45   }
46   ngOnDestroy(): void {
47       if (this.gameSub){
48           this.gameSub.unsubscribe();
49       }
50       if (this.routeSub){
51           this.routeSub.unsubscribe();
52       }
53   }
54   }
55   }
56   }
57   }
58   }

```

Crear el component details

Creem el component *details* amb Angular CLI

```

PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL
● oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$ ng g c details
CREATE src/app/components/details/details.component.scss (0 bytes)
CREATE src/app/components/details/details.component.html (22 bytes)
CREATE src/app/components/details/details.component.spec.ts (606 bytes)
CREATE src/app/components/details/details.component.ts (280 bytes)
UPDATE src/app/app.module.ts (1849 bytes)
○ oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$ 

```

I afegirem el seu accés a l'arxiu d'encaminament *app-routing.module.ts*

```
ng-video-game > src > app > TS app-routing.module.ts > routes
1 import { NgModule } from '@angular/core';
2 import { RouterModule, Routes } from '@angular/router';
3 import { DetailsComponent } from './components/details/details.component';
4 import { HomeComponent } from './components/home/home.component';
5
6 const routes: Routes = [
7   {
8     path: '',
9     component: HomeComponent,
10  },
11   {
12     path: 'search/:game-search',
13     component: HomeComponent,
14   },
15 ],
16
17
18 path: 'details/:id',
19 component: DetailsComponent,
20
21
22 ];
23
24 @NgModule({
25   imports: [RouterModule.forRoot(routes)],
26   exports: [RouterModule]
27 })
28 export class AppRoutingModule { }
29
```

Seguidament anem a configurar com mostrarem la informació modificant *details.component.html*

```
ng-video-game > src > app > components > details > details.component.html > ...
Go to component
1 <div class="details">
2   <div class="game-banner">
3     
8   </div>
9   <div class="game-content">
10    <div class="details-wrapper">
11      <div class="game-header">
12        <h1 class="game-header-title">{{game.name}}</h1>
13        <h2 class="game-header-release-date">
14          Release: {{game.released | date}}
15        </h2>
16        <p class="game-header-genres">
17          <span *ngFor="let genre of game.genres; let last =last">{{genre.name}}
18            <span *NgIf="!last">,
19          </span>
20        </span>
21      </p>
22      <div class="game-gauge">
23        <mwL-gauge class="two" [max]="100"
24          [dialStartAngle]="180"
25          [dialEndAngle]="0"
26          [value]="gameRating"
27          [animated]="true"
28          [color]="getColor"
29          [animationDuration]="2"
30        >
31        </mwL-gauge>
32
33        <a class="game-gauge-label"
34          target=" blank"
35          href="{{game.metacritic url}}">Metacritic</a>
36      </div>
37    </div>
38  </div>
39  <app-game-tabs [game]="game"></app-game-tabs>
40 </div>
41
42 </div>
43 </div>
```

I els mètodes necessaris a *details.component.ts*

g-video-game > src > app > components > details > TS details.component.ts > DetailsComponent > gameRating

```

1  import { Component, OnDestroy, OnInit } from '@angular/core';
2  import { ActivatedRoute, Params } from '@angular/router';
3  import { ElementRef, Subscription } from 'rxjs';
4  import { Game } from 'src/app/models';
5  import { HttpService } from 'src/app/services/http.service';
6
7  @Component({
8    selector: 'app-details',
9    templateUrl: './details.component.html',
10   styleUrls: ['./details.component.scss']
11 })
12 export class DetailsComponent implements OnInit, OnDestroy {
13   gameRating=0;
14   gameId!: string;
15   game!: Game;
16   routeSub: Subscription = new Subscription;
17   gameSub: Subscription = new Subscription;
18
19   constructor(
20     private ActivatedRoute: ActivatedRoute,
21     private httpService: HttpService,
22   ) { }
23
24   ngOnInit(): void {
25     this.routeSub = this.ActivatedRoute.params.subscribe((params: Params) => {
26       this.gameId= params['id'];
27       this.getGameDetails(this.gameId);
28     });
29   }
30
31   getGameDetails(id: string): void{
32     this.gameSub = this.httpService
33       .getGameDetails(id)
34       .subscribe((gameResp: Game)=> {
35         this.game = gameResp;
36         setTimeout(()=> {
37           this.gameRating=this.game.metacritic;
38         },1000);
39       })
40   }
41 }
42
43   getColor(value: number): string{
44     if (value>75) {
45       return '#5ee432';
46     } else if (value>50){
47       return '#fffa50';
48     }else if (value>30){
49       return '#f7aa38';
50     } else {
51       return '#ef4655';
52     }
53   }
54 }
55
56   ngOnDestroy(): void {
57     if (this.gameSub){
58       this.gameSub.unsubscribe();
59     }
60
61     if (this.routeSub) {
62       this.routeSub.unsubscribe();
63     }
64   }
65
66 }

```



Finalment li assignarem un estil a l'arxiu *details.component.scss*

ng-video-game > src > app > components > details > details.component.scss > game

```

1  .details-wrapper{
2      max-width: 900px;
3      margin: 20px auto;
4      position: relative;
5  }
6
7  .details{
8      ::ng-deep mwl-gauge{
9          width: 150px;
10         height: 150px;
11         display: block;
12         padding: 10px;
13     }
14     .dial{
15         stroke-width: 10;
16     }
17
18     .value{
19         stroke-dasharray:none;
20         stroke-width: 13;
21     }
22
23     .value-text{
24         fill: #fff;
25         font-weight: 700;
26         font-size: 24px;
27     }
28 }
29
30 .game-gauge{
31     position: absolute;
32     top: 50px;
33     right: 0;
34
35     &-label{
36         font-size: 20px;
37         color: #fff;
38         position: relative;
39         bottom: 60px;
40     }
41 }
42
43
44 .game {
45     &-banner {
46         height: 442px;
47         overflow: hidden;
48
49         &-img{
50             width: 100%;
51             filter: blur(5px);
52         }
53     }
54
55     &-content{
56         text-align: center;
57         position: relative;
58         top: -200px;
59     }
60
61     &-header {
62         &-title{
63             font-size: 70px;
64             color: #fff;
65             font-weight: 700;
66             line-height: 70px;
67             white-space: nowrap;
68         }
69         &-release-date{
70             color: #fff;
71             font-weight: 700;
72         }
73         &-genres{
74             color: #fff;
75             font-weight: 700;
76         }
77     }
78 }

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

I crearem el servei *getGameDetails()* a *http.service.ts*

```
ng-video-game > src > app > services > TS http.service.ts > HttpService > getGameList
14  getGameList(
15    ordering: string,
16    search?: string
17  ): Observable<APIResponse<Game>> {
18    let params = new HttpParams().set('ordering', ordering);
19
20    if (search) {
21      params = new HttpParams().set('ordering', ordering).set('search', search);
22    }
23
24    return this.http.get<APIResponse<Game>>(`${env.BASE_URL}/games`, {
25      params: params,
26    });
27  }
28
29
30  getGameDetails(id: string): Observable<Game> {
31    const gameInfoRequest = this.http.get(`${env.BASE_URL}/games/${id}`);
32    const gameTrailersRequest = this.http.get(`${env.BASE_URL}/games/${id}/movies`);
33    const gameScreenshotsRequest = this.http.get(`${env.BASE_URL}/games/${id}/screenshots`);
34    return forkJoin([
35      gameInfoRequest,
36      gameScreenshotsRequest,
37      gameTrailersRequest,
38    ]).pipe(
39      map((resp: any) => {
40        return {
41          ...resp['gameInfoRequest'],
42          screenshots: resp['gameScreenshotsRequest']?.results,
43          trailers: resp['gameTrailersRequest']?.results,
44        };
45      })
46    );
47  }
48
49  }
50
```


Creació component details tabs

Creem el nou component *game-tabs* amb Angular CLI

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL
● oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$ ng g c game-tabs
CREATE src/app/components/game-tabs/game-tabs.component.scss (0 bytes)
CREATE src/app/components/game-tabs/game-tabs.component.html (24 bytes)
CREATE src/app/components/game-tabs/game-tabs.component.spec.ts (614 bytes)
CREATE src/app/components/game-tabs/game-tabs.component.ts (287 bytes)
UPDATE src/app/app.module.ts (1952 bytes)
○ oriol@oriol-Lenovo-ThinkBook-14-IIL:~/Escriptori/DAWM9/UF2/Angular/ng-video-game/src/app/components$
```

I l'incloem dins al component *details* concretament a l'arxiu *details.component.html*

```
ng-video-game > src > app > components > details > details.component.html > div.details > div.game-content > div.details-wrapper > app-game-tabs
21  </p>
22  <div class="game-gauge">
23    <mw-l-gauge class="two" [max]="100"
24      [dialStartAngle]="180"
25      [dialEndAngle]="0"
26      [value]="gameRating"
27      [animated]="true"
28      [color]="getColor"
29      [animationDuration]="2"
30    >
31    </mw-l-gauge>
32
33    <a class="game-gauge-label"
34      target="_blank"
35      href="{{game.metacritic_url}}">Metacritic</a>
36
37  </div>
38 </div>
39 <app-game-tabs [game]="game"></app-game-tabs>
40 </div>
41
42 </div>
43 </div>
44
```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

Modifiquem el codi html de *game-tabs*

ng-video-game > src > app > components > game-tabs > game-tabs.component.html > div.game-tabs > mat-tab-group > mat-tab > p.game-tabs-par > a.game-tabs-link

```

1  <div class="game-tabs">
2    <mat-tab-group mat-align-tabs="start" backgroundColor="primary">
3      <mat-tab label="About">
4        <p *ngIf="game.parent_platforms?.length" class="game-tabs-par">
5          Platforms:
6          <span *ngFor="let game of game.parent_platforms; let last=last">{{ game.platform.name }}
7            <span *ngIf="!last">, </span>
8          </span>
9        </p>
10       <p *ngIf="game.publishers?.length" class="game-tabs-par">
11         Publishers:
12         <span *ngFor="let publisher of game.publishers; let last=last">{{ publisher.name }}
13           <span *ngIf="!last">, </span>
14         </span>
15       </p>
16
17       <p *ngIf="game.website" class="game-tabs-par">
18         Website:
19         <a class="game-tabs-link" href="{{ game.website }}" target="blank">{{
20           game.website
21         }}</a>
22       </p>
23       <div class="game-description" [innerHTML]="game.description"></div>
24       <p class="game-tabs-votes">
25         <ng-container *ngFor="let rating of game.ratings">
26           <span *ngIf="rating.title === 'exceptional'">
27             <mat-icon class="game-votes-up">thumb_up</mat-icon>
28             <span class="game-votes-count">{{ rating.count || 0 }}</span>
29           </span>
30           <span *ngIf="rating.title === 'skip'">
31             <mat-icon class="game-votes-down">thumb_down</mat-icon>
32             <span class="game-votes-count">{{ rating.count || 0 }}</span>
33           </span>
34         </ng-container>
35       </p>
36     </mat-tab>
37     <mat-tab label="Screenshots" *ngIf="game.screenshots?.length">
38       


```

ng-video-game > src > app > components > game-tabs > game-tabs.component.html > div.game-tabs > mat-tab-group > mat-tab > p.game-tabs-par > a.game-tabs-link

```

49       <span *ngIf="rating.title === 'exceptional'">
50         <mat-icon class="game-votes-up">thumb_up</mat-icon>
51         <span class="game-votes-count">{{ rating.count || 0 }}</span>
52       </span>
53       <span *ngIf="rating.title === 'skip'">
54         <mat-icon class="game-votes-down">thumb_down</mat-icon>
55         <span class="game-votes-count">{{ rating.count || 0 }}</span>
56       </span>
57     </ng-container>
58   </p>
59 </mat-tab>
60 <mat-tab label="Screenshots" *ngIf="game.screenshots?.length">
61   
67 </mat-tab>
68 <mat-tab label="Trailers" *ngIf="game.trailers?.length">
69   <video
70     class="game-trailer"
71     controls
72     *ngFor="let trailer of game.trailers"
73   >
74     <source src="{{ trailer.data?.max }}" type="video/mp4" />
75     Your browser does not support the video tag.
76   </video>
77 </mat-tab>
78 </mat-tab-group>
79 </div>

```

 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	---------------------	-------------------	----------------	----------------	---------------------------------	--------------------

Li donarem format amb el full d'estils

ng-video-game > src > app > components > game-tabs > game-tabs.component.scss > .game

```


1  .game {
2      &-tabs {
3          background: #rgb(63 81 181 / 61%) ;
4          color: #fff;
5          text-align: left;
6          padding: 10px;
7      }
8
9      &-par {
10         padding: 20px 20px 0 20px;
11         margin-bottom: 0;
12     }
13
14     &-link {
15         color: #fff;
16     }
17
18     &-votes {
19         margin-left: 20px;
20         display: flex;
21
22         &-count{
23             margin-left: 5px;
24         }
25     }
26
27     ::ng-deep .mat-tab-labels {
28         justify-content: center;
29     }
30
31
32     &-votes{
33         &-up{
34             color: #5ee432;
35         }
36         &-down{
37             color: #ef4655;
38         }
39         &-count{
40             margin-left: 5px;
41             margin-right: 10px;
42             vertical-align: super;
43         }
44     }

```

```

45
46     &-description {
47         padding: 20px;
48     }
49
50     &-screenshot{
51         margin-top: 5px;
52         width: calc(50% - 10px);
53
54         &:nth-child(even){
55             margin-left: 10px;
56         }
57     }
58
59     &-trailer{
60         width: 100%;
61         margin: 20px 0;
62     }
63
64 }

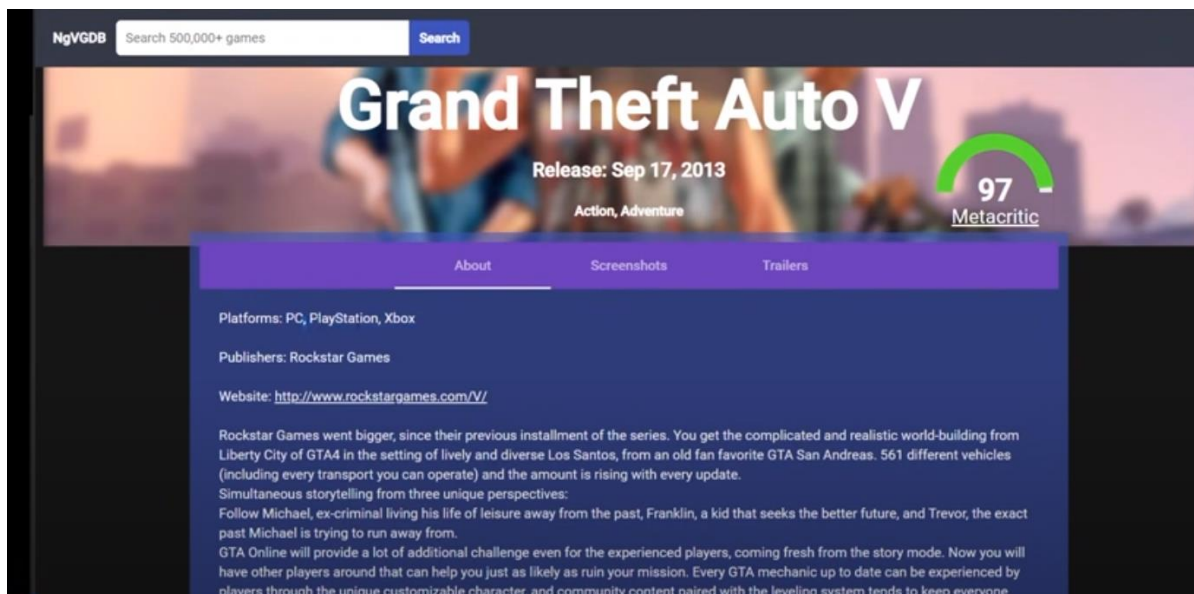
```


 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	CICLE DAW	MODUL 9	UF 2	NF 2	NOM Activitat Angular	HORES 10
--	----------------------------	--------------------------	-----------------------	-----------------------	--	---------------------------

Finalment a *game-tabs.component.ts* afegim l'objecte game perquè podem accedir a les dades des de l'html

```
ng-video-game > src > app > components > game-tabs > TS game-tabs.component.ts > GameTabsComponent > ngOnInit
1  import { Component, Input, OnInit } from '@angular/core';
2  import { Game } from 'src/app/models';
3
4  @Component({
5    selector: 'app-game-tabs',
6    templateUrl: './game-tabs.component.html',
7    styleUrls: ['./game-tabs.component.scss']
8  })
9  export class GameTabsComponent implements OnInit {
10    @Input() game!: Game;
11
12    constructor() {}
13
14    ngOnInit(): void {
15    }
16
17  }
18
```

El resultat final dels detalls del joc quedaria així



 Generalitat de Catalunya Departament d'Educació Institut La Pineda	<small>CICLE</small> DAW	<small>MODUL</small> 9	<small>UF</small> 2	<small>NF</small> 2	<small>NOM</small> Activitat Angular	<small>HORES</small> 10
--	------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------------------

Avaluació de l'activitat

Per avaluar l'activitat es faran servir el següents ítems:

- Completar l'activitat correctament 4 punts
- Afegir un logo svg animat amb CSS 1 punt
- Crear un botó dark/light theme 2 punts
- Desplegar l'aplicació a [FireBase](#) 3 punts

Heu d'entregar l'adreça de GitHub al repositori del vostre projecte i si heu desplegat l'aplicació a FireBase l'enllaç a aquesta.