

Become a
NINJA
with



ANGULAR



ninja squad

Deviens un ninja avec Angular

Ninja Squad

Table des matières

1. Introduction	1
2. Une rapide introduction à ECMAScript 2015+	4
2.1. Transpileur	4
2.2. <code>let</code>	5
2.3. Constantes	6
2.4. Raccourcis pour la création d'objets	7
2.5. Affectations déstructurées	8
2.6. Paramètres optionnels et valeurs par défaut	9
2.7. <i>Rest operator</i>	11
2.8. Classes	12
2.9. <i>Promises</i>	14
2.10. (<i>arrow functions</i>)	17
2.11. <i>Async/await</i>	20
2.12. <i>Set</i> et <i>Map</i>	21
2.13. Template de string	22
2.14. Modules	23
2.15. Conclusion	25
3. Un peu plus loin qu'ES2015+	26
3.1. Types dynamiques, statiques et optionnels	26
3.2. Hello TypeScript	27
3.3. Un exemple concret d'injection de dépendance	27
4. Découvrir TypeScript	30
4.1. Les types de TypeScript	30
4.2. Valeurs énumérées (<i>enum</i>)	31
4.3. Return types	32
4.4. Interfaces	33
4.5. Paramètre optionnel	33
4.6. Des fonctions en propriété	34
4.7. Classes	34
4.8. Utiliser d'autres bibliothèques	36
4.9. Décorateurs	37
5. TypeScript avancé	40
5.1. <code>readonly</code>	40
5.2. <code>keyof</code>	40
5.3. Mapped type	41
5.4. Union de types et gardien de types	43
6. Le monde merveilleux des Web Components	46
6.1. Le nouveau Monde	46

6.2. Custom elements	47
6.3. Shadow DOM	48
6.4. Template	49
6.5. Les bibliothèques basées sur les Web Components	49
7. La philosophie d'Angular	51
8. Commencer de zéro	55
8.1. Node.js et NPM	55
8.2. Angular CLI	55
8.3. Structure de l'application	57
8.4. Notre premier composant <i>standalone</i>	58
8.5. Démarrer l'application	60
9. Les signaux : les briques de base de l'état de l'application	62
9.1. Qu'est-ce qu'un signal ?	62
9.2. Créer, lire et écrire un signal	63
10. La syntaxe des templates	65
10.1. Interpolation	66
10.2. Utiliser d'autres composants dans nos templates	69
10.3. <i>Binding</i> de propriété	70
10.4. Événements	72
10.5. Expressions vs instructions	75
10.6. Variables locales	76
10.7. If, For et Switch avec la syntaxe <i>control flow</i>	76
10.8. Variable de template avec <code>@let</code>	81
10.9. Directives structurelles	82
10.10. Directives de templating	89
10.11. Résumé	90
11. Créer des composants et directives	94
11.1. Introduction	94
11.2. Directives	94
11.3. Sélecteurs	94
11.4. Inputs avec <code>input()</code>	96
11.5. Le décorateur <code>@Input</code>	97
11.6. Outputs avec <code>output()</code>	98
11.7. Le décorateur <code>@Output</code>	100
11.8. Cycle de vie	101
11.9. Métadonnées spécifiques des composants	103
11.10. Template / URL de template	103
11.11. Styles / URL de styles	103
12. Réagir aux changements des signaux	105
12.1. Signaux calculés avec <code>computed</code>	105
12.2. Effets avec <code>effect</code>	107

13. Style des composants et encapsulation	109
13.1. Stratégie <i>Shadow DOM</i>	110
13.2. Stratégie <i>Emulated</i> ("émulée")	110
13.3. Stratégie <i>None</i> ("aucune")	111
13.4. Style l'hôte	111
14. <i>Pipes</i>	112
14.1. Ceci n'est pas une pipe	112
14.2. json	112
14.3. slice	113
14.4. keyvalue ("clé valeur")	115
14.5. uppercase ("majuscule")	116
14.6. lowercase ("minuscule")	116
14.7. titlecase ("titre")	116
14.8. number ("nombre")	117
14.9. percent ("pourcent")	118
14.10. currency ("devise monétaire")	118
14.11. date	119
14.12. async	119
14.13. Un <i>pipe</i> dans ton code	120
14.14. Créer tes propres <i>pipes</i>	121
15. Injection de dépendances	124
15.1. Cuisine et Dépendances	124
15.2. Développement facile	124
15.3. Configuration facile	127
15.4. Autres types de provider	130
15.5. Injecteurs hiérarchiques	131
15.6. Injection sans types	134
15.7. Services fournis par le framework	135
16. Programmation réactive	137
16.1. OK, on vous rappellera	137
16.2. RxJS	138
16.3. Les signaux et l'interopérabilité avec RxJS	140
17. Tester ton application	144
17.1. Tester c'est douter	144
17.2. Tests unitaires	144
17.3. Dépendances factices	149
17.4. Tester des composants	151
17.5. Tester avec des templates ou providers factices	156
17.6. Des tests unitaires plus simples et plus propres avec <code>ngx-speculoos</code>	157
17.7. Tests de bout en bout	159
18. Envoyer et recevoir des données par HTTP	163

18.1. Obtenir des données (<code>provideHttpClient</code>)	163
18.2. Transformer des données	166
18.3. Options avancées	166
18.4. Intercepteurs	167
18.5. Contexte	168
18.6. Tests	169
19. Routeur	172
19.1. En route (<code>provideRouter</code>)	172
19.2. Navigation	175
19.3. Redirections	177
19.4. Quelle route pour une URL ?	178
19.5. Routes hiérarchiques	178
19.6. Guards	180
19.7. Resolvers	182
19.8. Événements de routage	184
19.9. Paramètres et data	185
19.10. Lier les paramètres et data aux inputs des composants	186
19.11. Chargement à la demande	187
20. Formulaires	190
20.1. Form, form, form-idable !	190
20.2. Formulaire piloté par le template	193
20.3. Formulaire piloté par le code	198
20.4. Un peu de validation	201
20.5. Erreurs et soumission	202
20.6. Un peu de style	206
20.7. Créer un validateur spécifique	207
20.8. Regrouper des champs	210
20.9. Réagir aux modifications	211
20.10. Mettre à jour seulement à la perte de focus ou à la soumission	213
20.11. <code>FormArray</code> et <code>FormRecord</code>	214
20.12. Des formulaires typés	216
20.13. Des messages d'erreur de validation super simples avec <code>ngx-valdemort</code>	219
20.14. Aller plus loin : définir ses propres contrôles de formulaires avec <code>ControlValueAccessor</code>	220
20.15. Conclusion	222
21. Les Zones et la magie d'Angular	224
21.1. ZoneJS	224
21.2. La détection de changement	225
22. Compilation Angular : JiT (Just in Time) et AoT (Ahead of Time)	227
22.1. Génération de Code	227
22.2. Compilation En Avance (<i>Ahead of Time</i> , AoT)	229
23. Observables : utilisation avancée	231

23.1. Certains l'aiment chaud	231
23.2. Dé-souscriptions	231
23.3. Dé-souscriptions automatiques	233
23.4. Le pouvoir des opérateurs	234
23.5. Utiliser les Subjects comme déclencheurs	238
23.6. Construire son propre Observable	239
23.7. Gestion d'état avec un <i>store</i> (NgRx, NGXS, Elf et autres)	240
23.8. Conclusion	240
24. Composants et directives avancés	242
24.1. Transformation d'inputs	242
24.2. Requêtes de vue : <code>viewChild</code>	243
24.3. Contenu : <code>ng-content</code>	246
24.4. Requêtes de contenu : <code>contentChild</code>	248
24.5. Projection de contenu conditionnelle et contextuelle : <code>ng-template</code> et <code>ngTemplateOutlet</code>	251
24.6. À l'écoute de l'hôte : <i>Host Listener</i>	254
24.7. Binding sur l'hôte : <i>Host binding</i>	255
24.8. Manipulation de DOM avec <code>afterEveryRender</code> ou <code>afterNextRender</code>	257
25. Les modules Angular	260
25.1. Une unité de compilation	260
25.2. Composition de modules	261
25.3. Modules fonctionnels associés au routage	262
26. Internationalisation	264
26.1. La <i>locale</i>	264
26.2. La devise par défaut	266
26.3. Traduire du texte	267
26.4. Processus et outillage	267
26.5. Traduire les messages dans le code	274
26.6. Pluralisation	275
26.7. I18n à l'exécution avec Transloco	276
26.8. Bonnes pratiques	278
27. Performances	279
27.1. Premier chargement (<i>bundling</i> , compression, <i>lazy-loading</i> , rendu côté serveur...)	279
27.2. Rechargement (cache, <i>service worker</i>)	282
27.3. Profilage	283
27.4. Performances à l'exécution	284
27.5. Mode production	285
27.6. <code>track</code> dans les boucles <i>for</i>	285
27.7. Stratégies de détection de changements	287
27.8. Sortir de la zone	293
27.9. Détection de changements <i>zoneless</i>	294
27.10. <i>Pipes purs</i>	295

28. Signaux : pour aller plus loin	299
28.1. Égalité	299
28.2. <code>untracked</code>	299
28.3. Effets racine et effets de composant	300
28.4. <code>afterRenderEffect</code>	301
28.5. Nettoyage d'un effet	301
28.6. Binding bidirectionnel avec les <code>model</code> inputs	301
28.7. Signaux liés avec <code>linkedSignal</code>	303
28.8. Ressources asynchrones avec <code>resource</code> et <code>rxResource</code>	306
28.9. Appels HTTP avec <code>httpResource</code>	309
29. Chargement différé avec <code>@defer</code>	312
29.1. <code>@placeholder</code> , <code>@loading</code> et <code>@error</code>	314
29.2. Conditions	315
29.3. Pré-chargement avec <code>prefetch</code>	317
29.4. Comment tester le chargement différé ?	317
30. Animations et effets de transition	320
30.1. Animations en pur CSS	320
30.2. Transitions d'entrée/sortie	321
30.3. Tester les animations	323
31. Livrer en production	324
31.1. Environnements et configurations	324
31.2. <code>strictTemplates</code>	326
31.3. Assembler ton application	327
31.4. Configuration du serveur	327
31.5. Conclusion	328
32. Ce n'est qu'un au revoir	329
Annexe A: Historique des versions	332
A.1. v20.3.0 - 2025-09-11	332
A.2. v20.2.0 - 2025-08-20	332
A.3. v20.1.0 - 2025-07-10	332
A.4. v20.0.0 - 2025-05-28	332
A.5. v19.2.0 - 2025-02-26	333
A.6. v19.1.0 - 2025-01-16	333
A.7. v19.0.0 - 2024-11-19	333
A.8. v18.2.0 - 2024-08-15	334
A.9. v18.1.0 - 2024-07-10	334
A.10. v18.0.0 - 2024-05-22	334
A.11. v17.3.0 - 2024-03-14	335
A.12. v17.2.0 - 2024-02-15	335
A.13. v17.1.0 - 2024-01-18	335
A.14. v17.0.0 - 2023-11-08	335

A.15. v16.2.0 - 2023-08-10	336
A.16. v16.1.0 - 2023-06-14	336
A.17. v16.0.0 - 2023-05-17	336
A.18. v15.2.0 - 2023-02-23	336
A.19. v15.1.0 - 2023-01-11	336
A.20. v15.0.0 - 2022-11-16	337
A.21. v14.2.0 - 2022-08-26	337
A.22. v14.1.0 - 2022-07-21	337
A.23. v14.0.0 - 2022-06-03	338
A.24. v13.3.0 - 2022-03-16	338
A.25. v13.2.0 - 2022-01-27	338
A.26. v13.1.0 - 2021-12-10	338
A.27. v13.0.0 - 2021-11-04	338
A.28. v12.2.0 - 2021-08-05	339
A.29. v12.1.0 - 2021-06-25	339
A.30. v12.0.0 - 2021-05-13	339
A.31. v11.2.0 - 2021-02-12	339
A.32. v11.1.0 - 2021-01-21	339
A.33. v11.0.0 - 2020-11-12	339
A.34. v10.2.0 - 2020-10-22	340
A.35. v10.1.0 - 2020-09-03	340
A.36. v10.0.0 - 2020-06-25	340
A.37. v9.1.0 - 2020-03-26	340
A.38. v9.0.0 - 2020-02-07	340
A.39. v8.2.0 - 2019-08-01	341
A.40. v8.1.0 - 2019-07-02	342
A.41. v8.0.0 - 2019-05-29	342
A.42. v7.2.0 - 2019-01-09	343
A.43. v7.1.0 - 2018-11-27	343
A.44. v7.0.0 - 2018-10-25	343
A.45. v6.1.0 - 2018-07-26	344
A.46. v6.0.0 - 2018-05-04	345
A.47. v5.2.0 - 2018-01-10	346
A.48. v5.0.0 - 2017-11-02	346
A.49. v4.3.0 - 2017-07-16	347
A.50. v4.2.0 - 2017-06-09	347
A.51. v4.0.0 - 2017-03-24	348
A.52. v2.4.4 - 2017-01-25	349
A.53. v2.2.0 - 2016-11-18	349
A.54. v2.0.0 - 2016-09-15	350
A.55. v2.0.0-rc.5 - 2016-08-25	350

A.56. v2.0.0-rc.0 - 2016-05-06	352
A.57. v2.0.0-alpha.47 - 2016-01-15	353

Chapter 1. Introduction

Alors comme ça on veut devenir un ninja ?! Ça tombe bien, tu es entre de bonnes mains !

Mais pour y parvenir, nous avons un bon bout de chemin à parcourir ensemble, semé d'embûches et de connaissances à acquérir :).

On vit une époque excitante pour le développement web. Il y a un nouvel Angular, une réécriture complète de ce bon vieil AngularJS. Pourquoi une réécriture complète ? AngularJS 1.x ne suffisait-il donc pas ?

J'adore cet ancien AngularJS. Dans notre petite entreprise, on l'a utilisé pour construire plusieurs projets, on a contribué du code au cœur du framework, on a formé des centaines de développeurs (oui, des centaines, littéralement), et on a même écrit un livre sur le sujet.

AngularJS est incroyablement productif une fois maîtrisé. Mais cela ne nous empêche pas de constater ses faiblesses. AngularJS n'est pas parfait, avec des concepts très difficiles à cerner, et des pièges ardus à éviter.

Et qui plus est, le web a bien évolué depuis qu'AngularJS a été conçu. JavaScript a changé. De nouveaux frameworks sont apparus, avec de belles idées, ou de meilleures implémentations. Nous ne sommes pas le genre de développeurs à te conjurer d'utiliser tel outil plutôt que tel autre. Nous connaissons juste très bien quelques outils et savons ce qui peut correspondre au projet. AngularJS était un de ces outils, qui nous permettait de construire des applications web bien testées, et de les construire vite. On a aussi essayé de le plier quand il n'était pas forcément l'outil idéal. Merci de ne pas nous condamner, ça arrive aux meilleurs d'entre nous, n'est-ce pas ? ;p

En tout cas, Angular a beaucoup de points positifs, et une vision dont peu de frameworks peuvent se targuer. Il a été conçu pour le web de demain, avec ECMAScript 6, les Web Components, et le mobile en tête. Quand il a été annoncé, j'ai d'abord été triste, comme beaucoup de gens, en réalisant que cette version 2.0 n'allait pas être une simple évolution (et désolé si tu viens de l'apprendre).

Mais j'étais aussi très curieux de voir quelles idées allait apporter la talentueuse équipe de Google.

Alors j'ai commencé à écrire ce livre, dès les premiers commits, lisant les documents de conception, regardant les vidéos de conférences, et analysant chaque commit depuis le début. J'avais écrit mon premier livre sur AngularJS 1.x quand c'était déjà un animal connu et bien apprivoisé. Ce livre-ci est très différent, commencé quand rien n'était encore clair dans la tête même des concepteurs. Parce que je savais que j'allais apprendre beaucoup, sur Angular évidemment, mais aussi sur les concepts qui allaient définir le futur du développement web, et certains n'ont rien à voir avec Angular. Et ce fut le cas. J'ai du creuser pas mal, et j'espère que tu vas apprécier revivre ces découvertes avec moi, et comprendre comment ces concepts s'articulent avec Angular.

L'ambition de cet ebook est d'évoluer avec Angular. S'il s'avère qu'Angular devient le grand framework qu'on espère, tu en recevras des mises à jour avec des bonnes pratiques et de nouvelles fonctionnalités quand elles émergeront (et avec moins de fautes de frappe, parce qu'il en reste probablement malgré nos nombreuses relectures...). Et j'adorerais avoir tes retours, si certains chapitres ne sont pas assez clairs, si tu as repéré une erreur, ou si tu as une meilleure solution pour certains points.

Je suis cependant assez confiant sur nos exemples de code, parce qu'ils sont extraits d'un vrai projet, et sont couverts par des centaines de tests unitaires. C'était la seule façon d'écrire un livre sur un framework en gestation, et de repérer les problèmes qui arrivaient inévitablement avec chaque release.

Même si au final tu n'es pas convaincu par Angular, je suis à peu près sûr que tu vas apprendre deux-trois trucs en chemin.

Si tu as acheté le "pack pro" (merci !), tu pourras construire une petite application morceau par morceau, tout au long du livre. Cette application s'appelle **PonyRacer**, c'est un site web où tu peux parler sur des courses de poneys. Tu peux même [tester cette application ici](#) ! Vas-y, je t'attends.

Cool, non ?

Mais en plus d'être super cool, c'est une application complète. Tu devras écrire des composants, des formulaires, des tests, tu devras utiliser le routeur, appeler une API HTTP (fournie), et même faire des Web Sockets. Elle intègre tous les morceaux dont tu auras besoin pour construire une vraie application.

Chaque exercice viendra avec son squelette, un ensemble d'instructions et quelques tests. Quand tu auras tous les tests en succès, tu auras terminé l'exercice !

Les 6 premiers exercices du Pack Pro sont gratuits. Les autres ne sont accessibles que pour les acheteurs de notre formation en ligne. À la fin de chaque chapitre, nous listerons les exercices du Pack Pro liés aux fonctionnalités expliquées dans le chapitre, en signalant les exercices gratuits avec le symbole suivant :  , et les autres avec le symbole suivant : .

Si tu n'as pas acheté le "pack pro" (tu devrais), ne t'inquiète pas : tu apprendras tout ce dont tu auras besoin. Mais tu ne construiras pas cette application incroyable avec de beaux poneys en pixel art. Quel dommage :) !

Tu te rendras vite compte qu'au-delà d'Angular, nous avons essayé d'expliquer les concepts au cœur du framework. Les premiers chapitres ne parlent même pas d'Angular : ce sont ceux que j'appelle les "chapitres conceptuels", ils te permettront de monter en puissance avec les nouveautés intéressantes de notre domaine.

Ensuite, nous construirons progressivement notre connaissance du framework, avec les composants, les templates, les *pipes*, les formulaires, http, le routeur, les tests...

Et enfin, nous nous attaquerons à quelques sujets avancés. Mais c'est une autre histoire.

Passons cette trop longue introduction, et jetons-nous sur un sujet qui va définitivement changer notre façon de coder : ECMAScript 6.



Cet ebook utilise Angular version 20.3.1 dans les exemples.

Angular et versions



Le titre de ce livre était à l'origine "Deviens un Ninja avec Angular 2". Car à l'origine, Google appelait ce framework Angular 2. Depuis, ils ont revu leur politique de *versioning*.

Nous avons maintenant une version majeure tous les 6 mois. Et désormais, le framework est simplement nommé "Angular".

Pas d'inquiétudes, ces versions majeures ne seront pas des réécritures complètes sans compatibilité ascendante, comme Angular 2 l'a été pour AngularJS 1.x.

Comme cet ebook est (gratuitement) mis à jour avec chacune des versions majeures, il est désormais nommé "Deviens un Ninja avec Angular" (sans aucun numéro).

Chapter 2. Une rapide introduction à ECMAScript 2015+

Si tu lis ce livre, on peut imaginer que tu as déjà entendu parler de JavaScript. Ce qu'on appelle JavaScript (JS) est une des implémentations d'une spécification standardisée, appelée ECMAScript. La version de la spécification que tu connais le plus est probablement la version 5 : c'est celle utilisée depuis de nombreuses années.

En 2015, une nouvelle version de cette spécification a été validée : ECMAScript 2015, ES2015, ou ES6, puisque c'est la sixième version de cette spécification. Et nous avons depuis une nouvelle version chaque année (ES2016, ES2017, etc.), avec à chaque fois quelques nouvelles fonctionnalités. Je l'appellerai désormais systématiquement ES2015, parce que c'est son petit nom le plus populaire, ou ES2015+ pour parler de ES2015, ES2016, ES2017, etc. Elle ajoute une tonne de fonctionnalités à JavaScript, comme les classes, les constantes, les *arrow functions*, les générateurs... Il y a tellement de choses qu'on ne peut pas tout couvrir, sauf à y consacrer entièrement ce livre. Mais Angular a été conçu pour bénéficier de cette nouvelle version de JavaScript. Même si tu peux toujours utiliser ton bon vieux JavaScript, tu auras plein d'avantages à utiliser ES2015+. Ainsi, nous allons consacrer ce chapitre à découvrir ES2015+, et voir comment il peut nous être utile pour construire une application Angular.

On va laisser beaucoup d'aspects de côté, et on ne sera pas exhaustifs sur ce qu'on verra. Si tu connais déjà ES2015+, tu peux directement sauter ce chapitre. Sinon, tu vas apprendre des trucs plutôt incroyables qui te serviront à l'avenir même si tu n'utilises finalement pas Angular !

2.1. Transpileur

La sixième version de la spécification a atteint son état final en 2015. Il est donc supporté par les navigateurs modernes, mais il y a encore des navigateurs qui ne supportent pas toute la spécification, ou qui la supportent seulement partiellement. Et bien sûr, avec une spécification maintenant annuelle (ES2016, ES2017, etc.), certains navigateurs seront toujours en retard. Ainsi, on peut se demander à quoi bon présenter le sujet s'il est toujours en pleine évolution ? Et tu as raison, car rares sont les applications qui peuvent se permettre d'ignorer les navigateurs devenus obsolètes. Mais comme tous les développeurs qui ont essayé ES2015+ ont hâte de l'utiliser dans leurs applications, la communauté a trouvé une solution : un transpileur.

Un transpileur prend du code source ES2015+ en entrée et génère du code ES5, qui peut tourner dans n'importe quel navigateur. Il génère même les fichiers *source map*, qui permettent de débugger directement le code ES2015+ depuis le navigateur. En 2015, il y avait deux outils principaux pour transpiler de l'ES2015+ :

- [Traceur](#), un projet Google, historiquement le premier, mais maintenant non-maintenu.
- [Babeljs](#), un projet démarré par Sebastian McKenzie, un jeune développeur de 17 ans (oui, ça fait mal), et qui a reçu beaucoup de contributions extérieures.

Le code source d'Angular était d'ailleurs transpilé avec Traceur, avant de basculer en TypeScript. TypeScript est un langage open source développé par Microsoft. C'est un sur-ensemble typé de JavaScript qui compile vers du JavaScript standard, mais nous étudierons cela très bientôt.

Pour parler franchement, Babel est biiiiien plus populaire que Traceur aujourd’hui, on aurait donc tendance à te le conseiller. Le projet est maintenant le standard de-facto.

Si tu veux jouer avec ES2015+, ou le mettre en place dans un de tes projets, jette un œil à ces transpileurs, et ajoute une étape à la construction de ton projet. Elle prendra tes fichiers sources ES2015+ et générera l'équivalent en ES5. Ça fonctionne très bien mais, évidemment, certaines fonctionnalités nouvelles sont difficiles voire impossibles à transformer, parce qu'elles n'existent tout simplement pas en ES5. Néanmoins, l'état d'avancement actuel de ces transpileurs est largement suffisant pour les utiliser sans problèmes, alors jetons un coup d'œil à ces nouveautés ES2015+.

2.2. let

Si tu pratiques le JS depuis un certain temps, tu dois savoir que la déclaration de variable avec `var` peut être délicate. Dans à peu près tous les autres langages, une variable existe à partir de la ligne contenant la déclaration de cette variable. Mais en JS, il y a un concept nommé *hoisting* ("remontée") qui déclare la variable au tout début de la fonction, même si tu l'as écrite plus loin.

Ainsi, déclarer une variable `name` dans le bloc `if` :

```
function getPonyFullName(pony) {
  if (pony.isChampion) {
    var name = 'Champion ' + pony.name;
    return name;
  }
  return pony.name;
}
```

est équivalent à la déclarer tout en haut de la fonction :

```
function getPonyFullName(pony) {
  var name;
  if (pony.isChampion) {
    name = 'Champion ' + pony.name;
    return name;
  }
  // name is still accessible here
  return pony.name;
}
```

ES2015 introduit un nouveau mot-clé pour la déclaration de variable, `let`, qui se comporte enfin comme on pourrait s'y attendre :

```
function getPonyFullName(pony) {
  if (pony.isChampion) {
    let name = 'Champion ' + pony.name;
    return name;
```

```
}

// name is not accessible here
return pony.name;
}
```

L'accès à la variable `name` est maintenant restreint à son bloc. `let` a été pensé pour remplacer définitivement `var` à long terme, donc tu peux abandonner ce bon vieux `var` au profit de `let`. La bonne nouvelle est que ça doit être indolore, et que si ça ne l'est pas, c'est que tu as mis le doigt sur un défaut de ton code !

2.3. Constantes

Tant qu'on est sur le sujet des nouveaux mot-clés et des variables, il y en a un autre qui peut être intéressant. ES2015 introduit aussi `const` pour déclarer des... constantes ! Si tu déclares une variable avec `const`, elle doit obligatoirement être initialisée, et tu ne pourras plus lui affecter de nouvelle valeur par la suite.

```
const poniesInRace = 6;
```

```
poniesInRace = 7; // SyntaxError
```

Comme pour les variables déclarées avec `let`, les constantes ne sont pas hoisted ("remontées") et sont bien déclarées dans leur bloc.

Il y a un détail qui peut cependant surprendre le profane. Tu peux initialiser une constante avec un objet et modifier par la suite le contenu de l'objet.

```
const PONY = {};
PONY.color = 'blue'; // works
```

Mais tu ne peux pas assigner à la constante un nouvel objet :

```
const PONY = {};
```

```
PONY = {color: 'blue'}; // SyntaxError
```

Même chose avec les tableaux :

```
const PONIES = [];
PONIES.push({ color: 'blue' }); // works
```

```
PONIES = []; // SyntaxError
```

2.4. Raccourcis pour la création d'objets

Ce n'est pas un nouveau mot-clé, mais ça peut te faire tiquer en lisant du code ES2015. Il y a un nouveau raccourci pour créer des objets, quand la propriété de l'objet que tu veux créer a le même nom que la variable utilisée comme valeur pour l'attribut.

Exemple :

```
function createPony() {
  const name = 'Rainbow Dash';
  const color = 'blue';
  return { name: name, color: color };
}
```

peut être simplifié en :

```
function createPony() {
  const name = 'Rainbow Dash';
  const color = 'blue';
  return { name, color };
}
```

Tu peux aussi utiliser un autre raccourci, quand tu veux déclarer une méthode dans un objet :

```
function createPony() {
  return {
    run: () => {
      console.log('Run!');
    }
  };
}
```

qui peut être simplifié en :

```
function createPony() {
  return {
    run() {
      console.log('Run!');
    }
  };
}
```

2.5. Affectations déstructurées

Celui-là aussi peut te faire tiquer en lisant du code ES2015. Il y a maintenant un raccourci pour affecter des variables à partir d'objets ou de tableaux.

En ES5 :

```
var httpOptions = { timeout: 2000, isCache: true };
// later
var httpTimeout = httpOptions.timeout;
var httpCache = httpOptions.isCache;
```

Maintenant, en ES2015, tu peux écrire :

```
const httpOptions = { timeout: 2000, isCache: true };
// later
const { timeout: httpTimeout, isCache: httpCache } = httpOptions;
```

Et tu auras le même résultat. Cela peut être perturbant, parce que la clé est la propriété à lire dans l'objet et la valeur est la variable à affecter. Mais cela fonctionne plutôt bien ! Et même mieux : si la variable que tu veux affecter a le même nom que la propriété de l'objet à lire, tu peux écrire simplement :

```
const httpOptions = { timeout: 2000, isCache: true };
// later
const { timeout, isCache } = httpOptions;
// you now have a variable named 'timeout'
// and one named 'isCache' with correct values
```

Le truc cool est que ça marche aussi avec des objets imbriqués :

```
const httpOptions = { timeout: 2000, cache: { age: 2 } };
// later
const {
  cache: { age }
} = httpOptions;
// you now have a variable named 'age' with value 2
```

Et la même chose est possible avec des tableaux :

```
const timeouts = [1000, 2000, 3000];
// later
const [shortTimeout, mediumTimeout] = timeouts;
// you now have a variable named 'shortTimeout' with value 1000
```

```
// and a variable named 'mediumTimeout' with value 2000
```

Bien entendu, cela fonctionne avec des tableaux de tableaux, des tableaux dans des objets, etc.

Un cas d'usage intéressant de cette fonctionnalité est la possibilité de retourner des valeurs multiples. Imagine une fonction `randomPonyInRace` qui retourne un poney et sa position dans la course.

```
function randomPonyInRace() {  
  const pony = { name: 'Rainbow Dash' };  
  const position = 2;  
  // ...  
  return { pony, position };  
  
}  
  
const { position, pony } = randomPonyInRace();
```

Cette nouvelle fonctionnalité de déstructuration assigne la `position` renvoyée par la méthode à la variable `position`, et le poney à la variable `pony`. Et si tu n'as pas usage de la position, tu peux écrire :

```
function randomPonyInRace() {  
  const pony = { name: 'Rainbow Dash' };  
  const position = 2;  
  // ...  
  return { pony, position };  
  
}  
  
const { pony } = randomPonyInRace();
```

Et tu auras seulement une variable `pony`.

2.6. Paramètres optionnels et valeurs par défaut

JS a la particularité de permettre aux développeurs d'appeler une fonction avec un nombre d'arguments variable :

- si tu passes plus d'arguments que déclarés par la fonction, les arguments supplémentaires sont tout simplement ignorés (pour être tout à fait exact, tu peux quand même les utiliser dans la fonction avec la variable spéciale `arguments`).
- si tu passes moins d'arguments que déclarés par la fonction, les paramètres manquants auront la valeur `undefined`.

Ce dernier cas est celui qui nous intéresse. Souvent, on passe moins d'arguments quand les paramètres sont optionnels, comme dans l'exemple suivant :

```
function getPonies(size, page) {
```

```
size = size || 10;
page = page || 1;
// ...
server.get(size, page);
}
```

Les paramètres optionnels ont la plupart du temps une valeur par défaut. L'opérateur OR (`||`) va retourner l'opérande de droite si celui de gauche est `undefined`, comme cela serait le cas si le paramètre n'avait pas été fourni par l'appelant (pour être précis, si l'opérande de gauche est *falsy*, c'est-à-dire `undefined`, `0`, `false`, `" "`, etc.). Avec cette astuce, la fonction `getPonies` peut ainsi être invoquée :

```
getPonies(20, 2);
getPonies(); // same as getPonies(10, 1);
getPonies(15); // same as getPonies(15, 1);
```

Cela fonctionnait, mais ce n'était pas évident de savoir que les paramètres étaient optionnels, sauf à lire le corps de la fonction. ES2015 offre désormais une façon plus formelle de déclarer des paramètres optionnels, dès la déclaration de la fonction :

```
function getPonies(size = 10, page = 1) {
    // ...
    server.get(size, page);
}
```

Maintenant il est limpide que la valeur par défaut de `size` sera 10 et celle de `page` sera 1 s'ils ne sont pas fournis.



Il y a cependant une subtile différence, car maintenant `0` ou `" "` sont des valeurs valides, et ne seront pas remplacées par les valeurs par défaut, comme `size = size || 10` l'aurait fait. C'est donc plutôt équivalent à `size = size === undefined ? 10 : size;`.

La valeur par défaut peut aussi être un appel de fonction :

```
function getPonies(size = defaultSize(), page = 1) {
    // the defaultSize method will be called if size is not provided
    // ...
    server.get(size, page);
}
```

ou même d'autres variables, d'autres variables globales, ou d'autres paramètres de la même fonction :

```
function getPonies(size = defaultSize(), page = size - 1) {
```

```

// if page is not provided, it will be set to the value
// of the size parameter minus one.
// ...
server.get(size, page);
}

```

Ce mécanisme de valeur par défaut ne s'applique pas qu'aux paramètres de fonction, mais aussi aux valeurs de variables, par exemple dans le cas d'une affectation déstructurée :

```

const { timeout = 1000 } = httpOptions;
// you now have a variable named 'timeout',
// with the value of 'httpOptions.timeout' if it exists
// or 1000 if not

```

2.7. Rest operator

ES2015 introduit aussi une nouvelle syntaxe pour déclarer un nombre variable de paramètres dans une fonction. Comme on le disait précédemment, tu peux toujours passer des arguments supplémentaires à un appel de fonction, et y accéder avec la variable spéciale `arguments`. Tu peux faire quelque chose comme :

```

function addPonies(ponies) {
  for (var i = 0; i < arguments.length; i++) {
    poniesInRace.push(arguments[i]);
  }
}

addPonies('Rainbow Dash', 'Pinkie Pie');

```

Mais tu seras d'accord pour dire que ce n'est ni élégant, ni évident : le paramètre `ponies` n'est jamais utilisé, et rien n'indique que l'on peut fournir plusieurs poneys.

ES2015 propose une syntaxe bien meilleure, grâce au *rest operator* `...` ("opérateur de reste").

```

function addPonies(...ponies) {
  for (let pony of ponies) {
    poniesInRace.push(pony);
  }
}

```

`ponies` est désormais un véritable tableau, sur lequel on peut itérer. La boucle `for ... of` utilisée pour l'itération est aussi une nouveauté d'ES2015. Elle permet d'être sûr de n'itérer que sur les valeurs de la collection, et non pas sur ses propriétés comme `for ... in`. Ne trouves-tu pas que notre code est maintenant bien plus beau et lisible ?

Le *rest operator* peut aussi fonctionner avec des affectations déstructurées :

```

const [winner, ...losers] = poniesInRace;
// assuming 'poniesInRace' is an array containing several ponies
// 'winner' will have the first pony,
// and 'losers' will be an array of the other ones

```

Le *rest operator* ne doit pas être confondu avec le *spread operator* ("opérateur d'étalement"), même si, on te l'accorde, ils se ressemblent dangereusement ! Le *spread operator* est son opposé : il prend un tableau, et l'étale en arguments variables. Le seul cas d'utilisation qui me vient à l'esprit serait pour les fonctions comme `min` ou `max`, qui peuvent recevoir des arguments variables, et que tu voudrais appeler avec un tableau :

```

const ponyPrices = [12, 3, 4];
const minPrice = Math.min(...ponyPrices);

```

2.8. Classes

Une des fonctionnalités les plus emblématiques, et qui va largement être utilisée dans l'écriture d'applications Angular : ES2015 introduit les classes en JavaScript ! Tu pourras désormais facilement faire de l'héritage de classes en JavaScript. C'était déjà possible, avec l'héritage prototypal, mais ce n'était pas une tâche aisée, surtout pour les débutants...

Maintenant c'est les doigts dans le nez, regarde :

```

class Pony {
  constructor(color) {
    this.color = color;
  }

  toString() {
    return `${this.color} pony`;
    // see that? It is another cool feature of ES2015, called template literals
    // we'll talk about these quickly!
  }
}

const bluePony = new Pony('blue');
console.log(bluePony.toString()); // blue pony

```

Les déclarations de classes, contrairement aux déclarations de fonctions, ne sont pas *hoisted* ("remontées"), donc tu dois déclarer une classe avant de l'utiliser. Tu as probablement remarqué la fonction spéciale `constructor`. C'est le constructeur, la fonction appelée à la création d'un nouvel objet avec le mot-clé `new`. Dans l'exemple, il requiert une couleur, et nous créons une nouvelle instance de la classe `Pony` avec la couleur "blue". Une classe peut aussi avoir des méthodes, appelables sur une instance, comme la méthode `toString()` dans l'exemple.

Une classe peut aussi avoir des attributs et des méthodes statiques :

```
class Pony {  
    static defaultSpeed() {  
        return 10;  
    }  
}
```

Ces méthodes statiques ne peuvent être appelées que sur la classe directement :

```
const speed = Pony.defaultSpeed();
```

Une classe peut avoir des accesseurs (*getters*, *setters*), si tu veux implémenter du code sur ces opérations :

```
class Pony {  
    get color() {  
        console.log('get color');  
        return this._color;  
    }  
  
    set color(newColor) {  
        console.log(`set color ${newColor}`);  
        this._color = newColor;  
    }  
}  
  
const pony = new Pony();  
pony.color = 'red';  
// 'set color red'  
console.log(pony.color);  
// 'get color'  
// 'red'
```

Et bien évidemment, si tu as des classes, l'héritage est possible en ES2015.

```
class Animal {  
    speed() {  
        return 10;  
    }  
}  
class Pony extends Animal {}  
const pony = new Pony();  
console.log(pony.speed()); // 10, as Pony inherits the parent method
```

Animal est appelée la classe de base, et Pony la classe dérivée. Comme tu peux le voir, la classe dérivée possède toutes les méthodes de la classe de base. Mais elle peut aussi les redéfinir :

```

class Animal {
  speed() {
    return 10;
  }
}
class Pony extends Animal {
  speed() {
    return super.speed() + 10;
  }
}
const pony = new Pony();
console.log(pony.speed()); // 20, as Pony overrides the parent method

```

Comme tu peux le voir, le mot-clé `super` permet d'invoquer la méthode de la classe de base, avec `super.speed()` par exemple.

Ce mot-clé `super` peut aussi être utilisé dans les constructeurs, pour invoquer le constructeur de la classe de base :

```

class Animal {
  constructor(speed) {
    this.speed = speed;
  }
}

class Pony extends Animal {
  constructor(speed, color) {
    super(speed);
    this.color = color;
  }
}

const pony = new Pony(20, 'blue');
console.log(pony.speed); // 20

```

2.9. Promises

Les *promises* ("promesses") ne sont pas si nouvelles, et tu les connais ou les utilises peut-être déjà, parce qu'elles tenaient une place importante dans AngularJS 1.x. Mais comme nous les utiliserons beaucoup avec Angular, et même si tu n'utilises que du pur JS sans Angular, on pense que c'est important de s'y attarder un peu.

L'objectif des *promises* est de simplifier la programmation asynchrone. Notre code JS est plein d'asynchronisme, comme des requêtes AJAX, et en général on utilise des *callbacks* pour gérer le résultat et l'erreur. Mais le code devient vite confus, avec des *callbacks* dans des *callbacks*, qui le rendent illisible et peu maintenable. Les *promises* sont plus pratiques que les *callbacks*, parce qu'elles permettent d'écrire du code à plat, et le rendent ainsi plus simple à comprendre. Prenons

un cas d'utilisation simple, où on doit récupérer un utilisateur, puis ses droits, puis mettre à jour un menu quand on a récupéré tout ça .

Avec des *callbacks* :

```
getUser(login, function (user) {
  getRights(user, function (rights) {
    updateMenu(rights);
  });
});
```

Avec des *promises* :

```
getUser(login)
  .then(function (user) {
    return getRights(user);
})
  .then(function (rights) {
    updateMenu(rights);
})
```

J'aime cette version, parce qu'elle s'exécute comme elle se lit : je veux récupérer un utilisateur, puis ses droits, puis mettre à jour le menu.

Une *promise* est un objet *thenable*, ce qui signifie simplement qu'il a une méthode `then`. Cette méthode prend deux arguments : un callback de succès et un callback d'erreur. Une *promise* a trois états :

- *pending* ("en cours") : quand la *promise* n'est pas réalisée, par exemple quand l'appel serveur n'est pas encore terminé.
- *fulfilled* ("réalisée") : quand la *promise* s'est réalisée avec succès, par exemple quand l'appel HTTP serveur a retourné un status 200-OK.
- *rejected* ("rejetée") : quand la *promise* a échoué, par exemple si l'appel HTTP serveur a retourné un status 404-NotFound.

Quand la promesse est réalisée (*fulfilled*), alors le callback de succès est invoqué, avec le résultat en argument. Si la promesse est rejetée (*rejected*), alors le callback d'erreur est invoqué, avec la valeur rejetée ou une erreur en argument.

Alors, comment crée-t-on une *promise* ? C'est simple, il y a une nouvelle classe `Promise`, dont le constructeur attend une fonction avec deux paramètres, `resolve` et `reject`.

```
const getUser = function (login) {
  return new Promise(function (resolve, reject) {
    // async stuff, like fetching users from server, returning a response
    if (response.status === 200) {
      resolve(response.data);
    } else {
      reject(new Error(`Bad status ${response.status}`));
    }
  });
};
```

```
    } else {
      reject('No user');
    }
  });
};
```

Une fois la *promise* créée, tu peux enregistrer des *callbacks*, via la méthode `then`. Cette méthode peut recevoir deux arguments, les deux *callbacks* que tu veux voir invoqués en cas de succès ou en cas d'échec. Dans l'exemple suivant, nous passons simplement un seul *callback* de succès, ignorant ainsi une erreur potentielle :

```
getUser(login)
  .then(function (user) {
    console.log(user);
  })
```

Quand la promesse sera réalisée, le callback de succès (qui se contente ici de tracer l'utilisateur en console) sera invoqué.

La partie la plus cool c'est que le code peut s'écrire à plat. Si par exemple ton *callback* de succès retourne lui aussi une *promise*, tu peux écrire :

```
getUser(login)
  .then(function (user) {
    return getRights(user) // getRights is returning a promise
      .then(function (rights) {
        return updateMenu(rights);
      });
  })
```

ou plus élégamment :

```
getUser(login)
  .then(function (user) {
    return getRights(user); // getRights is returning a promise
  })
  .then(function (rights) {
    return updateMenu(rights);
  })
```

Un autre truc cool est la gestion d'erreur : tu peux définir une gestion d'erreur par *promise*, ou globale à toute la chaîne.

Une gestion d'erreur par *promise* :

```
getUser(login)
```

```

.then(
  function (user) {
    return getRights(user);
  },
  function (error) {
    console.log(error); // will be called if getUser fails
    return Promise.reject(error);
  }
)
.then(
  function (rights) {
    return updateMenu(rights);
  },
  function (error) {
    console.log(error); // will be called if getRights fails
    return Promise.reject(error);
  }
)

```

Une gestion d'erreur globale pour toute la chaîne :

```

getUser(login)
  .then(function (user) {
    return getRights(user);
  })
  .then(function (rights) {
    return updateMenu(rights);
  })
  .catch(function (error) {
    console.log(error); // will be called if getUser or getRights fails
  })

```

Tu devrais sérieusement t'intéresser aux *promises*, parce que ça va devenir la nouvelle façon d'écrire des APIs, et toutes les bibliothèques vont bientôt les utiliser. Même les bibliothèques standards : c'est le cas de la nouvelle [Fetch API](#) par exemple.

2.10. (*arrow functions*)

Un truc que j'adore dans ES2015 est la nouvelle syntaxe *arrow function* ("fonction flèche"), utilisant l'opérateur *fat arrow* ("grosse flèche") : `⇒`. C'est très utile pour les *callbacks* et les fonctions anonymes !

Prenons notre exemple précédent avec des *promises* :

```

getUser(login)
  .then(function (user) {
    return getRights(user); // getRights is returning a promise
  })

```

```
.then(function (rights) {
  return updateMenu(rights);
})
```

Il peut être réécrit avec des *arrow functions* comme ceci :

```
getUser(login)
  .then(user => getRights(user))
  .then(rights => updateMenu(rights))
```

N'est-ce pas super cool ?!

Note que le `return` est implicite s'il n'y a pas de bloc : pas besoin d'écrire `user => return getRights(user)`. Mais si nous avions un bloc, nous aurions besoin d'un `return` explicite :

```
getUser(login)
  .then(user => {
    console.log(user);
    return getRights(user);
})
  .then(rights => updateMenu(rights))
```

Et les *arrow functions* ont une particularité bien agréable que n'ont pas les fonctions normales : le `this` reste attaché lexicalement, ce qui signifie que ces *arrow functions* n'ont pas un nouveau `this` comme les fonctions normales. Prenons un exemple où on itère sur un tableau avec la fonction `map` pour y trouver le maximum.

En ES5 :

```
var maxFinder = {
  max: 0,
  find: function (numbers) {
    // let's iterate
    numbers.forEach(function (element) {
      // if the element is greater, set it as the max
      if (element > this.max) {
        this.max = element;
      }
    });
  }
};

maxFinder.find([2, 3, 4]);
// log the result
console.log(maxFinder.max);
```

Ca semble pas mal, non ? Mais en fait ça ne marche pas... Si tu as de bons yeux, tu as remarqué que

le `forEach` dans la fonction `find` utilise `this`, mais ce `this` n'est lié à aucun objet. Donc `this.max` n'est en fait pas le `max` de l'objet `maxFinder`... On pourrait corriger ça facilement avec un alias :

```
var maxFinder = {
  max: 0,
  find: function (numbers) {
    var self = this;
    numbers.forEach(function (element) {
      if (element > self.max) {
        self.max = element;
      }
    });
  }
};

maxFinder.find([2, 3, 4]);
// log the result
console.log(maxFinder.max);
```

ou en *bindant* le `this` :

```
var maxFinder = {
  max: 0,
  find: function (numbers) {
    numbers.forEach(
      function (element) {
        if (element > this.max) {
          this.max = element;
        }
      }.bind(this)
    );
  }
};

maxFinder.find([2, 3, 4]);
// log the result
console.log(maxFinder.max);
```

ou en le passant en second paramètre de la fonction `forEach` (ce qui est justement sa raison d'être) :

```
var maxFinder = {
  max: 0,
  find: function (numbers) {
    numbers.forEach(function (element) {
      if (element > this.max) {
        this.max = element;
      }
    }, this);
  }
};
```

```

    }
};

maxFinder.find([2, 3, 4]);
// log the result
console.log(maxFinder.max);

```

Mais il y a maintenant une solution bien plus élégante avec les *arrow functions* :

```

const maxFinder = {
  max: 0,
  find: function (numbers) {
    numbers.forEach(element => {
      if (element > this.max) {
        this.max = element;
      }
    });
  }
};

maxFinder.find([2, 3, 4]);
// log the result
console.log(maxFinder.max);

```

Les *arrow functions* sont donc idéales pour les fonctions anonymes en *callback* !

2.11. Async/await

Nous discutions des promesses précédemment, et il est intéressant de connaître un autre mot-clé introduit pour les gérer de façon plus synchrone : *await*.

Cette fonctionnalité n'est pas introduite par ECMAScript 2015 mais par ECMAScript 2017, et pour utiliser *await*, ta fonction doit être marquée comme *async*. Quand tu utilises le mot-clé *await* devant une promesse, tu pauses l'exécution de la fonction *async*, attends la résolution de la promesse, puis reprends l'exécution de la fonction *async*. La valeur renournée est la valeur résolue par la promesse.

On peut donc écrire notre exemple précédent en utilisant *async/await* comme ceci :

```

async function getUserRightsAndUpdateMenu() {
  // getUser is a promise
  const user = await getUser(login);
  // getRights is a promise
  const rights = await getRights(user);
  updateMenu(rights);
}
await getUserRightsAndUpdateMenu();

```

Et notre code a l'air complètement synchrone ! Une autre fonctionnalité assez cool de `async/await` est la possibilité d'utiliser un simple `try/catch` pour gérer les erreurs :

```
async function getUserRightsAndUpdateMenu() {
  try {
    // getUser is a promise
    const user = await getUser(login);
    // getRights is a promise
    const rights = await getRights(user);
    updateMenu(rights);
  } catch (e) {
    // will be called if getUser, getRights or updateMenu fails
    console.log(e);
  }
}
await getUserRightsAndUpdateMenu();
```

Note que, même si le code ressemble à du code synchrone, il reste asynchrone. L'exécution de la fonction est mise en pause puis reprise, mais, comme avec les callbacks, cela ne bloque pas le fil d'exécution : les autres événements peuvent être gérés pendant que l'exécution est mise en pause.

2.12. Set et Map

On va faire court : on a maintenant de vraies collections en ES2015. Youpi \o/!

On utilisait jusque-là de simples objets JavaScript pour jouer le rôle de *map* ("dictionnaire"), c'est à dire un objet JS standard, dont les clés étaient nécessairement des chaînes de caractères. Mais nous pouvons maintenant utiliser la nouvelle classe *Map* :

```
const cedric = { id: 1, name: 'Cedric' };
const users = new Map();
users.set(cedric.id, cedric); // adds a user
console.log(users.has(cedric.id)); // true
console.log(users.size); // 1
users.delete(cedric.id); // removes the user
```

On a aussi une classe *Set* ("ensemble") :

```
const cedric = { id: 1, name: 'Cedric' };
const users = new Set();
users.add(cedric); // adds a user
console.log(users.has(cedric)); // true
console.log(users.size); // 1
users.delete(cedric); // removes the user
```

Tu peux aussi itérer sur une collection, avec la nouvelle syntaxe `for ... of` :

```
for (let user of users) {  
  console.log(user.name);  
}
```

Tu verras que cette syntaxe `for ... of` est celle choisie par l'équipe Angular pour itérer sur une collection dans un template.

2.13. Template de string

Construire des strings a toujours été pénible en JavaScript, où nous devions généralement utiliser des concaténations :

```
const fullname = 'Miss ' + firstname + ' ' + lastname;
```

Les templates de string sont une nouvelle fonctionnalité mineure mais bien pratique, où on doit utiliser des accents graves (*backticks `*) au lieu des habituelles apostrophes (*quote '*) ou apostrophes doubles (*double-quotes "*), fournissant un moteur de template basique avec support du multi-ligne :

```
const fullname = `Miss ${firstname} ${lastname}`;
```

Le support du multi-ligne est particulièrement adapté à l'écriture de morceaux d'HTML, comme nous le ferons dans nos composants Angular :

```
const template = `<div>  
  <h1>Hello</h1>  
</div>`;
```

Une dernière fonctionnalité est la possibilité de les "tagger". Tu peux définir une fonction, et l'appliquer sur une chaîne de caractères template. Ici `askQuestion` ajoute un point d'interrogation à la fin de la chaîne de caractère :

```
const askQuestion = strings => strings + '?';  
const template = askQuestion`Hello there`;
```

Mais quelle est la différence avec une fonction classique alors ? Une fonction de tag reçoit en fait plusieurs paramètres :

- un tableau des morceaux statiques de la chaîne de caractères
- les valeurs résultant de l'évaluation des expressions

Par exemple, si l'on a la chaîne de caractère template contenant les expressions suivante :

```
const person1 = 'Cedric';
```

```

const person2 = 'Agnes';
const template = 'Hello ${person1}! Where is ${person2}?';

```

alors la fonction de tag reçoit les différents morceaux statiques et dynamiques. Ici nous avons une fonction de tag qui passe en majuscule les noms des protagonistes :

```

const uppercaseNames = (strings, ...values) => {
  // `strings` is an array with the static parts ['Hello ', '! Where is ', '?']
  // `values` is an array with the evaluated expressions ['Cedric', 'Agnes']
  const names = values.map(name => name.toUpperCase());
  // `names` now has ['CEDRIC', 'AGNES']
  // let's merge the `strings` and `names` arrays
  return strings.map((string, i) => `${string}${names[i] ? names[i] : ''}`).join('');
};

const result = uppercaseNames`Hello ${person1}! Where is ${person2}?`;
// returns 'Hello CEDRIC! Where is AGNES?'

```

Passons maintenant à l'un des grands changements introduits : les modules.

2.14. Modules

Il a toujours manqué en JavaScript une façon standard de ranger ses fonctions dans un espace de nommage, et de charger dynamiquement du code. Node.js a été un leader sur le sujet, avec un écosystème très riche de modules utilisant la convention CommonJS. Côté navigateur, il y a aussi l'API AMD (Asynchronous Module Definition), utilisée par [RequireJS](#). Mais aucun n'était un vrai standard, ce qui nous conduit à des débats incessants sur la meilleure solution.

ES2015+ a pour objectif de créer une syntaxe avec le meilleur des deux mondes, sans se préoccuper de l'implémentation utilisée. Le comité Ecma TC39 (qui est responsable des évolutions d'ES2015+ et auteur de la spécification du langage) voulait une syntaxe simple (c'est indéniablement l'atout de CommonJS), mais avec le support du chargement asynchrone (comme AMD), et avec quelques bonus comme la possibilité d'analyser statiquement le code par des outils et une gestion claire des dépendances cycliques. Cette nouvelle syntaxe se charge de déclarer ce que tu exportes depuis tes modules, et ce que tu importes dans d'autres modules.

Cette gestion des modules est fondamentale dans Angular, parce que tout y est défini dans des modules, qu'il faut importer dès qu'on veut les utiliser. Supposons qu'on veuille exposer une fonction pour parier sur un poney donné dans une course, et une fonction pour lancer la course.

Dans `races-service.js`:

```

export function bet(race, pony) {
  // ...
}

export function start(race) {
  // ...
}

```

Comme tu le vois, c'est plutôt simple : le nouveau mot-clé `export` fait son travail et exporte les deux fonctions.

Maintenant, supposons qu'un composant de notre application veuille appeler ces deux fonctions.

Dans un autre fichier :

```
import { bet, start } from './races-service';
```

```
// later
bet(race, pony1);
start(race);
```

C'est ce qu'on appelle un *named export* ("export nommé"). Ici on importe les deux fonctions, et on doit spécifier le nom du fichier contenant ces deux fonctions, ici 'races-service'. Evidemment, on peut importer une seule des deux fonctions, si besoin avec un alias :

```
import { start as startRace } from './races-service';
```

```
// later
startRace(race);
```

Et si tu veux importer toutes les fonctions du module, tu peux utiliser le caractère joker `*`.

Comme tu le ferais dans d'autres langages, il faut utiliser le caractère joker `*` avec modération, seulement si tu as besoin de toutes les fonctions, ou la plupart. Et comme tout ceci sera prochainement géré par ton IDE préféré qui prendra en charge la gestion automatique des imports, on n'aura plus à se soucier d'importer les seules bonnes fonctions.

Avec un caractère joker, tu dois utiliser un alias, et j'aime plutôt ça, parce que ça rend le reste du code plus lisible :

```
import * as racesService from './races-service';
```

```
// later
racesService.bet(race, pony1);
racesService.start(race);
```

Si ton module n'expose qu'une seule fonction, ou valeur, ou classe, tu n'as pas besoin d'utiliser un *named export*, et tu peux bénéficier de l'export par défaut, avec le mot-clé `default`. C'est pratique pour les classes notamment :

```
// pony.js
```

```
export default class Pony {}  
// races-service.js  
import Pony from './pony';
```

Note l'absence d'accolade pour importer un export par défaut. Tu peux l'importer avec l'alias que tu veux, mais pour être cohérent, c'est mieux de l'importer avec le nom du module (sauf évidemment si tu importes plusieurs modules portant le même nom, auquel cas tu devras donner un alias pour les distinguer). Et bien sûr tu peux mélanger l'export par défaut et l'export nommé, mais un module ne pourra avoir qu'un seul export par défaut.

En Angular, tu utiliseras beaucoup de ces imports dans ton application. Chaque composant et service sera une classe, généralement isolée dans son propre fichier et exportée, et ensuite importée à la demande dans chaque autre composant.

2.15. Conclusion

Voilà qui conclue notre rapide introduction à ES2015+. On a zappé quelques parties, mais si tu as bien assimilé ce chapitre, tu n'auras aucun problème à coder ton application en ES2015+. Si tu veux approfondir, je te recommande chaudement [Exploring JS](#) par Axel Rauschmayer, ou [Understanding ES6](#) par Nicholas C. Zakas. Ces deux ebooks peuvent être lus gratuitement en ligne, mais pense à soutenir ces auteurs qui ont fait un beau travail ! En l'occurrence, j'ai relu récemment [Speaking JS](#), le précédent livre d'Axel, et j'ai encore appris quelques trucs, donc si tu veux rafraîchir tes connaissances en JS, je te le conseille vivement !

Chapter 3. Un peu plus loin qu'ES2015+

3.1. Types dynamiques, statiques et optionnels

Tu sais probablement que les applications Angular sont écrites en TypeScript. Et tu te demandes peut-être qu'est-ce que TypeScript, et ce qu'il apporte de plus.

JavaScript est dynamiquement typé. Tu peux donc faire des trucs comme :

```
let pony = 'Rainbow Dash';
pony = 2;
```

Et ça fonctionne. Ça offre pleins de possibilités : tu peux ainsi passer n'importe quel objet à une fonction, tant que cet objet a les propriétés requises par la fonction :

```
const pony = { name: 'Rainbow Dash', color: 'blue' };
const horse = { speed: 40, color: 'black' };
const printColor = animal => console.log(animal.color);
// works as long as the object has a `color` property
```

Cette nature dynamique est formidable, mais elle est aussi un handicap dans certains cas, comparée à d'autres langages plus fortement typés. Le cas le plus évident est quand tu dois appeler une fonction inconnue d'une autre API en JS : tu dois lire la documentation (ou pire le code de la fonction) pour deviner à quoi doivent ressembler les paramètres. Dans notre exemple précédent, la méthode `printColor` attend un paramètre avec une propriété `color`, mais encore faut-il le savoir. Et c'est encore plus difficile dans notre travail quotidien, où on multiplie les utilisations de bibliothèques et services développés par d'autres. Un des co-fondateurs de Ninja Squad se plaint souvent du manque de type en JS, et déclare qu'il n'est pas aussi productif, et qu'il ne produit pas du code aussi bon qu'il le ferait dans un environnement plus statiquement typé. Et il n'a pas entièrement tort, même s'il trolle aussi par plaisir ! Sans les informations de type, les IDEs n'ont aucun indice pour savoir si tu écris quelque chose de faux, et les outils ne peuvent pas t'aider à trouver des bugs dans ton code. Bien sûr, nos applications sont testées, et Angular a toujours facilité les tests, mais c'est pratiquement impossible d'avoir une parfaite couverture de tests.

Cela nous amène au sujet de la maintenabilité. Le code JS peut être difficile à maintenir, malgré les tests et la documentation. Refactoriser une grosse application JS n'est pas chose aisée, comparativement à ce qui peut être fait dans des langages statiquement typés. La maintenabilité est un sujet important, et les types aident les outils, ainsi que les développeurs, à éviter les erreurs lors de l'écriture et la modification de code. Google a toujours été enclin à proposer des solutions dans cette direction : c'est compréhensible, étant donné qu'ils gèrent des applications parmi les plus grosses du monde, avec GMail, Google apps, Maps... Alors ils ont essayé plusieurs approches pour améliorer la maintenabilité des applications *front-end* : GWT, Google Closure, Dart... Elles devaient toutes faciliter l'écriture de grosses applications web.

Avec Angular, l'équipe Google voulait nous aider à écrire du meilleur JS, en ajoutant des informations de type à notre code. Ce n'est pas un concept nouveau pour JS, c'était même le sujet de

la spécification ECMAScript 4, qui a été abandonnée. Au départ ils annoncèrent AtScript, un sur-ensemble d'ES2015 avec des annotations (des annotations de type et d'autres, dont je parlerai plus tard). Ils annoncèrent ensuite le support de TypeScript, le langage de Microsoft, avec des annotations de type additionnelles. Et enfin, quelques mois plus tard, l'équipe TypeScript annonçait, après un travail étroit avec l'équipe de Google, que la nouvelle version du langage (1.5) aurait toutes les nouvelles fonctionnalités d'AtScript. L'équipe Angular déclara alors qu'AtScript était officiellement abandonné, et que TypeScript était désormais la meilleure façon d'écrire des applications Angular !

3.2. Hello TypeScript

Je pense que c'était la meilleure chose à faire pour plusieurs raisons. D'abord, personne n'a vraiment envie d'apprendre une nouvelle extension de langage. Et TypeScript existait déjà, avec une communauté et un écosystème actifs. Je ne l'avais jamais vraiment utilisé avant Angular, mais j'en avais entendu du bien, de personnes différentes. TypeScript est un projet de Microsoft, mais ce n'est pas le Microsoft de l'ère Ballmer et Gates. C'est le Microsoft de Nadella, celui qui s'ouvre à la communauté, et donc, à l'open-source. Google en a conscience, et c'est tout à leur avantage de contribuer à un projet existant, plutôt que de maintenir le leur. Le framework TypeScript gagnera de son côté en visibilité : *win-win* comme dirait ton manager.

Mais la raison principale de parier sur TypeScript est le système de types qu'il offre. C'est un système optionnel qui vient t'aider sans t'entraver. De fait, après avoir codé quelque temps avec, tu auras probablement envie de l'utiliser dans toutes tes applications. J'aime ce qu'ils ont fait, et on jettera un coup d'oeil à TypeScript dans le chapitre suivant. Tu pourras ainsi lire et comprendre n'importe quel code Angular, et tu pourras décider de l'utiliser, ou pas, dans tes applications.

Si tu te demandes "mais pourquoi avoir du code fortement typé dans une application Angular?", prenons un exemple. Angular 1 et 2 ont été construits sur le puissant concept d'injection de dépendance. Tu le connais déjà peut-être, parce que c'est un *design pattern* classique, utilisé dans beaucoup de frameworks et langages, et notamment AngularJS 1.x comme je le disais.

3.3. Un exemple concret d'injection de dépendance

Pour synthétiser ce qu'est l'injection de dépendance, prenons un composant d'une application, disons `RaceList`, permettant d'accéder à la liste des courses que le service `RaceService` peut retourner. Tu peux écrire `RaceList` comme ça :

```
class RaceList {
  constructor() {
    this.raceService = new RaceService();
    // let's say that list() returns a promise
    this.raceService
      .list()
      // we store the races returned into a member of 'RaceList'
      .then(races => (this.races = races));
    // arrow functions, FTW!
  }
}
```

```
}
```

Mais ce code a plusieurs défauts. L'un d'eux est la testabilité : c'est compliqué de remplacer `raceService` par un faux service (un bouchon, un *mock*), pour tester notre composant.

Si nous utilisons le *pattern* d'injection de dépendance (*Dependency Injection*, DI), nous délégons la création de `RaceService` à un framework, lui réclamant simplement une instance. Le framework est ainsi en charge de la création de la dépendance, et il peut nous "l'injecter", par exemple dans le constructeur :

```
class RaceList {
  constructor(raceService) {
    this.raceService = raceService;
    this.raceService.list().then(races => (this.races = races));
  }
}
```

Désormais, quand on teste cette classe, on peut facilement passer un faux service au constructeur :

```
// in a test
const fakeService = {
  list: () => {
    // returns a fake promise
  }
};
const raceList = new RaceList(fakeService);
// now we are sure that the race list
// is the one we want for the test
```

Mais comment le framework sait-il quel composant injecter dans le constructeur ? Bonne question ! AngularJS 1.x se basait sur le nom du paramètre, mais cela a une sérieuse limitation : la minification du code va changer le nom du paramètre. Pour contourner ce problème, tu pouvais utiliser la notation à base de tableau, ou ajouter des métadonnées à la classe :

```
RaceList.$inject = ['RaceService'];
```

Il nous fallait donc ajouter des métadonnées pour que le framework comprenne ce qu'il fallait injecter dans nos classes. Et c'est exactement ce que proposent les annotations de type : une métadonnée donnant un indice nécessaire au framework pour réaliser la bonne injection. En Angular, avec TypeScript, voilà à quoi pourrait ressembler notre composant `RaceList` :

```
class RaceList {
  raceService: RaceService;
  races: Array<string> = [];

  constructor(raceService: RaceService) {
```

```
// the interesting part is `: RaceService`  
this.raceService = raceService;  
this.raceService.list().then(races => (this.races = races));  
}  
}
```

Maintenant l'injection peut se faire sans ambiguïté !

C'est pourquoi nous allons passer un peu de temps à apprendre TypeScript (TS). Angular est clairement construit pour tirer parti de celui-ci, et rendre notre vie de développeur plus facile en l'utilisant. Et l'équipe Angular a envie de soumettre le système de type au comité de standardisation, donc peut-être qu'un jour il sera normal d'avoir de vrais types en JS.

Il est temps désormais de se lancer dans TypeScript !

Chapter 4. Découvrir TypeScript

TypeScript, qui existe depuis 2012, est un sur-ensemble de JavaScript, ajoutant quelques trucs à ES5. Le plus important étant le système de type, lui donnant même son nom. Depuis la version 1.5, sortie en 2015, cette bibliothèque essaie d'être un sur-ensemble d'ES2015+, incluant toutes les fonctionnalités vues précédemment, et quelques nouveautés, comme les décorateurs. Ecrire du TypeScript ressemble à écrire du JavaScript. Par convention les fichiers sources TypeScript ont l'extension `.ts`, et seront compilés en JavaScript standard, en général lors du build, avec le compilateur TypeScript. Le code généré reste très lisible.

```
npm install -g typescript  
tsc test.ts
```

Mais commençons par le début.



4.1. Les types de TypeScript

La syntaxe pour ajouter des informations de type en TypeScript est basique :

```
let variable: type;
```

Les différents types sont simples à retenir :

```
const ponyNumber: number = 0;  
const ponyName: string = 'Rainbow Dash';
```

Dans ces cas, les types sont facultatifs, car le compilateur TS peut les deviner depuis leur valeur (c'est ce qu'on appelle l'inférence de type).

Le type peut aussi être défini dans ton application, avec par exemple la classe suivante `Pony` :

```
const pony: Pony = new Pony();
```

TypeScript supporte aussi ce que certains langages appellent des types génériques, par exemple avec un `Array` :

```
const ponies: Array<Pony> = [new Pony()];
```

Cet `Array` ne peut contenir que des poneys, ce qu'indique la notation générique `<>`. On peut se demander quel est l'intérêt d'imposer cela. Ajouter de telles informations de type aidera le compilateur à détecter des erreurs :

```
ponies.push('hello'); // error TS2345
// Argument of type 'string' is not assignable to parameter of type 'Pony'.
```

Et comment faire si tu as besoin d'une variable pouvant recevoir plusieurs types ? TS a un type spécial pour cela, nommé `any`.

```
let changing: any = 2;
changing = true; // no problem
```

C'est pratique si tu ne connais pas le type d'une valeur, soit parce qu'elle vient d'un bout de code dynamique, ou en sortie d'une bibliothèque obscure.

Si ta variable ne doit recevoir que des valeurs de type `number` ou `boolean`, tu peux utiliser l'union de types :

```
let changing: number | boolean = 2;
changing = true; // no problem
```

4.2. Valeurs énumérées (`enum`)

TypeScript propose aussi des valeurs énumérées : `enum`. Par exemple, une course de poneys dans ton application peut être soit `ready`, `started` ou `done`.

```
enum RaceStatus {
  Ready,
  Started,
  Done
}
```

```
const race = new Race();
race.status = RaceStatus.Ready;
```

Un `enum` est en fait une valeur numérique, commençant à 0. Tu peux cependant définir la valeur

que tu veux :

```
enum Medal {  
    Gold = 1,  
    Silver,  
    Bronze  
}
```

Depuis TypeScript 2.4, tu peux même donner une valeur sous forme de chaîne de caractères :

```
enum Position {  
    First = 'First',  
    Second = 'Second',  
    Other = 'Other'  
}
```

Cependant, pour être tout à fait honnêtes, nous n'utilisons pas d'enum dans nos projets : on utilise des unions de types. Elles sont plus simples et couvrent à peu près les mêmes usages :

```
let color: 'blue' | 'red' | 'green';  
// we can only give one of these values to 'color'  
color = 'blue';
```

TypeScript permet même de créer ses propres types, on pourrait donc faire comme suit :

```
type Color = 'blue' | 'red' | 'green';  
const ponyColor: Color = 'blue';
```

4.3. Return types

Tu peux aussi spécifier le type de retour d'une fonction :

```
function startRace(race: Race): Race {  
    race.status = RaceStatus.Started;  
    return race;  
}
```

Si la fonction ne retourne rien, tu peux le déclarer avec `void` :

```
function startRace(race: Race): void {  
    race.status = RaceStatus.Started;  
}
```

4.4. Interfaces

C'est déjà une bonne première étape. Mais comme je le disais plus tôt, JavaScript est formidable par sa nature dynamique. Une fonction marchera si elle reçoit un objet possédant la bonne propriété :

```
function addPointsToScore(player, points) {  
    player.score += points;  
}
```

Cette fonction peut être appliquée à n'importe quel objet ayant une propriété `score`. Maintenant comment traduit-on cela en TypeScript ? Facile !, on définit une interface, un peu comme la "forme" de l'objet.

```
function addPointsToScore(player: { score: number }, points: number): void {  
    player.score += points;  
}
```

Cela signifie que le paramètre doit avoir une propriété nommée `score` de type `number`. Tu peux évidemment aussi nommer ces interfaces :

```
interface HasScore {  
    score: number;  
}
```

```
function addPointsToScore(player: HasScore, points: number): void {  
    player.score += points;  
}
```

Tu verras que l'on utilise très souvent les interfaces dans le livre pour représenter nos entités.

On utilise également les interfaces pour représenter nos modèles métiers dans nos projets. Généralement, on ajoute un suffixe `Model` pour le montrer de façon claire. Il est alors très facile de créer une nouvelle entité :

```
interface PonyModel {  
    name: string;  
    speed: number;  
}  
const pony: PonyModel = { name: 'Light Shoe', speed: 56 };
```

4.5. Paramètre optionnel

Y'a un autre truc sympa en JavaScript : les paramètres optionnels. Si tu ne les passes pas à l'appel

de la fonction, leur valeur sera `undefined`. Mais en TypeScript, si tu déclares une fonction avec des paramètres typés, le compilateur te gueulera dessus si tu les oublies :

```
addPointsToScore(player); // error TS2346
// Supplied parameters do not match any signature of call target.
```

Pour montrer qu'un paramètre est optionnel dans une fonction (ou une propriété dans une interface), tu ajoutes `?` après le paramètre. Ici, le paramètre `points` est optionnel :

```
function addPointsToScore(player: HasScore, points?: number): void {
    points = points || 0;
    player.score += points;
}
```

4.6. Des fonctions en propriété

Tu peux aussi décrire un paramètre comme devant posséder une fonction spécifique plutôt qu'une propriété. La définition de cette interface serait :

```
interface CanRun {
    run(meters: number): void;
}
```

```
function startRunning(pony: CanRun): void {
    pony.run(10);
}

const ponyOne = {
    run: (meters: number) => logger.log(`pony runs ${meters}m`)
};
startRunning(ponyOne);
```

4.7. Classes

Une classe peut implémenter une interface. Pour nous, un poney peut courir, donc on pourrait écrire :

```
class Pony implements CanRun {
    run(meters: number): void {
        logger.log(`pony runs ${meters}m`);
    }
}
```

Le compilateur nous obligera à implémenter la méthode `run` dans la classe. Si nous l'implémentons mal, par exemple en attendant une `string` au lieu d'un `number`, le compilateur va crier :

```
class IllegalPony implements CanRun {
    run(meters: string) {
        console.log(`pony runs ${meters}`);
    }
}
// error TS2420: Class 'IllegalPony' incorrectly implements interface 'CanRun'.
// Types of property 'run' are incompatible.
```

Tu peux aussi implémenter plusieurs interfaces si ça te fait plaisir :

```
class HungryPony implements CanRun, CanEat {
    run(meters: number): void {
        logger.log(`pony runs ${meters}`);
    }

    eat(): void {
        logger.log(`pony eats`);
    }
}
```

Et une interface peut en étendre une ou plusieurs autres :

```
interface Animal extends CanRun, CanEat {}

class Pony implements Animal {
    // ...
}
```

Une classe en TypeScript peut avoir des propriétés et des méthodes. Avoir des propriétés dans une classe n'est pas une fonctionnalité standard d'ES2015+, c'est seulement possible en TypeScript.

```
class SpeedyPony {
    speed = 10;

    run(): void {
        logger.log(`pony runs at ${this.speed}m/s`);
    }
}
```

Tout est public par défaut. Mais tu peux utiliser le mot-clé `private` pour cacher une propriété ou une méthode. Ajouter `public` ou `private` à un paramètre de constructeur est un raccourci pour créer et initialiser un membre privé ou public :

```

class NamedPony {
  constructor(
    public name: string,
    private speed: number
  ) {}

  run(): void {
    logger.log(`pony runs at ${this.speed}m/s`);
  }
}

```

```

const pony = new NamedPony('Rainbow Dash', 10);
// defines a public property name with 'Rainbow Dash'
// and a private one speed with 10

```

Ce qui est l'équivalent du plus verbeux :

```

class NamedPonyWithoutShortcut {
  public name: string;
  private speed: number;

  constructor(name: string, speed: number) {
    this.name = name;
    this.speed = speed;
  }

  run(): void {
    logger.log(`pony runs at ${this.speed}m/s`);
  }
}

```

Ces raccourcis sont très pratiques et nous allons beaucoup les utiliser en Angular !

4.8. Utiliser d'autres bibliothèques

Mais si on travaille avec des bibliothèques externes écrites en JS, comment savoir les types des paramètres attendus par telle fonction de telle bibliothèque ? La communauté TypeScript est tellement cool que ses membres ont défini des définitions pour les types et les fonctions exposés par les bibliothèques JavaScript les plus populaires.

Les fichiers contenant ces définitions ont une extension spéciale : `.d.ts`. Ils contiennent une liste de toutes les fonctions publiques des bibliothèques. [DefinitelyTyped](#) est l'outil de référence pour récupérer ces fichiers. Par exemple, si tu veux utiliser TS dans ton application AngularJS 1.x, tu peux récupérer le fichier dédié depuis le repository directement avec NPM :

```
npm install --save-dev @types/angular
```

ou le télécharger manuellement. Puis tu inclus ce fichier au début de ton code et hop!, tu profites du bonheur d'avoir une compilation *typesafe* :

```
/// <reference path="angular.d.ts" />
angular.module(10, []);
// so when I compile, I get:
// Argument of type 'number' is not assignable to parameter of type 'string'.
```

`/// <reference path="angular.d.ts" />` est un commentaire spécial reconnu par TS, qui indique au compilateur de vérifier l'interface `angular.d.ts`. Maintenant, si tu te trompes dans l'appel d'une méthode AngularJS, le compilateur te le dira, et tu peux corriger sans avoir à lancer manuellement ton application !

Encore plus cool, depuis TypeScript 1.6, le compilateur est capable de trouver par lui-même ces définitions pour une dépendance si elles sont packagées avec la dépendance elle-même. De plus en plus de projets adoptent cette approche, et Angular fait de même. Tu n'as donc même pas à t'occuper d'inclure ces interfaces dans ton projet Angular : le compilateur TS va tout comprendre comme un grand si tu utilises NPM pour gérer tes dépendances !

4.9. Décorateurs

Cette fonctionnalité a été ajoutée en TypeScript 1.5, en partie pour le support d'Angular. En effet, comme on le verra bientôt, les composants Angular peuvent être décrits avec des décorateurs. Tu n'as peut-être jamais entendu parler de décorateurs, car tous les langages ne les proposent pas. Un décorateur est une façon de faire de la métaprogrammation. Ils ressemblent beaucoup aux annotations, qui sont principalement utilisées en Java, C#, et Python, et peut-être d'autres langages que je ne connais pas. Suivant le langage, tu peux ajouter une annotation sur une méthode, un attribut, ou une classe. Généralement, les annotations ne sont pas vraiment utiles au langage lui-même, mais plutôt aux frameworks et aux bibliothèques.

Les décorateurs sont vraiment puissants : ils peuvent modifier leur cible (classes, méthodes, etc.) et par exemple modifier les paramètres ou le résultat retourné, appeler d'autres méthodes quand la cible est appelée, ou ajouter des métadonnées destinées à un framework (c'est ce que font les décorateurs d'Angular). Jusqu'à présent, cela n'existe pas en JavaScript. Mais le langage évolue, et il y a maintenant une proposition officielle pour le support des décorateurs, qui les rendra peut-être possibles un jour.

En Angular, on utilisera les annotations fournies par le framework. Leur rôle est assez simple : ils ajoutent des métadonnées à nos classes, propriétés ou paramètres pour par exemple indiquer "cette classe est un composant", "cette dépendance est optionnelle", "ceci est une propriété spéciale du composant", etc. Ce n'est pas obligatoire de les utiliser, car tu peux toujours ajouter les métadonnées manuellement si tu ne veux que du pur ES5, mais le code sera plus élégant avec des décorateurs, comme ceux proposés par TypeScript.

En TypeScript, les annotations sont préfixées par `@`, et peuvent être appliquées sur une classe, une propriété de classe, une fonction, ou un paramètre de fonction. Pas sur un constructeur en revanche, mais sur ses paramètres oui.

Pour mieux comprendre ces décorateurs, essayons d'en construire un très simple par nous-mêmes, `@Log()`, qui va écrire le nom de la méthode à chaque fois qu'elle sera appelée.

Il s'utilisera comme ça :

```
class RaceService {
  @Log()
  getRaces() {
    // call API
  }

  @Log()
  getRace(_raceId: number) {
    // call API
  }
}
```

Pour le définir, nous devons écrire une méthode renvoyant une fonction comme celle-ci :

```
const Log = () => {
  return (_target: any, name: string, descriptor: any) => {
    logger.log(`call to ${name}`);
    return descriptor;
  };
};
```

Selon ce sur quoi nous voulons appliquer notre décorateur, la fonction n'aura pas exactement les mêmes arguments. Ici, nous avons un décorateur de méthode, qui prend 3 paramètres :

- `target` : le prototype de la classe ciblée par notre décorateur
- `name` : le nom de la méthode ciblée
- `descriptor` : le descripteur de la méthode ciblée, par exemple est-ce que la méthode est énumérable, etc.

Nous voulons simplement écrire le nom de la méthode, mais tu pourrais faire pratiquement ce que tu veux : modifier les paramètres, le résultat, appeler une autre fonction, etc.

Ici, dans notre exemple basique, chaque fois que les méthodes `getRace()` ou `getRaces()` sont exécutées, nous verrons une nouvelle trace dans la console du navigateur :

```
raceService.getRaces();
// logs: call to getRaces
raceService.getRace(1);
```

```
// logs: call to getRace
```

En tant qu'utilisateur d'Angular, jetons un œil à ces annotations :

```
@Component({ selector: 'ns-home', template: 'home' })
class Home {
  constructor() {
    logger.log('Home');
  }
}
```

L'annotation `@Component` est ajoutée à la classe `Home`. Quand Angular chargera notre application, il va trouver la classe `Home`, et va comprendre que c'est un composant grâce au décorateur. Cool, hein ?! Comme tu le vois, une annotation peut recevoir des paramètres, ici un objet de configuration.

Je voulais juste présenter le concept de décorateur, nous aurons l'occasion de revoir tous les décorateurs disponibles en Angular tout au long de ce livre.

Ainsi mon conseil est d'essayer TypeScript. Tous mes exemples dans ce livre l'utiliseront à partir de maintenant, car Angular, et tout l'outillage autour, est vraiment conçu pour en tirer parti.

Chapter 5. TypeScript avancé

Si tu commences juste ton apprentissage de TypeScript, tu peux sauter sans problème ce chapitre dans un premier temps et y revenir plus tard. Ce chapitre est là pour montrer des utilisations plus avancées de TypeScript, qui n'auront vraiment de sens que si le langage t'est déjà familier.

5.1. readonly

Tu peux utiliser le mot-clé `readonly` (lecture seule) pour marquer une propriété d'un objet ou d'une classe comme étant... en lecture seule. De cette façon, le compilateur refusera de compiler du code qui tente d'assigner une nouvelle valeur à cette propriété :

```
interface Config {  
    readonly timeout: number;  
}  
  
const config: Config = { timeout: 2000 };  
// `config.timeout` is now readonly and can't be reassigned
```

5.2. keyof

Le mot-clé `keyof` peut être utilisé pour un type représentant l'union de tous les noms des propriétés d'un autre type. Par exemple, si tu as une interface `PonyModel` :

```
interface PonyModel {  
    name: string;  
    color: string;  
    speed: number;  
}
```

Tu veux écrire une fonction qui renvoie la valeur d'une propriété. Voici une première implémentation naïve :

```
function getProperty(obj: any, key: string): any {  
    return obj[key];  
}  
  
const pony: PonyModel = {  
    name: 'Rainbow Dash',  
    color: 'blue',  
    speed: 45  
};  
const nameValue = getProperty(pony, 'name');
```

Il y a deux problèmes ici :

- tu peux donner n'importe quelle valeur au paramètre `key`, même une clé qui n'existe pas dans `PonyModel`.
- le type de retour étant `any`, nous perdons beaucoup d'information de typage.

C'est ici que `keyof` peut être utile. `keyof` permet de lister toutes les clés d'un type :

```
type PonyModelKey = keyof PonyModel;
// this is the same as ''name''|'speed'|'color'
let property: PonyModelKey = 'name'; // works
property = 'speed'; // works
// key = 'other' would not compile
```

On peut donc utiliser ce type pour rendre `getProperty` plus strictement typée, en déclarant que :

- le premier paramètre est de type `T` ;
- le second paramètre est de type `K`, qui est une clé de `T`.

```
function getProperty<T, K extends keyof T>(obj: T, key: K): T[K] {
  return obj[key];
}

const pony: PonyModel = {
  name: 'Rainbow Dash',
  color: 'blue',
  speed: 45
};
// TypeScript infers that `nameValue` is of type `string`!
const nameValue = getProperty(pony, 'name');
```

On fait ici d'une pierre, deux coups :

- `key` peut maintenant seulement être une propriété existante de `PonyModel` ;
- le type de retour sera déduit par TypeScript (ce qui est sacrément cool !).

Maintenant voyons comment nous pouvons utiliser `keyof` pour aller encore plus loin.

5.3. Mapped type

Disons que tu veux construire un type qui a exactement les mêmes propriétés que `PonyModel`, mais tu veux que chaque propriété soit optionnelle. Tu peux bien sûr le définir manuellement :

```
interface PartialPonyModel {
  name?: string;
  color?: string;
  speed?: number;
}
```

```
const pony: PartialPonyModel = {
  name: 'Rainbow Dash'
};
```

Mais on peut faire quelque chose de plus générique avec un *mapped type*, un "type de transformation" :

```
type Partial<T> = {
  [P in keyof T]?: T[P];
};

const pony: Partial<PonyModel> = {
  name: 'Rainbow Dash'
};
```

Le type `Partial` est une transformation qui applique le modificateur `?` à chaque property du type ! En fait, `Partial` est suffisamment fréquent pour qu'il soit inclus dans TypeScript depuis la version 2.1, et il est déclaré exactement comme ceci dans la bibliothèque standard.

TypeScript offre également d'autres types de transformation.

5.3.1. Readonly

`Readonly` rend toutes les propriétés d'un objet `readonly` :

```
const pony: Readonly<PonyModel> = {
  name: 'Rainbow Dash',
  color: 'blue',
  speed: 45
};
// all properties are `readonly`
```

5.3.2. Pick

`Pick` t'aide à construire un type avec seulement quelques-unes des propriétés d'origine :

```
const pony: Pick<PonyModel, 'name' | 'color'> = {
  name: 'Rainbow Dash',
  color: 'blue'
};
// 'pony' can't have a 'speed' property
```

5.3.3. Record

`Record` t'aide à construire un type avec les mêmes propriétés et un autre type pour ces propriétés :

```

interface FormValue {
  value: string;
  valid: boolean;
}

const pony: Record<keyof PonyModel, FormValue> = {
  name: { value: 'Rainbow Dash', valid: true },
  color: { value: 'blue', valid: true },
  speed: { value: '45', valid: true }
};

```

Il y a [encore d'autres types](#), mais ceux-ci sont les plus utiles.

5.4. Union de types et gardien de types

Les unions de types sont très pratiques. Disons que ton application a des utilisateurs connectés et des utilisateurs anonymes, et que, parfois, tu dois faire une action différente selon le cas. Tu peux modéliser les entités comme ceci :

```

interface User {
  type: 'authenticated' | 'anonymous';
  name: string;
  // other fields
}

interface AuthenticatedUser extends User {
  type: 'authenticated';
  loggedSince: number;
}

interface AnonymousUser extends User {
  type: 'anonymous';
  visitingSince: number;
}

function onWebsiteSince(user: User): number {
  if (user.type === 'authenticated') {
    // this is a LoggedUser
    return (user as AuthenticatedUser).loggedSince;
  } else if (user.type === 'anonymous') {
    // this is an AnonymousUser
    return (user as AnonymousUser).visitingSince;
  }
  // TS doesn't know every possibility was covered
  // so we have to return something here
  return 0;
}

```

Je ne sais pas pour toi, mais je n'aime pas trop ces typages explicites `as ...`. Peut-on faire mieux ?

La première possibilité est d'utiliser un *type guard*, un gardien de types, une fonction spéciale dont le seul but est d'aider le compilateur TypeScript.

```
function isAuthenticated(user: User): user is AuthenticatedUser {
    return user.type === 'authenticated';
}

function isAnonymous(user: User): user is AnonymousUser {
    return user.type === 'anonymous';
}

function onWebsiteSince(user: User): number {
    if (isAuthenticated(user)) {
        // this is inferred as a LoggedUser
        return user.loggedSince;
    } else if (isAnonymous(user)) {
        // this is inferred as an AnonymousUser
        return user.visitingSince;
    }
    // TS still doesn't know every possibility was covered
    // so we have to return something here
    return 0;
}
```

C'est mieux ! Mais on a toujours besoin de retourner une valeur par défaut, même si nous avons couvert tous les cas.

On peut légèrement améliorer la situation si on abandonne les gardiens de types et que l'on utilise une union de types à la place.

```
interface BaseUser {
    name: string;
    // other fields
}

interface AuthenticatedUser extends BaseUser {
    type: 'authenticated';
    loggedSince: number;
}

interface AnonymousUser extends BaseUser {
    type: 'anonymous';
    visitingSince: number;
}

type User = AuthenticatedUser | AnonymousUser;
```

```

function onWebsiteSince(user: User): number {
  if (user.type === 'authenticated') {
    // this is inferred as a LoggedUser
    return user.loggedSince;
  } else {
    // this is narrowed as an AnonymousUser
    // without even testing the type!
    return user.visitingSince;
  }
  // no need to return a default value
  // as TS knows that we covered every possibility!
}

```

C'est encore mieux, car TypeScript comprend automatiquement le type utilisé dans la branche `else`.

Parfois tu sais que ce modèle va grandir dans le futur, et que d'autres cas devront être gérés. Par exemple, si tu ajoutes un `AdminUser`. Dans ce cas, on peut utiliser un `switch`. Un `switch` sur une union de types ne compilera pas si l'un des cas n'est pas géré. Donc introduire notre `AdminUser`, ou un autre type plus tard, ajouterait automatiquement des erreurs de compilation dans tous les endroits de notre code où nous devons les gérer !

```

interface AdminUser extends BaseUser {
  type: 'admin';
  adminSince: number;
}

type User = AuthenticatedUser | AnonymousUser | AdminUser;

function onWebsiteSince(user: User): number {
  switch (user.type) {
    case 'authenticated':
      return user.loggedSince;
    case 'anonymous':
      return user.visitingSince;
    case 'admin':
      // without this case, we could not even compile the code
      // as TS would complain that all possible paths are not returning a value
      return user.adminSince;
  }
}

```

J'espère que ces patterns vous aideront dans vos projets. Penchons-nous maintenant sur les Web Components.

Chapter 6. Le monde merveilleux des Web Components

Avant d'aller plus loin, j'aimerais faire une petite pause pour parler des Web Components. Vous n'avez pas besoin de connaître les Web Components pour écrire du code Angular. Mais je pense que c'est une bonne chose d'en avoir un aperçu, car en Angular certaines décisions ont été prises pour faciliter leur intégration, ou pour rendre les composants que l'on construit similaires à des Web Components. Tu es libre de sauter ce chapitre si tu ne t'intéresses pas du tout au sujet, mais je pense que tu apprendras deux-trois choses qui pourraient t'être utiles pour la suite.

6.1. Le nouveau Monde

Les composants sont un vieux rêve de développeur. Un truc que tu prendrais sur étagère et lâcherais dans ton application, et qui marcherait directement et apporterait la fonctionnalité à tes utilisateurs sans rien faire.

Mes amis, cette heure est venue.

Oui, bon, peut-être. En tout cas, on a le début d'un truc.

Ce n'est pas complètement neuf. On avait déjà la notion de composants dans le développement web depuis quelque temps, mais ils demandaient en général de lourdes dépendances comme jQuery, Dojo, Prototype, AngularJS, etc. Pas vraiment le genre de bibliothèques que tu veux absolument ajouter à ton application.

Les Web Components essaient de résoudre ce problème : avoir des composants réutilisables et encapsulés.



Ils reposent sur un ensemble de standards émergents, que les navigateurs ne supportent pas encore parfaitement. Mais quand même, c'est un sujet intéressant, même si on ne pourra pas en bénéficier pleinement avant quelques années, ou même jamais si le concept ne décolle pas.

Ce standard émergent est défini dans trois spécifications :

- Custom elements ("éléments personnalisés")
- Shadow DOM ("DOM de l'ombre")

- Template

Note que les exemples présentés ont plus de chances de fonctionner dans un Chrome ou un Firefox récent.

6.2. Custom elements

Les éléments customs sont un nouveau standard qui permet au développeur de créer ses propres éléments du DOM, faisant de `<ns-pony></ns-pony>` un élément HTML parfaitement valide. La spécification définit comment déclarer de tels éléments, comment tu peux les faire étendre des éléments existants, comment tu peux définir ton API, etc.

Déclarer un élément custom se fait avec un simple `customElements.define` :

```
class Pony extends HTMLElement {
  constructor() {
    super();
    console.log("I'm a pony!");
  }
}

customElements.define('ns-pony', Pony);
```

Et ensuite l'utiliser avec :

```
<ns-pony></ns-pony>
```

Note que le nom doit contenir un tiret, pour indiquer au navigateur que c'est un élément custom.

Évidemment ton élément custom peut avoir des propriétés et des méthodes, et il aura aussi des callbacks liés au cycle de vie, pour exécuter du code quand le composant est inséré ou supprimé, ou quand l'un de ses attributs est modifié. Il peut aussi avoir son propre template. Par exemple, peut-être que ce `ns-pony` affiche une image du poney, ou seulement son nom :

```
class Pony extends HTMLElement {
  constructor() {
    super();
    console.log("I'm a pony!");
  }
}

/**
 * This is called when the component is inserted
 */
connectedCallback() {
  this.innerHTML = '<h1>General Soda</h1>';
```

```
}
```

```
}
```

Si tu jettes un coup d'œil au DOM, tu verras `<ns-pony><h1>General Soda</h1></ns-pony>`. Mais cela veut dire que le CSS ou la logique JavaScript de ton application peut avoir des effets indésirables sur ton composant. Donc, en général, le template est caché et encapsulé dans un truc appelé le Shadow DOM ("DOM de l'ombre"), et tu ne verras dans le DOM que `<ns-pony></ns-pony>`, bien que le navigateur affiche le nom du poney.

6.3. Shadow DOM

Avec un nom qui claque comme celui-là, on s'attend à un truc très puissant. Et il l'est. Le Shadow DOM est une façon d'encapsuler le DOM de ton composant. Cette encapsulation signifie que la feuille de style et la logique JavaScript de ton application ne vont pas s'appliquer sur le composant et le ruiner accidentellement. Cela en fait l'outil idéal pour dissimuler le fonctionnement interne de ton composant, et s'assurer que rien n'en fuit à l'extérieur.

Si on retourne à notre exemple précédent :

```
class Pony extends HTMLElement {  
  constructor() {  
    super();  
    const shadow = this.attachShadow({ mode: 'open' });  
    const title = document.createElement('h1');  
    title.textContent = 'General Soda';  
    shadow.appendChild(title);  
  }  
}
```

Si tu essaies maintenant de l'observer, tu devrais voir :

```
<ns-pony>  
#shadow-root (open)  
  <h1>General Soda</h1>  
</ns-pony>
```

Désormais, même si tu ajoutes du style aux éléments `h1`, rien ne changera : le Shadow DOM agit comme une barrière.

Jusqu'à présent, nous avions utilisé une chaîne de caractères pour notre template. Mais ce n'est habituellement pas la façon de procéder. La bonne pratique est de plutôt utiliser l'élément `<template>`.

6.4. Template

Un template spécifié dans un élément `<template>` n'est pas affiché par le navigateur. Son but est d'être à terme cloné dans un autre élément. Ce que tu déclareras à l'intérieur sera inerte : les scripts ne s'exécuteront pas, les images ne se chargeront pas, etc. Son contenu peut être requêté par le reste de la page avec la méthode classique `getElementById()`, et il peut être placé sans risque n'importe où dans la page.

Pour utiliser un template, il doit être cloné :

```
<template id="pony-template">
  <style>
    h1 {
      color: orange;
    }
  </style>
  <h1>General Soda</h1>
</template>
```

```
class Pony extends HTMLElement {
  constructor() {
    super();
    const template = document.querySelector('#pony-template');
    const clonedTemplate = document.importNode(template.content, true);
    const shadow = this.attachShadow({ mode: 'open' });
    shadow.appendChild(clonedTemplate);
  }
}
```

6.5. Les bibliothèques basées sur les Web Components

Toutes ces spécifications constituent les Web Components. Je suis loin d'en être expert, et ils présentent toute sorte de pièges.

Comme les Web Components ne sont pas complètement supportés par tous les navigateurs, il y a un *polyfill* à inclure dans ton application pour être sûr que ça fonctionne. Ce *polyfill* est appelé [web-component.js](#), et il est bon de noter qu'il est le fruit d'un effort commun entre Google, Mozilla et Microsoft, entre autres.

Au-dessus de ce *polyfill*, quelques bibliothèques ont vu le jour. Elles proposent toutes de faciliter le travail avec les Web Components, et viennent souvent avec un lot de composants tout prêts.

Parmi les initiatives notables, on peut citer :

- [Polymer](#), première tentative de la part de Google ;
- [LitElement](#), projet plus récent de l'équipe Polymer ;

- [X-tag](#) de Mozilla et Microsoft ;
- [Stencil](#).

Je ne vais pas rentrer dans les détails, mais tu peux facilement utiliser un composant existant. Supposons que tu veuilles embarquer une carte Google dans ton application :

```
<!-- Polyfill Web Components support for older browsers -->
<script src="webcomponents.js"></script>

<!-- Import element -->
<script src="google-map.js"></script>

<!-- Use element -->
<body>
  <google-map latitude="45.780" longitude="4.842"></google-map>
</body>
```

Il y a une tonne de composants disponibles. Tu peux en avoir un aperçu sur <https://www.webcomponents.org/>.

Tu peux faire plein de trucs cools avec LitElement et les autres frameworks similaires, comme du binding bi-directionnel, donner des valeurs par défaut aux attributs, émettre des événements custom, réagir aux modifications d'attribut, répéter des éléments si tu fournis une collection à un composant, etc.

C'est un chapitre trop court pour te montrer sérieusement tout ce que l'on peut faire avec les Web Components, mais tu verras que certains de leurs concepts vont émerger dans la lecture à venir. Et tu verras sans aucun doute que l'équipe Google a conçu Angular pour rendre facile l'utilisation des Web Components aux côtés de nos composants Angular. Il est même possible d'exporter nos composants Angular sous forme de Web Components, grâce à [Angular Elements](#).

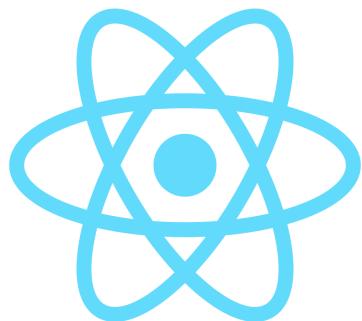
Chapter 7. La philosophie d'Angular

Pour construire une application Angular, il te faut saisir quelques trucs sur la philosophie du framework.



Avant tout, Angular est un framework orienté composant. Tu vas écrire de petits composants, et assemblés, ils vont constituer une application complète. Un composant est un groupe d'éléments HTML, dans un template, dédiés à une tâche particulière. Pour cela, tu auras probablement besoin d'un peu de logique métier derrière ce template, pour peupler les données, et réagir aux événements par exemple.

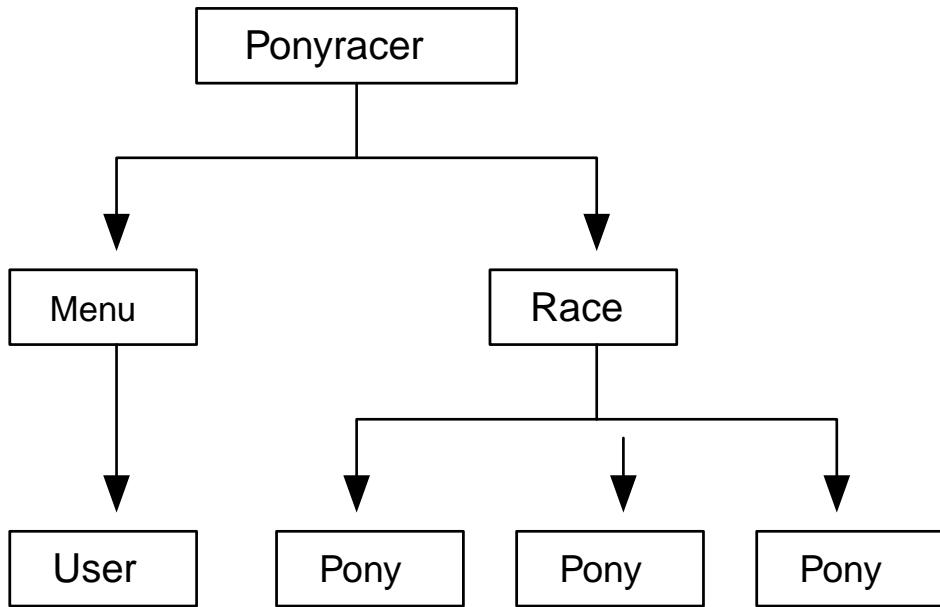
Cette orientation composant est largement partagée par de nombreux frameworks front-end : c'est le cas depuis le début de [React](#), le framework tendance de Facebook ; [Ember](#) a sa propre façon de faire quelque chose de similaire ; et les [Svelte](#) ou [Vue.js](#) parient aussi sur la construction de petits composants.





Angular n'est donc pas le seul sur le sujet, mais il est parmi les premiers (ou le premier ?) à considérer sérieusement l'intégration des Web Components (ceux du standard officiel). Mais écartons ce sujet, trop avancé pour le moment.

Tes composants seront organisés de façon hiérarchique, comme le DOM : un composant racine aura des composants enfants, qui auront chacun des composants enfants, etc. Si tu veux afficher une course de poneys (qui ne voudrait pas ?), tu auras probablement une application ([Ponyracer](#)), affichant un menu ([Menu](#)) avec l'utilisateur connecté ([User](#)) et une vue enfant ([Race](#)), affichant, évidemment, les poneys ([Pony](#)) en course :



Comme tu vas écrire des composants tous les jours (de la semaine au moins), regardons de plus près à quoi ça ressemble. L'équipe Angular voulait aussi bénéficier d'une autre pépite du développement web moderne : ES2015+. Ainsi tu peux écrire tes composants en ES5 (pas cool !) ou en ES2015+ (super cool !). Mais cela ne leur suffisait pas, ils voulaient utiliser une fonctionnalité qui n'est pas encore standard : les décorateurs. Alors ils ont travaillé étroitement avec les équipes de transpileurs (Traceur et Babel) et l'équipe Microsoft du projet TypeScript, pour nous permettre d'utiliser des décorateurs dans nos applications Angular. Quelques décorateurs sont disponibles, permettant de déclarer facilement un composant et sa vue. J'espère que tu es au courant, parce que je viens de consacrer deux chapitres à ces sujets !

Par exemple, en simplifiant, le composant **Race** pourrait ressembler à ça :

```

import { Component, inject, Signal, signal } from '@angular/core';
import { RaceModel, RaceService } from './services';
import { Pony } from './components';

@Component({
  selector: 'ns-race',
  templateUrl: './race.html',
  imports: [Pony]
})
export class Race {
  private readonly raceService = inject(RaceService);
  protected readonly race = signal(this.raceService.get());
}
  
```

Et le template pourrait ressembler à ça :

```

<div>
  <h2>{{ race().name }}</h2>
  <div>{{ race().status }}</div>
  @for (pony of race().ponies; track pony.id) {
    <div>
      <ns-pony [ponyModel]="pony" />
    </div>
  }
</div>

```

Le template doit être assez intuitif à comprendre. C'est du HTML avec des expressions entre accolades `{{ }}`, qui seront évaluées et remplacées par les valeurs correspondantes. Je ne veux pas aller trop loin pour le moment, juste te donner un aperçu du code.

Un composant est une partie complètement isolée de ton application. Ton application *est* un composant comme les autres.

Tu regrouperas tes composants au sein d'une ou plusieurs entités cohérentes, appelées des modules (des modules Angular, pas des modules ES2015), ou bien tu apprendras à te passer de ces modules en faisant de tes composants des composants *standalone*.

Tu pourras aussi prendre des bibliothèques fournies par la communauté, et les utiliser simplement dans ton application pour bénéficier de leurs fonctionnalités.

De telles bibliothèques fournissent des composants d'IHM, ou la gestion du glisser-déposer, ou des validations spécifiques pour tes formulaires, et tout ce que tu peux imaginer d'autre.

Dans les chapitres suivants, on explorera quoi mettre en place, comment construire un petit composant, ta première application, et la syntaxe des templates.

Il y a un autre concept au cœur d'Angular : l'injection de dépendance (*Dependency Injection*, DI). C'est un pattern très puissant, et tu seras très rapidement séduit après la lecture du chapitre qui lui sera consacré. C'est particulièrement utile pour tester ton application, et j'adore faire des tests, et voir la barre de progression devenir entièrement verte dans mon IDE. Ça me donne l'impression de faire du bon boulot. Il y aura ainsi un chapitre entier consacré à tout tester : tes composants, tes services, ton interface...

Angular a toujours cette sensation magique de la v1, où les modifications sont automatiquement détectées par le framework et appliquées au modèle et à la vue. Mais c'est fait d'une façon très différente : la détection de changement utilise désormais un concept nommé **zones**. On étudiera évidemment tout ça.

Angular est aussi un framework complet, avec plein d'outils pour faciliter les tâches classiques du développement web. Construire des formulaires, appeler un serveur HTTP, du routage d'URL, interagir avec d'autres bibliothèques, des animations, tout ce que tu veux : c'est possible !

Voilà, ça fait pas mal de trucs à apprendre ! Alors commençons par le commencement : initialiser une application et construire notre premier composant.

Chapter 8. Commencer de zéro

Commençons par créer notre première application Angular et notre premier composant, avec un minimum d'outillage.

8.1. Node.js et NPM

Aujourd'hui, pratiquement tous les outils JavaScript modernes sont faits pour Node.js et NPM. Tu devras installer Node.js et NPM sur ton système. Comme la meilleure façon de le faire dépend de ton système d'exploitation, le mieux est d'aller voir le [site officiel](#). Assure-toi d'avoir une version suffisamment récente de Node.js (en exécutant `node --version`).

8.2. Angular CLI

Nous *pourrions* tout installer à la main par nous-même, en commençant avec un projet TypeScript, puis installer toutes les dépendances nécessaires, etc.

Dans un vrai projet, il te faudra probablement mettre en place d'autres choses comme :

- des tests pour vérifier que tu n'as pas introduit de régressions ;
- peut-être un *linter* pour vérifier la qualité du code ;
- peut-être un pré-processeur CSS ;
- un outil de construction, pour orchestrer différentes tâches (compiler, tester, packager, etc.).

Mais c'est un peu pénible à faire soi-même, surtout quand il y a taaaaaalement d'outils à apprendre auparavant.

Ces dernières années, plusieurs petits projets ont vu le jour, tous basés sur le formidable [Yeoman](#). C'était déjà le cas avec AngularJS 1.x, et il y a déjà eu plusieurs tentatives avec Angular.

Mais cette fois-ci, l'équipe Google a travaillé sur le sujet, et ils en ont sorti ceci : [Angular CLI](#).



[Angular CLI](#) est un outil en ligne de commande pour démarrer rapidement un projet, déjà configuré avec Webpack comme un outil de construction, des tests, du packaging, etc.

Cette idée n'est pas nouvelle, et est d'ailleurs piquée d'un autre framework populaire : EmberJS et son [ember-cli](#) largement plébiscité.

L'outil est en évolution continue, avec une équipe Google dédiée travaillant dessus, et l'améliorant chaque jour. C'est maintenant la façon recommandée et le standard *de facto* pour créer et construire des applications Angular. Alors essayons cette CLI, et découvrons la tonne de fonctionnalités qu'elle embarque !



Si tu veux, tu peux suivre notre exercice en ligne [Getting Started 🐾](#)! Il est gratuit et fait partie de notre Pack pro, où tu apprends à construire une application complète étape par étape. Le premier exercice est consacré à démarrer une application avec Angular CLI, et va plus loin que ce que nous voyons dans ce chapitre.

Commençons par installer Angular CLI, et générerons une nouvelle application avec la commande `ng new`. Si tu veux utiliser exactement la même version de la CLI que nous ([20.3.2](#)), tu peux utiliser `npm install -g @angular/cli@20.3.2` à la place.

```
npm install -g @angular/cli
```

```
ng new ponyracer --defaults --no-routing --prefix ns
```

Cela va créer un squelette de projet dans un nouveau dossier nommé `ponyracer`. Depuis ce répertoire, tu peux démarrer l'application avec :

```
ng serve
```

Cela va démarrer un petit serveur HTTP localement, avec rechargement à chaud. Ainsi, à chaque modification de fichier, l'application sera reconstruite et le navigateur se rechargera automatiquement.

Tada ! Tu as ta première application qui tourne ! 🎉



Dans sa version 15, Angular a introduit une nouvelle fonctionnalité appelée *standalone components*, qui est maintenant le mode par défaut quand on crée une nouvelle application depuis Angular v17. Jusque-là, les composants devaient être déclarés dans des modules Angular, qui constituent un concept assez complexe à comprendre et utiliser correctement, surtout quand on démarre avec Angular. Utiliser des composants *standalone* nous permet d'éviter d'avoir à créer des modules Angular et rend les choses plus simples, particulièrement pour les débutants. Les composants *standalone*s se sont rapidement imposés comme la manière standard d'écrire des applications Angular, nous avons donc choisi d'utiliser cette option. Nous expliquerons néanmoins les modules Angular plus en détails dans un prochain chapitre, parce que, à défaut d'en créer vous-mêmes, vous aurez très certainement besoin de comprendre leur fonctionnement et d'en utiliser dans votre travail quotidien. Pour l'instant en tout cas, nul besoin de trop s'en préoccuper.

8.3. Structure de l'application

Plongeons-nous dans le code généré.

Tu peux ouvrir le projet dans ton IDE préféré. Tu peux utiliser à peu près ce que tu veux, mais tu devrais y activer le support de TypeScript pour plus de confort. Choisis ton favori : Webstorm, Visual Studio Code... Ils ont tous un bon support de TypeScript.



Si ton IDE le supporte, la complétion de code devrait fonctionner car la dépendance Angular a ses propres fichiers `d.ts` dans le répertoire `node_modules`, et TypeScript est capable de les détecter. Tu peux même naviguer vers les définitions de type si tu le souhaites. TypeScript apporte sa vérification de types, donc tu verras les erreurs dès que tu les tapes. Comme nous utilisons des *source maps*, tu peux voir le code TypeScript directement dans ton navigateur, et même debugger ton application en positionnant des points d'arrêt directement dedans.

Tu devrais voir tout un tas de fichiers de configuration dans le répertoire racine : bienvenue dans le JavaScript Moderne !

Le premier que tu reconnais peut-être est le fichier `package.json` : C'est là que sont définies les dépendances de l'application. Tu peux regarder à l'intérieur, il devrait contenir les dépendances suivantes (entre autres) :

- les différents packages `@angular`.
- `rxjs`, une bibliothèque vraiment cool pour la programmation réactive. On consacrera un chapitre entier à ce sujet, et à RxJS en particulier.
- `zone.js`, qui assure la plomberie pour détecter les changements (on y reviendra aussi plus tard).
- quelques dépendances pour développer l'application, comme la CLI, TypeScript, des bibliothèques de tests, des *typings*...

TypeScript lui-même a un fichier de configuration `tsconfig.json` (et un autre appelé `tsconfig.app.json`), qui stocke les options de compilation. Comme on l'a vu dans les chapitres précédents, on va utiliser TypeScript avec des décorateurs (d'où les deux options dont le nom contient *decorator*). L'option `sourceMap` permet de générer les *source maps* ("dictionnaires de code source"), c'est-à-dire des fichiers assurant le lien entre le code JavaScript généré et le code TypeScript originel. Ces *source maps* sont utilisés par le navigateur pour te permettre de debugger le code JavaScript qu'il exécute en parcourant le code TypeScript originel que tu as écrit.

Les projets TypeScript sont fréquemment utilisés avec ESLint (qu'il faut ajouter à un nouveau projet, comme on le montre dans l'exercice 0 du Pack Pro), un *linter*, pratique pour vérifier si ton code suit un ensemble de bonnes pratiques. ESLint a ses propres options, stockées dans `.eslintrc.json`, où tu peux ajouter/supprimer certaines règles.

Angular CLI a lui-même son fichier de configuration `angular.json` si tu veux changer quelques-unes des options par défaut.



L'ebook utilise Angular version `20.3.1` pour les exemples. Angular CLI va probablement installer la version la plus récente, qui peut ne pas être exactement

la même. Pour utiliser la même version que nous, tu peux remplacer la version dans le `package.json` par `20.3.1` pour chacun des packages Angular. Cela peut t'épargner quelques maux de tête ! Ou, encore mieux, suis notre exercice en ligne gratuit [Getting Started 🐾!](#) qui est toujours à jour et à l'épreuve du feu !

Maintenant que nous avons parcouru la configuration, regardons le code applicatif.

8.4. Notre premier composant *standalone*

Comme on l'a vu dans le chapitre précédent, un composant est la combinaison d'une vue (le template) et de logique (notre classe TS). La CLI a d'ores et déjà créé un composant pour nous `src/app/app.ts`. Jetons-y un œil :

`app.ts`

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

@Component({
  selector: 'ns-root',
  templateUrl: './app.html',
  styleUrls: ['./app.css'
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ponyracer');
}
```

Notre application elle-même est un simple composant. Pour l'indiquer à Angular, on utilise le décorateur `@Component`. Et pour pouvoir l'utiliser, il nous faut l'importer comme tu peux le voir en haut du fichier.

Quand tu écris de nouveaux composants, n'oublie pas d'importer ce décorateur `Component`. Tu l'oublieras peut-être au début, mais tu t'y feras vite, parce que le compilateur ne va cesser de t'insulter ! ;)

Tu verras que l'essentiel de nos besoins se situe dans le module `@angular/core`, mais ce n'est pas toujours le cas. Par exemple, quand on fera du HTTP, on utilisera des imports de `@angular/common/http`, ou quand on utilisera le routeur, on importera depuis `@angular/router`, etc.

`app.ts`

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

@Component({
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ponyracer');
}
```

Le décorateur `@Component` attend un objet de configuration. On verra plus tard en détails ce qu'on

peut y configurer, mais pour le moment commençons par expliquer la propriété `selector`. Elle indique à Angular ce qu'il faudra chercher dans nos pages HTML. À chaque fois que Angular trouve un élément dans notre HTML qui correspond au sélecteur défini dans notre composant, Angular crée une instance de ce composant, et remplace le contenu de l'élément par le template de notre composant.

app.ts

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

@Component({
  selector: 'ns-root',
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ponyracer');
}
```

Donc ici, chaque fois que notre HTML contiendra un élément `<ns-root>`, Angular créera une nouvelle instance de notre classe `App`.

 Il y a une convention de nommage clairement établie, et appliquée par Angular CLI. Angular recommande d'utiliser un préfixe dans les sélecteurs des composants, pour éviter un conflit de nom avec des composants externes. Par exemple, comme notre société se nomme Ninja Squad, on a choisi comme préfixe `ns`. Notre composant poney aura donc comme sélecteur `ns-poney`. Tu peux configurer Angular CLI pour qu'il ajoute un préfixe automatiquement à chaque composant généré. Si tu te rappelles bien, lorsqu'on a créé le projet avec `ng new`, on a passé l'option `--prefix ns`. C'est ce que cette option permet : elle configure le projet afin que les composants soient générés avec le préfixe `ns`.

Un composant doit aussi avoir un template. On peut avoir un template *inline* (directement dans le décorateur) ou dans un autre fichier comme le fait la CLI :

app.ts

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

@Component({
  selector: 'ns-root',
  templateUrl: './app.html',
  styleUrls: ['./app.css'
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ponyracer');
}
```

Le HTML correspondant est défini dans `app.html`, avec tout un tas d'éléments statiques, à l'exception du premier `h1` :

app.html

```
<h1>Hello, {{ title() }}</h1>
<p>Congratulations! Your app is running. 🎉</p>
```

Enfin, tu peux voir dans le code généré que le composant a une option supplémentaire `imports` :

app.ts

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

@Component({
  selector: 'ns-root',
  imports: [],
  templateUrl: './app.html',
  styleUrls: ['./app.css'
})
export class App {
  protected readonly title = signal('ponyracer');
}
```

Notre composant est *standalone* (la propriété `standalone: true` est par défaut depuis Angular v19). Cela signifie que nous n'aurons pas besoin de le déclarer dans un module Angular pour pouvoir l'utiliser.

La propriété `imports: []` n'est pas toujours nécessaire. Son rôle est de donner à Angular la liste des autres composants, directives et pipes qui peuvent être utilisés à l'intérieur du template de notre composant. La plupart des composants que nous créons utilisent des pipes et des directives fournies par Angular. Ces pipes et directives communément utilisés sont déclarés dans le module Angular `CommonModule`. Utiliser `imports: [CommonModule]` dans la configuration rend ainsi possible l'utilisation de tous ces pipes et directives de `CommonModule` dans le template de notre composant, ou vous pouvez seulement importer ceux qui sont nécessaires.

Nous avons expliqué le principe des modules ES2015+ et TS dans les premiers chapitres, qui permettent de définir des imports et des exports. Le compilateur TypeScript, lorsqu'il voit une interface `Race` utilisée dans le code source d'un fichier TypeScript, doit savoir où trouver la définition de cette interface `Race`. C'est la raison pour laquelle on doit l'importer.

Et bien la propriété `imports` du décorateur `@Component` joue un rôle similaire : si Angular rencontrait une balise `<ns-race>` dans le template de `App`, il faudrait qu'il sache où et comment est défini le composant correspondant, `Race`. Pour lui indiquer où trouver la définition du composant, nous devons ajouter `Race` aux imports du décorateur de `App`.

8.5. Démarrer l'application

Enfin, on doit démarrer l'application, avec la fonction `bootstrapApplication`. Angular CLI génère par défaut un fichier séparé contenant cette logique de démarrage : `main.ts`.

main.ts

```
import { bootstrapApplication } from '@angular/platform-browser';
import { appConfig } from './app/app.config';
import { App } from './app/app';

bootstrapApplication(App, appConfig)
  .catch((err) => console.error(err));
```

Comme tu peux le voir, elle prend en argument le composant racine de l'application : `App`.

Youpi ! Mais attends voir. On doit bien servir un fichier HTML à nos utilisateurs, non ?

La CLI a créé un fichier `index.html` pour nous, qui est la seule page de notre application (d'où le nom *SPA, single page application*). Tu te demandes peut-être comment cela peut fonctionner, car il ne contient aucun élément `script`.

Quand on lance `ng serve`, la CLI appelle le compilateur TypeScript. Le compilateur génère des fichiers JavaScript. La CLI va alors les assembler (*bundle*) et ajouter les éléments `script` nécessaires au fichier `index.html` (en utilisant pour cela `Vite`).

Tu devrais maintenant avoir une meilleure compréhension des différentes parties de cette première application Angular. Elle n'est pas encore réellement dynamique, et on aurait pu faire la même chose en une seconde dans une page HTML statique, je te l'accorde. Alors, jetons-nous sur les chapitres suivants, et apprenons tout des signaux et du système de templates.

Chapter 9. Les signaux : les briques de base de l'état de l'application

Les applications web traditionnelles utilisent JavaScript pour modifier ce que la page HTML affiche en modifiant le DOM.

Une application Angular fait la même chose, mais le framework est conçu pour qu'on n'ait presque jamais besoin d'interroger ou de modifier le DOM dans notre code. Au lieu de cela, on écrit des *templates* HTML qui affichent des données contenues dans des propriétés de composants. La magie d'Angular réside dans le fait que modifier les données dans les composants suffit à mettre à jour le DOM. Angular détecte les changements et applique les modifications nécessaires au DOM.

Ce mécanisme est appelé *Détection de Changements* (*Change Detection*). Nous examinerons comment il fonctionne en détails plus tard.

Angular a toujours permis aux développeurs d'utiliser de bons vieux objets et tableaux JavaScript pour stocker les données que le template affiche. Angular est capable de détecter les modifications et les remplacements effectués sur ces bons vieux objets JavaScript. Ce mécanisme, en revanche, est assez brutal. Il a un coût non négligeable en termes de performances, et comporte plusieurs inconvénients.

Depuis Angular 16, une révolution a démarré. Tout en supportant toujours ce mécanisme, Angular promeut maintenant un nouveau moyen de gérer l'état de l'application. Ce nouveau moyen élimine les inconvénients de l'approche brutale actuelle. Il rend la détection de changements plus efficace. Mais il impose aux développeurs d'utiliser des objets particuliers pour stocker l'état de leur application : des **signaux**.

9.1. Qu'est-ce qu'un signal ?

Un signal est une boîte qui contient toujours une valeur. On peut obtenir la valeur qui est dans la boîte en *lisant* le signal. Et si le signal est *writable*, on peut placer une autre valeur dans la boîte en *écrivant* dans le signal. La valeur dans la boîte peut être n'importe quoi : un nombre, une chaîne de caractère, un objet, un tableau, ou même `null` ou `undefined`.

Ces boîtes ont des super-pouvoirs. Lorsque le template d'un composant lit un signal pour afficher sa valeur, Angular sait que ce template dépend de ce signal. Par conséquent, chaque fois qu'on place une nouvelle valeur dans le signal, Angular sait qu'il doit mettre à jour le DOM généré par ce template.

Tel est le principe de ce nouveau mécanisme de détection de changements utilisé par Angular. Si tous les composants utilisent des signaux pour stocker les données affichées par leur template, alors le mécanisme "brutal" utilisé jusque-là n'est plus nécessaire.

Cette révolution qui a démarré avec Angular 16 n'est pas encore terminée. Mais les fonctionnalités liées aux signaux qui ont été introduites depuis lors sont à présent suffisamment stables pour pouvoir les utiliser dans nos applications.

Ce livre décrira comment utiliser Angular en s'appuyant sur les signaux. Nous mentionnerons

néanmoins les alternatives qui étaient utilisées auparavant, parce qu'il y a de bonnes chances que les applications sur lesquelles tu vas travailler les utilisent toujours. La façon moderne de coder les composants et la façon "legacy" peuvent coexister au sein d'une même application, mais nous te conseillons de ne pas tarder à mettre en œuvre les nouvelles bonnes pratiques.

9.2. Créer, lire et écrire un signal

Voyons maintenant comment on peut créer un signal *writable*, lire sa valeur, et la modifier. Nous parlerons des autres types de signaux et de leurs autres fonctionnalités dans les chapitres ultérieurs du livre, au moment où nous en aurons besoin.

Pour créer un signal *writable*, il faut appeler la fonction `signal()` (importée depuis `@angular/core`) avec la valeur initiale que le signal doit contenir. Tous les exemples qui suivent créent une instance de `WritableSignal` qui, comme tu le constates, est un type générique spécifiant le type de la valeur que peut contenir le signal.

```
// this signal can contain a number, and initially contains 42
const count = signal(42);

// this signal can contain a PonyModel, and initially contains Rainbow Dash
const rainbowDash = signal<PonyModel>({
  name: 'Rainbow Dash',
  color: 'blue'
});

// this signal can contain a PonyModel, and initially contains Pinkie Pie
const pinkiePie: WritableSignal<PonyModel> = signal({
  name: 'Pinkie Pie',
  color: 'red'
});

// this signal can contain a PonyModel or undefined, and initially contains undefined
const unknownPony = signal<PonyModel | undefined>(undefined);
```

Un signal est à la fois un objet et une fonction. Pour obtenir la valeur contenue dans le signal, on appelle le signal.

```
// let's read the value of the rainbowDash signal
const value: PonyModel = rainbowDash();
// and print it in the console as JSON
console.log(JSON.stringify(value));
```

Pour placer une nouvelle valeur dans le signal (et donc notifier Angular que ce signal a changé), on appelle sa méthode `set()` :

```
rainbowDash.set({
  name: 'Rainbow Dash',
```

```
    color: 'yellow'  
});
```

Supposons que tu veuilles seulement changer la couleur de Rainbow Dash. Tu pourrais être tenté de lire sa valeur, puis de la modifier. Ou même de la modifier, puis de la replacer dans le signal une nouvelle fois. C'est quelque chose qu'il faut absolument éviter :

```
// ☹ Don't do this!  
rainbowDash().color = 'yellow';  
// ☹ Don't do this!  
const pony = rainbowDash();  
pony.color = 'yellow';  
rainbowDash.set(pony);
```

Si tu *mutes* un objet contenu dans un signal, ou que tu écris dans le signal l'objet qu'il contient déjà, Angular considérera que la valeur du signal n'a pas changé, ce qui causera un bug.

Au lieu de cela, traite le contenu du signal comme une valeur immuable, et remplace l'ancienne valeur par une nouvelle. La méthode `update()`, combinée à l'opérateur de déstructuration, peut être utilisée pour remplacer la valeur de signal par une autre :

```
// ☹ Do this!  
rainbowDash.update(pony => ({ ...pony, color: 'yellow' }));
```

Mais c'est juste un autre moyen d'écrire :

```
rainbowDash.set({ ...rainbowDash(), color: 'yellow' });
```

Découvrons à présent comment on peut afficher l'état de nos composants dans leur template !

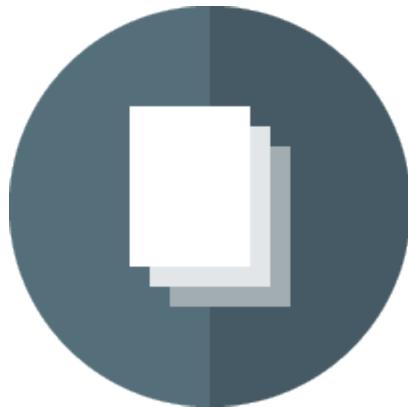


Angular n'est pas le premier framework à utiliser des signaux. Knockout.js, par exemple, utilisait des signaux il y a déjà longtemps. Plus récemment, Solid.js, Vue et Svelte ont également adopté les signaux comme les briques de base de leur gestion de l'état. Les signaux sont tellement populaires que les équipes de ces frameworks tentent même de les `standardiser` dans le langage JavaScript lui-même !

Chapter 10. La syntaxe des templates

On a vu qu'un composant a besoin de sa vue. Pour définir une vue, tu peux définir un template *inline* (dans le code du composant), ou dans un fichier séparé. Tu es probablement familier avec une syntaxe de template, peut-être même avec celle d'AngularJS 1.x. Pour simplifier, un template nous permet de rendre du HTML avec quelques parties dynamiques dépendant de tes données.

Angular a sa propre syntaxe de template que nous devons donc apprendre avant d'aller plus loin.



Prenons un exemple en simplifiant notre premier composant :

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

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: '<h1>PonyRacer</h1>'
})
export class App {}
```

Supposons qu'on veuille afficher des données dynamiques dans notre première page, par exemple le nombre d'utilisateurs enregistrés dans notre application. Plus tard nous verrons comment récupérer des données depuis un serveur, mais pour le moment ce nombre d'utilisateurs sera directement hardcodé dans notre classe :

```
@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: '<h1>PonyRacer</h1>'
})
export class App {
  protected readonly numberOfUsers = 146;
}
```

Maintenant, comment doit-on modifier notre template pour afficher cette variable ? Grâce à l'interpolation !

10.1. Interpolation

L'interpolation est un bien grand mot pour un concept simple.

Un exemple rapide :

```
@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <h2>{{ numberOfUsers }} users</h2>
  `
})
export class App {
  protected readonly numberOfUsers = 146;
}
```

Nous avons un composant `App`, qui sera activé dès qu'Angular tombera sur une balise `<ns-root>`. La classe `App` a une propriété, `numberOfUsers`. Et le template a été enrichi avec une balise `<h2>`, utilisant la fameuse notation avec double-accolades (les "moustaches") pour indiquer que cette expression doit être évaluée. Ce type de templating est de l'interpolation.

On devrait maintenant voir dans le navigateur :

```
<ns-root>
  <h1>PonyRacer</h1>
  <h2>146 users</h2>
</ns-root>
```

car `{{ numberOfUsers }}` a été remplacé par sa valeur.

Quand Angular détecte un élément `<ns-root>` dans une page, il crée une instance de la classe `App`, et cette instance sera le contexte d'évaluation des expressions dans le template. Ici la classe `App` affecte `146` à la propriété `numberOfUsers`, donc nous voyons '146' affiché à l'écran.

La magie opère quand la valeur de `numberOfUsers` est modifiée dans notre objet, et que la page est alors automatiquement mise à jour ! Ou plutôt, c'est ainsi que ça fonctionne maintenant, avec la détection de changements "brutale" qu'Angular utilise pour l'instant. Mais nous avons vu dans le précédent chapitre qu'Angular promeut l'utilisation de signaux pour l'aider à détecter les changements de manière plus précise. Si le nombre d'utilisateurs est amené à changer au fil du temps, nous devrions plutôt le stocker dans un signal, et appeler le signal depuis le template :

```
@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <h2>{{ numberOfUsers() }} users</h2>
  `
})
```

```

    })
export class App {
  protected readonly numberOfUsers = signal(146);
}

```

Il faut cependant se rappeler une chose importante : si on essaye d'afficher une variable qui n'est pas initialisée, au lieu d'afficher `undefined`, Angular affichera une chaîne vide. Et de même pour une variable `null`.

Maintenant, au lieu d'une valeur simple, disons que notre composant a un objet `user` plus complexe, décrivant l'utilisateur courant.

```

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <h2>Welcome {{ user().name }}</h2>
  `
})
export class App {
  protected readonly user = signal({ name: 'Cédric' });
}

```

Comme tu le vois, on peut interroger des expressions plus complexes, y compris accéder à des propriétés dans un objet.

```

<ns-root>
  <h1>PonyRacer</h1>
  <h2>Welcome Cédric</h2>
</ns-root>

```

Que se passe-t-il si on a une faute de frappe dans notre template, avec une propriété qui n'existe pas dans la classe ?

```

@Component({
  selector: 'ns-root',
  // typo: users is not user!
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <h2>Welcome {{ users().name }}</h2>
  `
})
export class App {
  protected readonly user = signal({ name: 'Cédric' });
}

```

En compilant l'application, tu auras une erreur, indiquant que cette propriété n'existe pas :

```
error TS2339: Property 'users' does not exist on type 'App'
```

C'est plutôt cool, parce que tu peux être sûr que tes templates sont corrects.

Dernière petite fonctionnalité : que se passe-t-il si mon objet `user` est en fait récupéré depuis le serveur, et donc indéfini dans mon composant au début ? Que pouvons-nous faire pour éviter les erreurs quand le template est compilé ?

Facile : plutôt que d'écrire `user().name`, nous écrirons `user()?.name` :

```
@Component({
  selector: 'ns-root',
  // the value of the user signal is undefined
  // but the ?. will avoid the error
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <h2>Welcome {{ user()?.name }}</h2>
  `
})
export class App {
  protected readonly user = signal<{ name: string } | undefined>(undefined);
}
```

Et nous n'avons plus d'erreur ! Le `?` est appelé "*optional chaining operator*" (opérateur de chaînage optionnel). Il était utilisable dans les expressions Angular avant même qu'il devienne standard en JavaScript et en TypeScript.

Retournons à notre exemple. On affiche désormais un message de bienvenue. Allons un peu plus loin, et essayons d'afficher une liste des courses de poneys à venir.

Cela nous amène à écrire notre deuxième composant. Pour le moment, faisons simple :

```
// in another file, races.ts
import { Component } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: '<h2>Races</h2>'
})
export class Races {}
```

Rien d'extraordinaire : une simple classe, décorée avec `@Component` pour indiquer un `selector` d'ancre et un template *inline*.

Si on veut maintenant inclure ce composant dans le template de `App`, comment faire ?

10.2. Utiliser d'autres composants dans nos templates

On a notre composant application, `App`, où on veut afficher le composant listant les courses de poneys, `Races`.

```
// in app.ts
import { Component } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'ns-root',
  // added the Races component
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <ns-races />
  `,
})
export class App {}
```

On a donc ajouté le composant `Races` dans le template, en incluant une balise dont le nom correspond au `selector` défini dans le composant.

Maaaaais, ça ne fonctionnera pas : le navigateur n'affichera pas ce composant listant les courses.

Pourquoi cela ? Angular ne connaît pas encore ce composant `Races`.

La solution est simple : il faut ajouter le `Races` aux `imports` du décorateur de `App`. De cette manière, lorsque Angular compilera le template de `App`, il recherchera un composant ayant le sélecteur `ns-races` parmi la liste des composants importés, il y trouvera le `Races`, et saura que c'est ce composant qu'il faut instancier et afficher.

```
import { Component } from '@angular/core';
// do not forget to import the component
import { Races } from './races';

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <ns-races />
  `,
  // add Races to the imports of App
  imports: [Races]
})
export class App {}
```

Note aussi que comme tu passes directement la classe, il te faudra l'importer préalablement.

Pour importer `Races` dans la classe `App`, tu dois exporter la classe `Races` dans son fichier source

`races.ts` (relis le chapitre [modules ES2015](#) si ce n'est pas clair). Ainsi `Races` va ressembler à :

```
// in another file, races.ts
import { Component } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: '<h2>Races</h2>'
})
export class Races {}
```

Désormais, notre composant listant les courses sera fièrement affiché dans le navigateur :

```
<ns-root>
  <h1>PonyRacer</h1>
  <ns-races>
    <h2>Races</h2>
  </ns-races>
</ns-root>
```

10.3. *Binding de propriété*

L'interpolation n'est qu'une des façons d'avoir des morceaux dynamiques dans nos templates.

En fait, l'interpolation n'est qu'une simplification du concept au cœur du moteur de template d'Angular : le *binding* de propriété.

En Angular, on peut écrire dans toutes les propriétés du DOM via des attributs spéciaux sur les éléments HTML, entourés de crochets `[]`. Ça fait bizarre au premier abord, mais en fait c'est du HTML valide (et ça m'a aussi surpris). Un nom d'attribut HTML peut commencer par n'importe quoi, à l'exception de quelques caractères comme un guillemet `", une apostrophe ', un slash /, un égal =, un espace...`

Je mentionne les propriétés du DOM, mais peut-être n'est-ce pas clair pour toi. On écrit en général dans des attributs HTML, n'est-ce pas ? Tout à fait, en général c'est ce qu'on fait. Prenons ce simple morceau d'HTML :

```
<input type="text" value="hello">
```

La balise `input` ci-dessus a deux *attributs* : un attribut `type` et un attribut `value`. Quand le navigateur rencontre cette balise, il crée un nœud correspondant dans le DOM (un `HTMLInputElement` si on veut être précis), qui a les *propriétés* correspondantes `type` et `value`. Chaque attribut HTML standard a une propriété correspondante dans un nœud du DOM. Mais un nœud du DOM a aussi d'autres propriétés, qui ne correspondent à aucun attribut HTML. Par exemple : `childElementCount`, `innerHTML` ou `textContent`.

L'interpolation que nous utilisions plus haut pour afficher le nom de l'utilisateur :

```
<p>{{ user().name }}</p>
```

est juste du sucre syntaxique pour l'écriture suivante :

```
<p [textContent]="user().name"></p>
```

La syntaxe à base de crochets permet de modifier la propriété `textContent` du DOM, et nous lui donnons la valeur `user.name` qui sera évaluée dans le contexte du composant courant, comme pour l'interpolation.

Note que l'analyseur est sensible à la casse, ce qui veut dire que la propriété doit être écrite avec la bonne casse. `textcontent` ou `TEXTCONTENT` ne fonctionneront pas, il faut écrire `textContent`.

Les propriétés du DOM ont un avantage sur les attributs HTML : leurs valeurs sont forcément à jour. Dans mon exemple, l'*attribut value* contiendra toujours "hello", alors que la *propriété value* du DOM sera modifiée dynamiquement par le navigateur, et contiendra ainsi la valeur entrée par l'utilisateur dans le champ de saisie.

Enfin, les propriétés peuvent avoir des valeurs booléennes, alors que certains attributs n'agissent que par leur simple présence ou absence sur la balise HTML. Par exemple, il existe l'*attribut selected* sur la balise `<option>` : quelle que soit la valeur que tu lui donnes, il sélectionnera l'option, dès qu'il y est présent.

```
<option selected>Rainbow Dash</option>
<option selected="false">Rainbow Dash</option> <!-- still selected -->
```

Avec l'accès aux propriétés que nous offre Angular, tu peux écrire :

```
<option [selected]="isPonySelected()" value="Rainbow Dash">Rainbow Dash</option>
```

Et le poney sera sélectionné si `isPonySelected` retourne `true`, et ne sera pas sélectionné s'il retourne `false`. Et à chaque fois que la valeur de `isPonySelected` changera, la propriété `selected` sera mise à jour.

Tu peux aussi accéder à des propriétés comme l'*attribut color* de la *propriété style*.

```
<p [style.color]="foreground()">Friendship is Magic</p>
```

Si la valeur du signal `foreground` est modifiée à `green`, le texte deviendra vert aussi !

Ainsi Angular utilise les propriétés. Quelles valeurs pouvons-nous leur donner ? Nous avions déjà vu que l'interpolation `property="{{ expression }}"` :

```
<ns-pony name="{{ pony().name }}" />
```

est la même chose que `[property]="expression"` (que l'on préfère généralement) :

```
<ns-pony [name]="pony().name" />
```

Si tu veux plutôt afficher 'Pony' suivi du nom du poney, tu as deux options :

```
<ns-pony name="Pony {{ pony().name }}" />
<ns-pony [name]="'Pony ' + pony().name" />
```

Si ta valeur n'est pas dynamique, tu peux simplement écrire `property="value"` :

```
<ns-pony name="Rainbow Dash" />
```

Toutes ces notations sont équivalentes. Il faut retenir que si un attribut HTML n'est pas entre crochets (`name="…"`), alors la valeur est une chaîne de caractères. En revanche, s'il est entre crochets (`[name]="…"`), alors la valeur est une expression évaluée par Angular.

10.4. Événements

Si tu développes une application web, tu sais qu'afficher des données n'est qu'une partie du travail : il te faut aussi réagir aux interactions de l'utilisateur.

Pour cela, le navigateur déclenche des événements, que tu peux écouter : `click`, `keyup`, `mousemove`, etc.

Si on retourne à notre composant `Races`, nous aimerais maintenant un bouton qui affichera les courses de poneys quand il est cliqué.

Réagir à un événement peut être fait comme suit :

```
<button (click)="onButtonClick()">Click me!</button>
```

Un clic sur le bouton de l'exemple ci-dessus déclenchera un appel à la méthode `onButtonClick()` du composant.

Ajoutons ceci à notre composant :

```
@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: `
    <h2>Races</h2>
    <button (click)="refreshRaces()">Refresh the races list</button>
```

```

    <p>{{ races().length }} races</p>
  }

export class Races {
  protected readonly races = signal<Array<RaceModel>>([]);

  protected refreshRaces(): void {
    this.races.set([{ name: 'London' }, { name: 'Lyon' }]);
  }
}

```

Si tu testes ça dans notre navigateur, au départ tu devrais voir '0 races'. Et après le clic, '0 races' doit devenir '2 races'. Hourra \o/

L'instruction peut être un appel de fonction, mais ça peut être aussi n'importe quelle instruction exécutable, ou même une séquence d'instructions, comme :

```

<button (click)="firstName.set('Cédric'); lastName.set('Exbrayat')">
  Click to change name to Cédric Exbrayat
</button>

```

Mais bon je ne te conseille pas de faire ça. Utiliser des méthodes est une bien meilleure façon d'encapsuler le comportement. Elles rendront ton code plus facile à tester et à maintenir, et rendront la vue plus simple.

Le truc cool c'est que ça fonctionne avec les événements standards du DOM, mais aussi avec tous les événements spécifiques déclenchés par tes composants Angular, ou par des *Web Components*. On verra plus tard comment déclencher des événements spécifiques.

Pour le moment, disons que le composant **Races** déclenche un événement spécifique pour indiquer la disponibilité d'une nouvelle course de poneys.

Notre template dans le composant **App** ressemblera alors à :

```

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: `
    <h1>PonyRacer</h1>
    <ns-races (newRaceAvailable)="onNewRace()" />
  `,
  imports: [Races]
})
export class App {
  protected onNewRace(): void {
    // add a flashy message for the user.
  }
}

```

Sans trop d'effort, on peut imaginer que le composant `<ns-races>` peut déclencher un événement spécifique `newRaceAvailable`, et que quand cet événement est déclenché, la méthode `onNewRace()` de notre `App` sera appelée.

Angular écoute les événements de l'élément et ceux de ses enfants, il va donc aussi réagir sur les événements "bouillonnants" ("bubbling up", i.e. les événements qui se propagent vers le haut depuis le fond des composants enfants). Considérons le template suivant :

```
<div (click)="onButtonClick()">
  <button>Click me!</button>
</div>
```

Même si l'utilisateur clique sur le bouton dans la div, la méthode `onButtonClick()` sera appelée, car l'événement se propage vers le haut.

Et tu peux accéder à l'événement en question depuis la méthode appelée ! Pour cela, tu dois simplement passer `$event` à ta méthode :

```
<div (click)="onButtonClick($event)">
  <button>Click me!</button>
</div>
```

Et ensuite tu peux gérer cet événement dans la classe du composant :

```
onButtonClick(event: Event) {
  console.log(event);
}
```

Par défaut, l'événement va continuer à "bouillonner", déclenchant potentiellement d'autres *handlers* plus haut dans la hiérarchie de composants.

Tu peux agir sur l'événement pour empêcher ce comportement par défaut, et/ou annuler la propagation si tu le souhaites :

```
onButtonClick(event: Event) {
  event.preventDefault();
  event.stopPropagation();
}
```

Une autre fonctionnalité sympa réside dans la gestion des événements du clavier:

```
<textarea (keydown.space)="onSpacePress()">Press space!</textarea>
```

Chaque fois que tu appuies sur la touche `space`, la méthode `onSpacePress()` sera appelée. Et on peut faire des combos, comme `(keydown.alt.space)`, etc.

Pour conclure cette partie, je voudrais t'indiquer une différence fondamentale entre :

```
<component [property]="doSomething()"></component>
```

et

```
<component (event)="doSomething()"></component>
```

Dans le premier cas de *binding* de propriété, la valeur `doSomething()` est une expression, et sera évaluée à chaque cycle de détection de changement pour déterminer si la propriété doit être modifiée.

Dans le second cas de *binding* d'événement, la valeur `doSomething()` est une instruction (*statement*), et ne sera évaluée **que lorsque l'événement est déclenché**.

Par définition, ces deux *bindings* ont des objectifs complètement différents, et comme tu t'en doutes, des restrictions d'usage différentes.

10.5. Expressions vs instructions

Les expressions et les instructions (*statements*) présentent des différences.

Une expression sera évaluée plusieurs fois, par le mécanisme de détection de changement. Elle doit ainsi être la plus performante possible. Pour faire simple, une expression Angular est une version simplifiée d'une expression JavaScript.

Si tu utilises `user.name` comme expression, `user` doit être défini, sinon Angular va lever une erreur.

Une expression doit être unique : tu ne peux pas en enchaîner plusieurs séparées par des points-virgules.

Une expression ne doit pas avoir d'effets de bord. Par exemple, une affectation est interdite.

```
<!-- forbidden, as the expression is an assignment -->
<!-- this will throw an error -->
<component [property]="user = 'Cédric'"></component>
```

Elle ne doit pas contenir de mot-clés comme `if`, `var`, etc.

De son côté, une instruction est déclenchée par l'événement correspondant. Si tu essayes d'utiliser une instruction comme `race.show()` où `race` serait `undefined`, tu auras une erreur. Tu peux enchaîner plusieurs instructions, séparées par un point-virgule. Une instruction peut avoir des effets de bord, et doit généralement en avoir : c'est l'effet voulu quand on réagit à un événement, on veut que des choses se produisent. Une instruction peut contenir des affectations de variables, et peut contenir des mot-clés.

10.6. Variables locales

Quand j'explique qu'Angular va regarder dans l'instance du composant pour trouver une variable, ce n'est pas tout à fait exact. En fait, il va regarder dans l'instance du composant et dans les variables locales. Les variables locales sont des variables que tu peux déclarer dynamiquement dans ton template avec la notation `#`.

Supposons que tu veuilles afficher la valeur d'un input :

```
<input type="text" #name>
{{ name.value }}
```

Avec la notation `#`, on crée une variable locale `name` qui référence l'objet `HTMLInputElement` du DOM. Cette variable locale peut être utilisée n'importe où dans le template. Comme `HTMLInputElement` a une propriété `value`, on peut l'afficher dans une expression interpolée. Je reviendrai sur cet exemple plus tard.

Un autre cas d'usage des variables locales est l'exécution d'une action sur un autre élément.

Par exemple, tu peux vouloir donner le focus à un élément quand on clique sur un bouton. C'était un peu pénible à réaliser en AngularJS 1.x, il te fallait créer une directive et tout le tralala.

La méthode `focus()` est standard dans l'API DOM, et on peut maintenant en bénéficier. Avec une variable locale en Angular, c'est super simple :

```
<input type="text" #name>
<button (click)="name.focus()">Focus the input</button>
```

Ça peut aussi être utilisé avec un composant spécifique, créé dans notre application, ou importé d'un autre projet, ou même un véritable *Web Component* :

```
<google-youtube #player></google-youtube>
<button (click)="player.play()">Play!</button>
```

Ici le bouton peut lancer la lecture de la vidéo sur le composant `<google-youtube>`. C'est bien un véritable *Web Component* écrit en `Polymer` ! Ce composant a une méthode `play()` qu'Angular peut appeler quand on clique sur le bouton : la classe !

Les variables locales ont quelques cas d'utilisations spécifiques, et on va progressivement les découvrir. L'un d'entre eux est expliqué dans la section juste ci-dessous.

10.7. If, For et Switch avec la syntaxe *control flow*

Pour le moment, notre `Races` n'affiche toujours aucune course de poneys :) La façon "canonique" en Angular serait de créer un autre composant `Race` pour afficher chaque course. On va faire quelque

chose de plus simple, et utiliser une simple liste ``.

Le *binding* de propriété et d'événement est formidable, mais il ne nous permet pas de modifier la structure du DOM, comme pour itérer sur une collection et ajouter un nœud par élément.

Pour cela, nous allons utiliser des instructions spéciales dans le template, qui ont été introduites dans Angular v18, sous le nom de *Built-in control flow*.

Auparavant, nous devions utiliser des directives spéciales, appelées directives structurelles, comme `ngIf`, `ngFor`, `ngSwitch` pour gérer ces cas. Une directive en Angular est très proche d'un composant, mais n'a pas de template. Elle est utilisée pour ajouter un comportement à un élément. Les directives structurelles sont un sous-ensemble des directives qui peuvent changer la structure du DOM. Elles existent toujours, donc tu peux toujours utiliser `ngIf`, `ngFor`, `ngSwitch`, etc. dans tes templates, mais elles sont dépréciées et il est recommandé d'utiliser la nouvelle syntaxe de *control flow*. Si tu es intéressé par l'ancienne méthode, tu peux lire le chapitre sur les directives structurelles plus tard dans ce livre.

Voyons comment nous pouvons utiliser la syntaxe de *control flow*.

10.7.1. @if

Disons que nous voulons afficher un titre dans le template uniquement si `races` n'a pas d'élément. Nous pouvons utiliser l'instruction `@if` :

```
<div>
  @if (races().length === 0) {
    <h2>No races to come</h2>
  }
</div>
```

Si nous voulons afficher autre chose s'il y a des courses, nous pouvons utiliser `@else` :

```
<div>
  @if (races().length === 0) {
    <h2>No races to come</h2>
  } @else {
    <h2>Some races to come</h2>
  }
</div>
```

Il est aussi possible d'utiliser `@else if` :

```
<div>
  @if (races().length === 0) {
    <h2>No races to come</h2>
  } @else if (races().length === 1) {
    <h2>Only one race to come</h2>
  } @else {
```

```
<h2>Some races to come</h2>
}
</div>
```

Tu peux aussi donner un alias au résultat de la condition dans une variable locale, ce qui peut être utile si tu veux l'utiliser plusieurs fois.

```
@if (races().length; as raceCount) {
  <h2>{{ raceCount }} races to come</h2>
  <!-- displays "2 races to come" -->
}
```

Astuce pour la nullabilité des signaux

Les signaux peuvent parfois contenir des valeurs `null` ou `undefined`. C'est notamment le cas quand ils sont utilisés pour stocker une entité qui sera récupérée depuis un serveur par exemple. Nous pouvons ainsi avoir un signal `race` qui contient une course ou `undefined` :

```
protected readonly race = signal<RaceModel | undefined>(undefined);
```

Dans le template, si nous utilisons `race().name`, nous obtenons une erreur TypeScript nous indiquant que `race()` peut être `undefined` : logique.

Avec une propriété classique qui ne serait pas un signal, il suffirait de n'afficher le nom que si la propriété n'est pas `undefined`, grâce à un `@if`. Mais ici cela ne suffira pas à faire disparaître l'erreur de compilation.

En effet, comme un signal est une fonction, TypeScript ne peut pas savoir si la valeur renvoyée est *toujours* définie à l'intérieur du `if`.

Dans ce cas-là, il est pratique d'utiliser un alias afin de stocker la valeur du signal.

```
@if (race(); as raceValue) {
  <h1>{{ raceValue.name }}</h1>
}
```

On peut aussi utiliser `@let` pour résoudre ce problème. Nous en parlerons dans quelques secondes.

10.7.2. `@for`

Travailler avec de vraies données te mènera inévitablement à afficher une liste de quelque chose. C'est là que `@for` est très utile : il permet d'afficher un template pour chaque élément d'une collection. Notre `Races` contient un champ `races` qui, comme tu peux probablement le deviner, est un tableau de courses à afficher.

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

```

import { RaceModel } from './race.model';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  templateUrl: './for.html'
})
export class Races {
  protected readonly races = signal<Array<RaceModel>>([
    { id: 1, name: 'London' },
    { id: 2, name: 'Lyon' }
  ]);
}

```

Le template utilise `@for` pour répéter la balise `li` pour chaque élément du tableau `races`, et nous avons choisi de nommer l'élément courant `race` :

```

<div>
  <h2>Races</h2>
  <ul>
    @for (race of races(); track race.id) {
      <li>{{ race.name }}</li>
    }
  </ul>
</div>

```

Et nous avons une belle liste, avec une balise `li` par élément de notre collection !

```

<ul>
  <li>London</li>
  <li>Lyon</li>
</ul>

```

Tu noteras que `@for` nécessite de fournir un paramètre `track`. C'est principalement pour des raisons de performance, car cela aide Angular à suivre les éléments de la collection et à mettre à jour le DOM uniquement si nécessaire (on creusera ça dans un chapitre ultérieur). On utilise généralement un identifiant unique pour chaque élément, comme `track race.id`, mais cela peut être l'élément lui-même (`track race`) si tu n'as pas de meilleure option.

`@for` peut être utilisé avec `@empty` pour afficher quelque chose lorsque la collection est vide (ou `null` ou `'undefined'`) :

```

<div>
  <h2>Races</h2>
  <ul>
    @for (race of races(); track race.id) {
      <li>{{ race.name }}</li>
    } @empty {

```

```
<li>No races</li>
}
</ul>
</div>
```

@for expose également quelques variables qui peuvent être utiles :

- \$index, l'index de l'élément courant, commençant à zéro
- \$first, un booléen qui est vrai si l'élément est le premier de la collection
- \$last, un booléen qui est vrai si l'élément est le dernier de la collection
- \$even, un booléen qui est vrai si l'élément a un index pair
- \$odd, un booléen qui est vrai si l'élément a un index impair

Par exemple, tu peux utiliser \$even pour ajouter une classe CSS "grey" aux éléments pairs :

```
<ul>
@for (race of races(); track race.id) {
  <li [class.grey]="$even">{{ race.name }}</li>
}
```

Tu peux renommer ces variables dans une variable locale si besoin, ce qui peut être utile si tu as des boucles imbriquées :

```
<ul>
@for (race of races(); track race.id; let isEven = $even) {
  <li [class.grey]="isEven">{{ race.name }}</li>
}
```

10.7.3. @switch

Comme tu l'as probablement deviné, cette instruction permet de basculer entre différents templates en fonction de la valeur d'une expression.

Prenons notre exemple @if/@else if/@else et réécrivons-le en utilisant @switch :

```
<div>
@switch (races().length) {
  @case (0) {
    <h2>No races to come</h2>
  }
  @case (1) {
    <h2>Only one race to come</h2>
  }
  @default {
    <h2>Some races to come</h2>
```

```
    }
}
</div>
```

10.7.4. Migration des directives structurelles

Si tu as du code existant utilisant des directives structurelles, tu peux migrer vers la syntaxe *control flow* en utilisant une migration automatisée, en exécutant la commande suivante :

```
ng g @angular/core:control-flow
```

10.8. Variable de template avec `@let`

Angular v18.1 a ajouté une nouvelle fonctionnalité à la syntaxe des templates : les variables de template. Il est désormais possible de définir une variable dans le template, en utilisant l'instruction `@let`, sans avoir à la déclarer dans la classe du composant.

La syntaxe est simple : `@let variableName = expression;`. Admettons que notre composant a un champ `count` défini dans sa classe, on peut alors définir une variable dans le template comme ceci :

```
@let countPlusTwo = count() + 2;
<p>{{ countPlusTwo }}</p>
```

Cela peut être pratique lorsque tu veux utiliser une valeur à plusieurs endroits dans ton template, particulièrement si c'est une expression complexe. Parfois, tu peux créer un champ dédié dans la classe du composant, mais parfois, tu ne peux pas, par exemple dans une boucle `for` :

```
@for (user of users(); track user.id) {
  <div class="name">{{ user.lastName }} {{ user.firstName }}</div>
  <div class="address">
    <span>{{ user.shippingAddress.default.number }}&ampnbsp</span>
    <span>{{ user.shippingAddress.default.street }}&ampnbsp</span>
    <span>{{ user.shippingAddress.default.zipcode }}&ampnbsp</span>
    <span>{{ user.shippingAddress.default.city }}</span>
  </div>
}
```

Cela peut alors être écrit de manière plus élégante en utilisant `@let`:

```
@for (user of users(); track user.id) {
  <div class="name">{{ user.lastName }} {{ user.firstName }}</div>
  <div class="address">
    @let address = user.shippingAddress.default;
    <span>{{ address.number }}&ampnbsp</span>
    <span>{{ address.street }}&ampnbsp</span>
  </div>
}
```

```
<span>{{ address.zipcode }}&nbsp;</span>
<span>{{ address.city }}</span>
</div>
}
```

10.9. Directives structurelles



Tu peux sauter cette section si tu utilises Angular v18 ou plus récent. Elle est toujours valable, mais elles sont dépréciées et la nouvelle syntaxe est recommandée. Nous avons choisi des exemples similaires pour la syntaxe *control flow*, pour que tu puisses les comparer.

Les directives structurelles fournies par Angular s'appuient sur l'élément `<ng-template>`, inspirée de la balise standard `template` de la [specification HTML](#).

```
<ng-template>
  <div>Races list</div>
</ng-template>
```

Ici, nous avons défini un template, affichant une simple `<div>`. Seul, il n'est pas très utile, car le navigateur ne va pas l'afficher. Mais si nous ajoutons un élément `template` dans l'une de nos vues, alors Angular pourra utiliser son contenu. Les directives structurelles ont justement la capacité d'utiliser ce contenu, pour l'afficher ou non, le répéter, etc.

Examinons ces fameuses directives !

10.9.1. NgIf

Si nous voulons instancier le template seulement lorsqu'une condition est réalisée, alors nous utiliserons la directive `ngIf` :

```
<ng-template [ngIf]="races().length > 0">
  <div><h2>Races</h2></div>
</ng-template>
```

Le framework propose quelques directives, comme `ngIf`. Elles viennent du module dont nous avons discuté un peu plus tôt : `CommonModule`. Si besoin, tu peux aussi définir tes propres directives ; on y reviendra.

Ici, le template ne sera instancié que si `races` a au moins un élément, donc s'il existe des courses de poneys. Comme cette syntaxe est un peu longue, il y a une version raccourcie :

```
<div *ngIf="races().length > 0"><h2>Races</h2></div>
```

Et tu utiliseras toujours cette version courte.

La notation utilise `*` pour montrer que c'est une instantiation de template. La directive `ngIf` va maintenant prendre en charge l'affichage ou non de la `div` à chaque fois que la valeur de `races` va changer : s'il n'y a plus de course, la `div` va disparaître.

Les directives fournies par le framework ne font pas l'objet d'un traitement de faveur : pour pouvoir les utiliser, un composant standalone doit les importer. L'exemple suivant importe explicitement `NgIf`. Tu pourrais choisir d'importer plutôt le `CommonModule` tout entier : cela permettrait au template d'utiliser toutes les directives et tous les pipes qu'il fournit.

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { NgIf } from '@angular/common';
import { RaceModel } from './race.model';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: '<div *ngIf="races().length > 0"><h2>Races</h2></div>',
  imports: [NgIf]
})
export class Races {
  protected readonly races = signal<Array<RaceModel>>([]);
}
```

Il existe aussi une possibilité d'utiliser `else` :

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { NgIf } from '@angular/common';
import { RaceModel } from './race.model';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: `
    <div *ngIf="races().length > 0; else empty"><h2>Races</h2></div>
    <ng-template #empty><h2>No races.</h2></ng-template>
  `,
  imports: [NgIf]
})
export class Races {
  protected readonly races = signal<Array<RaceModel>>([]);
}
```

10.9.2. NgFor

Travailler avec de vraies données te conduira indubitablement à afficher une liste d'éléments. `ngFor` est alors très utile : elle permet d'instancier un template par élément d'une collection. Notre composant `Races` possède un attribut `races`, qui est, comme tu peux le deviner, un tableau des courses de poneys disponibles.

```

import { Component, signal } from '@angular/core';
import { CommonModule } from '@angular/common';
import { RaceModel } from './race.model';

@Component({
  selector: 'ns-races',
  template: `
    <div *ngIf="races().length > 0">
      <h2>Races</h2>
      <ul>
        <li *ngFor="let race of races()">{{ race.name }}</li>
      </ul>
    </div>
  `,
  imports: [CommonModule]
})
export class Races {
  protected readonly races = signal<Array<RaceModel>>([{ name: 'London' }, { name: 'Lyon' }]);
}

```

Et ainsi nous avons une magnifique liste, avec une balise `li` par élément de notre collection !

```

<ul>
  <li>London</li>
  <li>Lyon</li>
</ul>

```



dans l'exemple ci-dessus, qui utilise à la fois `NgIf` and `NgFor`, nous avons choisi d'importer `CommonModule`. Si tu préfères être plus explicite, tu peux à la place ajouter `NgIf` et `NgFor` au tableau `imports`. C'est principalement une question de préférence.

`NgFor` utilise une syntaxe particulière, dite "microsyntax" (*microsyntax*).

```

<ul>
  <li *ngFor="let race of races()">{{ race.name }}</li>
</ul>

```

C'est aussi possible de déclarer une autre variable locale, associée à l'indice de l'élément courant dans la collection :

```

<ul>
  <li *ngFor="let race of races(); index as i">{{ i }} - {{ race.name }}</li>
</ul>

```

La variable locale `i` recevra l'indice de l'élément courant, commençant à zéro.

`index` est une **variable exportée**. Certaines directives exportent des variables que l'on peut affecter à une variable locale afin de pouvoir les utiliser dans notre template :

```
<ul>
  <li>0 - London</li>
  <li>1 - Lyon</li>
</ul>
```

Il y aussi quelques autres variables exportées qui peuvent être utiles :

- `even`, un booléen qui sera vrai si l'élément a un index pair
- `odd`, un booléen qui sera vrai si l'élément a un index impair
- `first`, un booléen qui sera vrai si l'élément est le premier de la collection
- `last`, un booléen qui sera vrai si l'élément est le dernier de la collection

10.9.3. NgSwitch

Comme tu peux le deviner par son nom, celle-ci permet de switcher entre plusieurs templates selon une condition.

```
<div [ngSwitch]="messageCount()">
  <p *ngSwitchCase="0">You have no message</p>
  <p *ngSwitchCase="1">You have a message</p>
  <p *ngSwitchDefault>You have some messages</p>
</div>
```

Comme tu peux le voir, `ngSwitch` prend une condition et les `*ngSwitchCase` attendent les différents cas possibles. Tu as aussi `*ngSwitchDefault`, qui sera affiché si aucune des autres possibilités n'est remplie.

10.9.4. Comprendre les directives structurelles et leurs limites



Ce contenu est vraiment avancé, tu peux le sauter si tu veux. Il s'adresse à ceux qui veulent comprendre pourquoi la nouvelle syntaxe a été introduite, et qui ont déjà une bonne compréhension d'Angular.

En Angular v18, la syntaxe *built-in control flow* (`@if`, `@for`, `@switch`) a été promue comme remplacement des vénérables directives structurelles.

Pour comprendre pourquoi cette fonctionnalité a été introduite, voyons comment les directives structurelles fonctionnent dans Angular.

Les directives structurelles sous le capot

Les directives structurelles sont des directives qui changent la structure du DOM en ajoutant, supprimant ou manipulant des éléments. Elles sont faciles à reconnaître dans Angular car elles commencent par un astérisque *.

Mais comment fonctionnent-elles vraiment ?

Prenons un exemple simple avec les directives `ngIf` et `ngFor` :

```
<h1>Ninja Squad</h1>
<ul *ngIf="condition()">
  <li *ngFor="let user of users()">{{ user.name }}</li>
</ul>
```

Si tu as lu notre chapitre sur le compilateur Angular, tu sais que le framework génère du code JavaScript à partir de ce template. Et peut-être que tu imagines que `*ngIf` est converti en un `if` JavaScript et `*ngFor` en une boucle `for` comme ceci :

```
createElement('h1');
if (condition()) {
  createElement('ul');
  for (user of users()) {
    createElement('li');
  }
}
```

Mais Angular ne fonctionne pas exactement comme ça : le framework décompose le template du composant en "vues". Une vue est un fragment du template qui a un contenu HTML statique. Elle peut avoir des attributs et des textes dynamiques, mais les éléments HTML sont stables.

Donc notre exemple génère en fait trois vues, correspondant à trois parties du template :

```
<h1>Ninja Squad</h1>
<!-- special comment -->
```

```
<ul>
<!-- special comment -->
</ul>
```

```
<li>{{ user.name }}</li>
```

C'est parce que la syntaxe * est juste du sucre syntaxique permettant d'appliquer une directive via un attribut à un élément `ng-template`. Donc notre exemple est le même que :

```

<h1>Ninja Squad</h1>
<ng-template [ngIf]="condition()">
  <ul>
    <ng-template ngFor [ngForOf]="users()" let-user>
      <li>{{ user.name }}</li>
    </ng-template>
  </ul>
</ng-template>

```

Ici `ngIf` et `ngFor` sont des directives simples. Chaque `ng-template` génère ensuite une "vue". Chaque vue a une structure statique qui ne change jamais. Mais ces vues doivent être insérées dynamiquement à un moment donné. Et c'est là que le `<!-- special comment -->` entre en jeu.

Angular a le concept de `ViewContainer`. Un `ViewContainer` est comme une boîte dans laquelle tu peux insérer/supprimer des vues enfants. Pour marquer l'emplacement de ces conteneurs, Angular utilise un commentaire HTML spécial dans le DOM créé.

C'est ce que `ngIf` fait en réalité sous le capot : elle crée un `ViewContainer`, et ensuite, lorsque la condition donnée en entrée change, elle insère ou supprime la vue enfant à l'emplacement du commentaire spécial.



Ce concept de vue est assez intéressant car il permettra à Angular de ne mettre à jour que les vues qui consomment un signal à l'avenir, et pas tout le template d'un composant !

Tu peux d'ailleurs créer tes propres directives structurelles si tu le souhaites. Disons que tu veux écrire une directive `*customNgIf`. Tu peux créer une directive qui prend une condition en entrée et s'injecte un `ViewContainerRef` (le service qui permet de créer la vue) et un `TemplateRef` (le `ng-template` sur lequel la directive est appliquée). Ensuite, lorsque la condition change, tu peux insérer ou supprimer la vue.

```

import {
  Directive,
  DoCheck,
  EmbeddedViewRef,
  inject,
  input,
  signal,
  TemplateRef,
  ViewContainerRef
} from '@angular/core';

@Directive({
  // eslint-disable-next-line @angular-eslint/directive-selector
  selector: '[customNgIf]'
})
export class CustomNgIf implements DoCheck {
  /**

```

```

    * The container where the view will be inserted
    */
private readonly vcr = inject(ViewContainerRef);

    /**
     * The template to render
     */
private readonly tpl = inject<TemplateRef<unknown>>(TemplateRef);

    /**
     * The condition to check
     */
readonly condition = input.required<boolean>({ alias: 'customNgIf' });

    /**
     * The view created by the directive
     */
readonly conditionalView = signal<EmbeddedViewRef<unknown> | nullnull);

    /**
     * This method is called every time the change detection runs
     */
ngDoCheck() {
    // if the condition is true and the view is not created yet
    const conditionalView = this.conditionalView();
    if (this.condition() && !conditionalView) {
        // create the view and insert it in the container
        this.conditionalView.set(this.vcr.createEmbeddedView(this.tpl));
    } else if (!this.condition() && conditionalView) {
        // if the condition is false and the view is created
        // destroy the view
        conditionalView.destroy();
        this.conditionalView.set(null);
    }
}
}
}

```

Cela fonctionne très bien ! Et comme tu peux le voir, cela permet aux développeurs comme nous de créer des directives structurelles puissantes si nous le souhaitons. Les directives fournies par Angular ne bénéficient d'aucun traitement de faveur : on aurait pu les écrire nous-mêmes.

Mais cette approche a quelques inconvénients : par exemple, c'est un peu lourd d'avoir une alternative `else` avec `*ngIf` :

```

<div *ngIf="condition(); else elseBlock">If</div>
<ng-template #elseBlock><div>Else</div></ng-template>

```

`elseBlock` est un autre `input` de la directive `NgIf`, de type `TemplateRef`, que la directive affichera si la condition est fausse. Mais ce n'est pas très intuitif à utiliser, donc on voit souvent ceci à la place :

```
<div *ngIf="condition()">If</div>
<div *ngIf="!condition()">Else</div>
```

Les directives structurelles ne sont pas non plus parfaites en termes de vérification des types. Même si Angular fait un peu de magie (avec des champs spéciaux appelés `ngTemplateGuard` dans les directives pour aider le compilateur), certains cas sont trop complexes à gérer. Par exemple, l'alternative "else" de `*ngIf` n'est pas correctement comprise par le compilateur :

```
<div *ngIf="!adminUser; else userNotNullBlock">No user</div>
<ng-template #userNotNullBlock>
  <div>
    <!-- should compile as adminUser is not null here -->
    <!-- but it doesn't -->
    {{ adminUser.name }}
  </div>
</ng-template>
```

`NgSwitch` est encore pire, car il se compose de 3 directives distinctes `NgSwitch`, `NgSwitchCase` et `NgSwitchDefault`. Le compilateur n'a aucune idée si le `NgSwitchCase` est utilisé dans le bon contexte.

```
<!-- user.type can be ''user' | 'anonymous'' -->
<ng-container [ngSwitch]="user().type">
  <div *ngSwitchCase="'user'">User</div>
  <!-- compiles even if user.type can't be 'admin' -->
  <div *ngSwitchCase="'admin'">Admin</div>
  <div *ngSwitchDefault>Unknown</div>
</ng-container>
```

Il est également intéressant de noter que la syntaxe `*` n'est pas très intuitive pour les débutants. Donc, pour résumer, les directives structurelles sont puissantes mais ont quelques inconvénients. Corriger ces inconvénients nécessiterait beaucoup de travail dans le compilateur et le framework.

C'est pourquoi l'équipe Angular a décidé d'introduire une nouvelle syntaxe pour écrire les structures de contrôle dans les templates !

10.10. Directives de templating

Angular propose de nombreuses autres directives utiles, mais qui ne sont pas structurelles. Nous en utiliserons plusieurs pour écrire des formulaires, par exemple. Mais deux d'entre elles sont couramment utilisées pour agir sur les styles CSS des éléments.

10.10.1. NgStyle

La première est `ngStyle`. Nous avons déjà vu que nous pouvions agir sur le style d'un élément en utilisant :

```
<p [style.color]="foreground()">Friendship is Magic</p>
```

Si tu veux changer plusieurs styles en même temps, tu peux utiliser la directive `ngStyle` :

```
<div [ngStyle]="{ fontWeight: fontWeight(), color: color() }">I've got style</div>
```

Note que la directive attend un objet dont les clés sont les styles à définir. La clé peut être en **camelCase** (`fontWeight`) ou en **dash-case** ('`font-weight`').

10.10.2. NgClass

Dans le même esprit, la directive `ngClass` permet d'ajouter ou d'enlever dynamiquement des classes sur un élément.

Comme pour le style, on peut soit définir une classe avec le binding de propriété :

```
<div [class.awesome-div]="isAnAwesomeDiv()">I've got style</div>
```

Ou plusieurs :

```
<div [class.awesome-div]="isAnAwesomeDiv()" [class.wonderful-div]="isAWonderfulDiv()">I've got style</div>
```

Tu peux également utiliser `ngClass` :

```
<div [ngClass]="{ 'awesome-div': isAnAwesomeDiv(), 'wonderful-div': isAWonderfulDiv() }">I've got style</div>
```

10.11. Résumé

Le système de template d'Angular nous propose une syntaxe puissante pour exprimer les parties dynamiques de notre HTML. Elle nous permet d'exprimer du *binding* de données, de propriétés, d'événements, et des considérations de templating, d'une façon claire, avec des symboles propres :

- `{{}}` pour l'interpolation,
- `[]` pour le *binding* de propriété,
- `()` pour le *binding* d'événement,
- `#` pour la déclaration de variable,
- `@if/@for/@switch` pour les opérations de contrôle.

Tu auras certainement besoin de temps pour utiliser intuitivement cette syntaxe, mais tu gagneras rapidement en dextérité, et elle deviendra ensuite facile à lire et à écrire.

Avant de passer à la suite, essayons de voir un exemple complet.

Je veux écrire un composant **Ponies**, affichant une liste de poneys. Chacun de ces poneys devrait être représenté par son propre composant **Pony**, mais nous n'avons pas encore vu comment passer des paramètres à un composant. Donc, pour l'instant, nous allons nous contenter d'afficher une simple liste. La liste devra s'afficher seulement si elle n'est pas vide, et j'aimerais avoir un peu de couleur sur les lignes paires. Et nous voulons pouvoir rafraîchir cette liste d'un simple clic sur un bouton.

Prêt ?

On commence par écrire notre composant, dans son propre fichier :

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

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: '',
  imports: []
})
export class Ponies {}
```

Tu peux l'ajouter au composant **App** écrit au chapitre précédent pour le tester. Tu devras l'importer et insérer la balise `<ns-ponies>` dans le template.

Notre nouveau composant a une liste de poneys, enveloppée dans un signal :

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { PonyModel } from '../pony.model';

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: '',
  imports: []
})
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' }
  ]);
}
```

On va afficher cette liste, en utilisant **@for** :

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { PonyModel } from '../pony.model';

@Component({
```

```

    selector: 'ns-ponies',
    template: `
      <ul>
        @for (pony of ponies(); track pony.id) {
          <li>{{ pony.name }}</li>
        }
      </ul>
    `,
    imports: []
)
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' }
  ]);
}

```

Il manque un dernier truc, le bouton qui rafraîchit la liste :

```

import { Component, signal } from '@angular/core';
import { PonyModel } from '../pony.model';

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `
    <button (click)="refreshPonies()">Refresh</button>
    <ul>
      @for (pony of ponies(); track pony.id) {
        <li>{{ pony.name }}</li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: []
)
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' }
  ]);

  protected refreshPonies(): void {
    this.ponies.set([
      { id: 3, name: 'Fluttershy' },
      { id: 4, name: 'Rarity' }
    ]);
  }
}

```

Et bien sûr, une touche de couleur pour finir, avec l'utilisation de `[style.color]` et de la variable

\$even :

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { PonyModel } from '../pony.model';

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `
    <button (click)="refreshPonies()">Refresh</button>
    <ul>
      @for (pony of ponies(); track pony.id) {
        <li [style.color]="$even ? 'green' : 'black'">
          {{ pony.name }}
        </li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: []
})
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' }
  ]);

  protected refreshPonies(): void {
    this.ponies.set([
      { id: 3, name: 'Fluttershy' },
      { id: 4, name: 'Rarity' }
    ]);
  }
}
```

Et voilà, on a mis en œuvre toute la syntaxe de templating, et on a un composant parfaitement fonctionnel.



Essaye notre [quiz](#) 🐾 et nos deux exercices [Templates](#) 🐾 et [Liste de courses](#) 🐾 ! Ils sont gratuits et font partie de notre Pack pro, où tu apprends à construire une application complète étape par étape. Le premier consiste à construire un petit composant, un menu "responsive", et jouer avec son template. Le second te guide pour construire un autre composant : la liste des courses.

Chapter 11. Créer des composants et directives

11.1. Introduction

Jusque-là, on a surtout vu des petits composants. Et bien sûr, tu peux imaginer que dans la vraie vie, comme ils sont la structure de nos applications, ils seront bien plus complexes que ceux qu'on a croisés. Comment leur fournir des données ? Comment gérer leur cycle de vie ? Quelles sont les bonnes pratiques pour construire ses composants ?

Et les directives : c'est quoi, pourquoi, comment ?

11.2. Directives

Une directive est très semblable à un composant, sauf qu'elle n'a pas de template. Le but d'un composant est d'enrichir le HTML en utilisant des éléments HTML personnalisés comme `<ns-pony>` pour afficher un poney. Les directives enrichissent aussi le HTML en te permettant d'attacher un comportement personnalisé à des éléments HTML existants. Par exemple, tu pourrais attacher une directive de glisser-déposer à une `<div>`, ou une `<section>`, ou même un élément `<ns-pony>` pour le rendre déplaçable.

Nous avons déjà vu la directive `ngClass` : elle permet d'ajouter ou de retirer des classes CSS aux éléments HTML. Tu peux attacher plusieurs directives au même élément. Par exemple, une `<div>` pourrait avoir besoin de classes CSS ajoutées par `ngClass`, et pourrait aussi être rendue déplaçable par la directive de glisser-déposer.

La façon de déclarer une directive est similaire à celle de déclarer un composant. Nous créons une classe. Nous décorons cette classe avec un décorateur `@Directive`. Et nous passons des métadonnées à ce décorateur comme nous l'avons fait pour le décorateur `@Component`. En fait, les composants sont des directives. Toutes les métadonnées que nous spécifions sur une directive, nous pouvons aussi les passer à un composant. Leurs cycles de vie sont aussi pratiquement identiques.

Même si les directives sont une grande partie de ce qui rend Angular extrêmement puissant, elles sont plus couramment utilisées dans des parties bas-niveaux de bibliothèques, ou du framework lui-même. Un développeur d'application web typique crée rarement des directives, et crée plus couramment des composants.

Voyons donc les choses les plus courantes que nous pouvons définir sur les composants et les directives. Nous verrons les sujets plus avancés un peu plus loin.

11.3. Sélecteurs

Le sélecteur est ce qui permet à Angular d'identifier un composant ou une directive dans les templates HTML.

Les sélecteurs peuvent être de différents types :

- un élément, comme c'est généralement le cas pour les composants : `ns-pony`.
- une classe, mais c'est plutôt rare : `.alert`.
- un attribut, ce qui est le plus fréquent pour une directive : `[color]`.
- un attribut avec une valeur spécifique : `[color=red]`.
- une combinaison de ceux précédents : `footer[color=red]` désignera un élément `footer` avec un attribut `color` à la valeur `red`. `[color]`, `footer.alert` désignera n'importe quel élément avec un attribut `color`, ou `(,)` un élément `footer` portant la classe CSS `alert`. `footer:not(.alert)` désignera un élément `footer` qui ne porte pas `(:not())` la classe CSS `alert`.

Par exemple, voici une directive très simple qui ne fait rien mais est activée si un élément possède l'attribut `doNothing` :

```
@Directive({
  selector: '[doNothing]'
})
export class DoNothing {
  constructor() {
    console.log('Do nothing directive');
  }
}
```

Cette directive sera activée sur un composant comme `Test` :

```
@Component({
  selector: 'ns-test',
  template: '<div doNothing>Click me</div>',
  imports: [DoNothing]
})
export class Test {}
```

Un sélecteur plus complexe pourrait ressembler à :

```
@Directive({
  selector: 'div.loggable[logText]:not([notLoggable=true])'
})
export class ComplexSelector {
  constructor() {
    console.log('Complex selector directive');
  }
}
```

Celui-là désignera tous les éléments `div` portant la class `loggable` et un attribut `logText`, mais n'ayant pas d'attribut `notLoggable` avec la valeur `true`.

Ainsi, ce template déclenchera la directive :

```
<div class="loggable" logText="text">Hello</div>
```

Mais celui-là, non :

```
<div class="loggable" logText="text" notLoggable="true">Hello</div>
```

Mais pour être honnête, si tu en es à écrire quelque chose comme cela, c'est qu'il y a un truc qui ne va pas ! 😊



Les sélecteurs CSS à base de descendants, de frères, ou d'identifiants, et les pseudo-sélecteurs (autres que `:not`) ne sont pas supportés.

11.4. Inputs avec `input()`

Les *inputs* sont ce qui permet à un composant ou une directive de recevoir des informations de son composant parent. Tu peux les voir comme des paramètres d'une fonction : la fonction appelante utilise des paramètres pour passer des données à la fonction appelée.

Pour passer un *input* à un composant ou une directive, on utilise la syntaxe de *binding* de propriétés que nous avons décrite dans le chapitre précédent. Par exemple, si nous voulions passer une couleur au composant `pony`, nous utiliserions :

```
<ns-pony color="blue" />
```

pour passer la chaîne de caractères '`blue`' ou :

```
<ns-pony [color]="selectedColor()" />
```

pour passer la valeur de l'expression Angular `selectedColor()`.

Pour qu'une directive ou un composant accepte des informations de son parent, il doit définir des *inputs*.

Voici comment le composant `Pony` peut recevoir une couleur de son composant parent :

```
@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: 'My color is {{ color() }}'
})
export class Pony {
  protected readonly color = input<string>();
}
```

La propriété `color` est un signal particulier : un `InputSignal`. Un tel signal n'est pas modifiable. Le

`Pony` ne peut pas changer sa couleur. La seule façon de changer sa valeur est de lier une autre valeur depuis le composant parent.

L'`input` dans l'exemple ci-dessus est optionnel. Cela signifie que le composant parent peut ne pas passer de couleur au composant `<ns-pony />`. Mais l'`input` est typé, donc si une valeur est passée, elle doit être une chaîne de caractères. Si le parent ne passe pas de couleur, le signal `color` contiendra `undefined`. Le type de `color` est `InputSignal<string | undefined>`.

Le composant pourrait choisir d'utiliser une valeur par défaut pour la couleur, dans le cas où le parent n'en passerait pas. Le type de `color` serait alors `InputSignal<string>` : il a toujours une valeur de type chaîne de caractères.

```
readonly color = input('red');
```

Ou il pourrait forcer le parent à passer une valeur en rendant l'`input` obligatoire. Dans ce cas, le template du composant parent ne compilerait pas si aucune valeur n'était passée.

```
readonly color = input.required<string>();
```

Si tu veux utiliser `color` comme nom de propriété, mais préfères utiliser un autre nom dans les templates pour l'`input`, tu peux choisir de lui donner un alias.

Par exemple, si l'`input` est défini de cette manière :

```
readonly color = input.required<string>({ alias: 'c' });
```

alors le parent utilisera `c` pour passer une valeur de couleur :

```
<ns-pony [c]="selectedColor()" />
```

Dans l'exemple ci-dessus, la couleur est une chaîne de caractères. Mais on peut passer n'importe quoi comme `input`. Il est très courant de passer des objets complexes en tant qu'`inputs`, comme un objet `PonyModel` qui contiendrait un nom, une couleur, une date de naissance, etc.

11.5. Le décorateur `@Input`

Nous venons de voir comment définir des `inputs` comme des signaux. C'est la manière moderne de le faire. Si tu travailles sur une base de code existante, les `inputs` de tes composants sont probablement définis "à l'ancienne", en utilisant le décorateur `@Input`.

Les `inputs` définis de cette manière sont passés par le composant parent en utilisant exactement la même syntaxe de `binding` de propriétés. La différence réside uniquement dans le composant qui définit l'`input`. Ces `inputs` "ancienne version" sont des propriétés simples (pas des signaux), décorées avec `@Input()`. Voici les exemples précédents réécrits avec l'ancienne méthode.

Un *input* optionnel :

```
@Input() color: string | undefined;
```

Un *input* optionnel avec une valeur par défaut :

```
@Input() readonly color = 'red';
```

Un *input* obligatoire :

```
@Input({ required: true }) color!: string;
```

Un *input* obligatoire avec un alias :

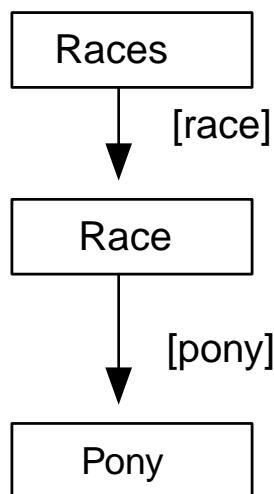
```
@Input({ required: true, alias: 'c' }) color!: string;
```

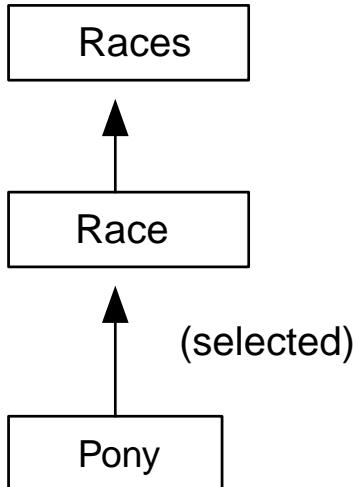
OK, et pour passer des données vers le haut ? On ne peut pas utiliser de propriétés pour passer des données de **Pony** à **Ponies**. Mais on peut utiliser des événements !

11.6. Outputs avec **output()**

Revenons à notre dernier exemple, et disons que nous voulons pouvoir sélectionner un poney en cliquant dessus et en informer le composant parent. Pour cela, nous allons utiliser un événement *custom*.

C'est une des choses les plus importantes à comprendre en Angular : les données circulent dans un composant via des propriétés, et en sortent via des événements.





Les événements *customs* sont émis en utilisant un `OutputEmitterRef`. Tu n'as pas vraiment besoin d'utiliser cet horrible nom de type. Ces objets sont créés pour toi par la fonction `output()`.

Tu peux choisir le type de l'événement que tu émets. Cela pourrait être `undefined`, pour simplement signaler qu'un événement s'est produit. Ou cela pourrait être un `PonyModel`, pour passer toutes les informations sur le poney qui vient d'être sélectionné, par exemple.

Disons que nous voulons émettre un événement nommé `ponySelected`. Nous avons deux choses à faire :

- définir une propriété `ponySelected` initialisée en appelant `output()`
- appeler `this.ponySelected.emit()` pour émettre un événement quand le poney est sélectionné

```

@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: `
    <div>I'm the pony {{ ponyModel().name }}</div>
    <div><button (click)="selectMe()">Select me</button></div>
  `,
})
export class Pony {
  readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();

  // define the output
  readonly ponySelected = output<PonyModel>();
  // ⚡ OutputEmitterRef<PonyModel>

  /**
   * Selects the pony when the "Select me" button is clicked.
   * Emits a custom event of type PonyModel
   */
  protected selectMe() {

```

```
this.ponySelected.emit(this.ponyModel());  
}  
}
```

Pour l'utiliser dans le template du composant parent :

```
<ns-pony [ponyModel]="ponyModel()" (ponySelected)="betOnPony($event)" />
```

Dans l'exemple ci-dessus, chaque fois que l'utilisateur clique sur le bouton du composant poney, il émet un événement `ponySelected`, avec le poney comme valeur (le paramètre de la méthode `emit()`). Le composant parent écoute cet événement, comme tu peux le voir dans le template, et appellera sa méthode `betOnPony` avec la valeur de l'événement `$event`. `$event` est la syntaxe que tu dois utiliser pour accéder à l'événement émis. Ici, c'est l'objet `PonyModel`.

Le composant parent doit alors avoir une méthode `betOnPony()`, qui sera appelée avec le poney sélectionné :

```
protected betOnPony(event: PonyModel) {  
    // do something with the received event  
}
```

Comme pour les *inputs*, tu peux choisir un alias pour les *outputs*.

```
readonly ponySelected = output<PonyModel>({ alias: 'activated' });
```

Le composant parent devra alors utiliser cet alias pour écouter l'événement :

```
<ns-pony [ponyModel]="ponyModel()" (activated)="betOnPony($event)" />
```

11.7. Le décorateur `@Output`

Même si les *outputs* n'ont rien à voir avec les signaux, la fonction `output()` décrite ci-dessus a été introduite en même temps que la fonction `input()`, pour avoir une symétrie agréable entre les *inputs* et les *outputs*.

Avant cela, les *outputs* étaient définis en utilisant le décorateur `@Output`. Ils utilisaient aussi une classe différente : `EventEmitter`, qui était inutilement liée à la bibliothèque RxJS (nous en parlerons dans quelques chapitres). Dans le cas où tu travailles sur une base de code avec des décorateurs, voici comment un *output* est défini :

```
@Output() readonly ponySelected = new EventEmitter<PonyModel>();
```

et voici comment un alias peut être spécifié pour l'*output* :

```
@Output('activated') ponySelected = new Event Emitter<PonyModel>();
```

11.8. Cycle de vie

Les composants et directives ont un cycle de vie. Quand Angular doit afficher un composant, il commence par le construire et appelle donc le constructeur de la classe du composant. Ensuite, il passera les valeurs initiales des *inputs* au composant. Si les expressions passées en tant qu'*inputs* ont plus tard des valeurs différentes, alors ces nouvelles valeurs sont de nouveau écrites dans les *inputs*. Et enfin, si l'utilisateur navigue vers un autre composant, par exemple, le composant est détruit. Normalement, le composant n'est plus accessible à partir ce moment-là, et la machine virtuelle JavaScript peut supprimer l'objet du composant.

Angular te permet de réagir à ces différentes phases (et d'autres plus avancées, que nous découvrirons plus tard). Une chose est très importante à comprendre : les *inputs* sont passés **après** que le composant ait été construit. Il est donc interdit de lire les *inputs* pendant que le composant est en cours de construction.

Avec les *inputs* sous forme de signaux, essayer de le faire provoquera une exception déclenchée par le **InputSignal**. Avec les *inputs* déclarés avec un décorateur, essayer de le faire te donnera simplement la valeur par défaut de la propriété, plutôt que celle réellement passée par le composant parent.

Cela signifie que le composant suivant ne fonctionnera pas (et ne compilera même pas en v20.3+) :

```
export class Pony {
  readonly color = input.required<string>();

  constructor() {
    // ✎ Don't do this
    console.log(`My initial color is ${this.color()}`);
  }
}
```

Si tu veux accéder à la valeur d'un *input*, pour charger des données supplémentaires depuis le serveur, par exemple, tu peux utiliser une méthode du cycle de vie. Des options plus puissantes sont disponibles pour les *inputs* sous forme de signaux, que nous découvrirons dans le prochain chapitre.

Plusieurs méthodes sont disponibles :

- la méthode **ngOnChanges** est appelée quand la valeur d'un ou plusieurs *inputs* change. Elle recevra un dictionnaire **changes**, contenant les valeurs actuelles et précédentes des *inputs*, enveloppées dans un **SimpleChange**. Elle ne sera pas appelée s'il n'y a pas de changement.
- la méthode **ngOnInit** est appelée une seule fois, après le premier changement (alors que la méthode **ngOnChanges** est appelée à chaque changement). Elle est garantie d'être appelée même s'il n'y a pas d'*inputs*. Mais si des *inputs* sont présents, elle est appelée après le premier appel de

`ngOnChanges`. Cela en fait la phase parfaite pour le travail d'initialisation qui dépend des valeurs des *inputs*, comme le suggère son nom.

- la méthode `ngOnDestroy` est appelée quand le composant est détruit. Très utile pour nettoyer le composant.

D'autres phases sont disponibles, mais sont pour des cas d'utilisation plus avancés. Nous en parlerons dans le chapitre [Composants et directives avancés](#) un peu plus loin.

Nos exemples précédents fonctionneront mieux en utilisant `ngOnInit`. Angular appelle la méthode `ngOnInit()` si elle est présente, nous avons donc juste à l'implémenter dans notre directive/composant. Mais la bonne pratique est d'implémenter l'interface `OnInit`. Cela te force à implémenter la méthode, et à t'assurer que tu l'as correctement définie :

```
export class Pony implements OnInit {
  readonly color = input.required<string>();

  ngOnInit() {
    // Do this
    console.log(`My initial color is ${this.color}`);
  }
}
```

Maintenant, nous avons accès à nos *inputs* !

Si tu veux faire quelque chose à chaque changement d'*input*, utilise `ngOnChanges` :

```
export class Pony implements OnChanges {
  readonly color = input.required<string>();

  ngOnChanges(changes: SimpleChanges): void {
    const ponyChange = changes['color'];
    console.log(`Color changed from ${ponyChange.previousValue}`);
    console.log(`to ${ponyChange.currentValue}`);
    console.log(`Is it the first change? ${ponyChange.isFirstChange}`);

    // but you can also access the new value by reading the input
    console.log(`My new color is ${this.color}`);
  }
}
```

Le paramètre `changes` est un dictionnaire, avec les noms des *inputs* comme clés, et un objet `SimpleChange` avec deux attributs (la valeur précédente et la valeur actuelle) comme valeur, ainsi qu'une méthode `isFirstChange()` pour savoir si c'est... le premier changement.

La phase `ngOnDestroy` est conçue pour nettoyer le composant, pour, par exemple, annuler des tâches en arrière-plan. Ici, le `Pony` affiche "hello" toutes les secondes quand elle est créée. Quand le composant est retiré de la page, tu veux arrêter le `setInterval` pour éviter une fuite de mémoire :

```

export class Pony implements OnDestroy {
  readonly color = input.required<string>();
  private readonly interval: number;

  constructor() {
    this.interval = window.setInterval(() => console.log(`My color is ${this.color()}`)
  ), 1000);
  }

  ngOnDestroy(): void {
    window.clearInterval(this.interval);
  }
}

```

Si tu ne fais pas cela, JavaScript gardera l'instance du composant en mémoire, et il affichera "hello" toutes les secondes pour toujours.

11.9. Métadonnées spécifiques des composants

Les *inputs*, *outputs*, et les méthodes de cycle de vie que nous venons de décrire sont communs aux directives et aux composants. Les composants, cependant, peuvent définir des styles qui s'appliqueront à leur template, et doivent avoir un template associé.

11.10. Template / URL de template

La caractéristique principale d'un `@Component` est d'avoir un template, alors qu'une directive n'en a pas. Tu peux soit déclarer ton template en ligne, avec l'attribut `template`, ou utiliser une URL pour le placer dans un fichier séparé avec `templateUrl` (mais tu ne peux pas définir les deux simultanément).

En règle générale, si ton template est petit (1-2 lignes), c'est parfaitement acceptable de le garder en ligne. Quand il commence à grossir, le déplacer dans son propre fichier est une bonne façon d'éviter l'encombrement de ton composant.

11.11. Styles / URL de styles

Tu peux aussi définir les styles de ton composant. C'est particulièrement utile si tu comptes faire des composants vraiment isolés. Tu peux spécifier cela avec `styles` ou `styleUrl` (ou `styleUrls` si tu as plusieurs fichiers).

Comme tu peux le voir ci-dessous, l'attribut `styles` reçoit un tableau de règles CSS sous forme de chaînes de caractères. Comme tu peux l'imaginer, elles deviennent vite énormes, alors utiliser un fichier séparé et `styleUrl` est une bonne idée. Comme le nom le laisse deviner, tu peux y indiquer un tableau d'URLs.

```

@Component({
  selector: 'ns-pony',

```

```
template: '<div class="pony">My color is {{ color() }}</div>',
styles: ['.pony { background-color: lightgray; }']
})
export class Pony {
  readonly color = input.required<string>();
}
```

Nous avons laissé de côté deux ou trois points pour l'instant, comme les requêtes, les détections de changements, les exports, les options d'encapsulation, etc. Comme ce sont des options plus avancées, tu n'en auras pas besoin immédiatement, mais ne t'inquiète pas, nous les verrons bientôt dans un chapitre dédié aux sujets avancés !



Essaye notre exercice [Détail d'une course 🐴](#) ! Cet exercice va te guider dans la construction d'un composant avancé utilisant les *inputs*.

Chapter 12. Réagir aux changements des signaux

Nous venons de découvrir comment utiliser `ngOnChanges` pour réagir aux changements de la valeur des *inputs*. C'est très utile, mais c'est un peu lourd quand vous avez besoin de réagir uniquement aux changements de certains *inputs*. Et bien sûr, c'est limité aux *inputs*, et uniquement aux *inputs*.

Nous avons aussi appris que les signaux ont des super-pouvoirs. Grâce à eux, Angular sait qu'un template qui lit un signal doit être rafraîchi quand le signal change. Nous pouvons aussi utiliser ces super-pouvoirs nous-mêmes, grâce à deux fonctions : `computed()` et `effect()`.

12.1. Signaux calculés avec `computed`

As-tu déjà utilisé un tableur avec des formules ? C'est génial, n'est-ce pas ? Tu peux additionner tous les montants d'une colonne *ventes* et stocker le résultat dans une cellule *total*. Ensuite, tu peux utiliser une autre formule pour appliquer la TVA à ce total et stocker le résultat dans une autre cellule. Si tu ajoutes une vente, ou si tu changes un montant, le total est automatiquement recalculé, et le total de TVA aussi. Les signaux calculés permettent de faire la même chose.

Imaginons que notre composant poney reçoive un `PonyModel` en *input*, contenant (entre autres propriétés) un nom et une couleur. Et disons que son template veut afficher son identité comme `NOM (couleur)` (par exemple "RAINBOW DASH (blue)").

La première chose qui vient à l'esprit est de le faire de cette façon dans le template :

pony.html

```
<div>{{ ponyModel().name.toUpperCase() }} ({{ ponyModel().color }})</div>
```

C'est tout à fait correct. Mais si l'application utilise la détection de changement "brute", cette transformation sera faite de nombreuses fois, même si le poney est le même qu'avant. Et si le template doit afficher l'identité plusieurs fois, copier-coller ce code n'est pas la meilleure idée.

Nous pourrions améliorer cela en déléguant à une méthode dans le composant :

pony.html

```
<div>{{ identity(ponyModel()) }}</div>
```

Cela évite la duplication, mais cela invoque toujours la méthode `identity()` de nombreuses fois inutilement.

Une meilleure façon serait d'utiliser `ngOnChanges` pour calculer l'identité quand le `ponyModel` change, et stocker le résultat dans une autre propriété :

```
readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();
protected readonly identity = signal<string>('');

ngOnChanges() {
  this.identity.set(` ${this.ponyModel().name.toUpperCase()} ${this.ponyModel().color}`);
}
}
```

C'est bien. Mais si nous introduisons plus tard un autre *input*, nous recalculerons l'identité chaque fois que cet *input* non lié change, à moins que nous ne rendions notre méthode `ngOnChanges` plus complexe. Remarque aussi comment nous sommes forcés d'initialiser le signal d'identité avec une fausse valeur par défaut. Il doit y avoir une meilleure façon.

La meilleure façon est d'utiliser un signal **computed**. Un signal *computed* est un signal en lecture seule, dont la valeur est dérivée d'un autre (ou de plusieurs autres) signal(s) :

```
readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();
protected readonly identity = computed(() => ` ${this.ponyModel().name.toUpperCase()} ${this.ponyModel().color}`);
```

La propriété `identity` est maintenant un `Signal<string>`, dont la valeur contiendra toujours l'identité du poney contenu dans le signal `ponyModel`. Il y a une dépendance qui est créée et suivie par Angular entre les deux signaux. Dès que `ponyModel` change, `identity` change aussi.

Les signaux *computed* sont *mémorisés* et *calculés à la demande*, ce qui les rend parfaits pour représenter un état qui peut être lu de nombreuses fois. Cela signifie que l'identité d'un poney est stockée à l'intérieur du signal calculé. Et elle n'est pas recalculée chaque fois que nous écrivons un nouveau poney, mais seulement la prochaine fois que le signal d'identité est lu. Tu peux essayer d'exécuter l'exemple suivant, et voir ce qui est affiché :

```
const count = signal(1);
const double = computed(() => {
  console.log('computing double of ${count()}');
  return count() * 2;
});

console.log(double());
count.set(2);
count.set(3);
count.set(4);
console.log(double());
console.log(double());
console.log(double());
```

Le résultat sera :

```
'computing double of 1',
2,
'computing double of 4',
8,
8,
8
```

Les signaux *computed* sont encore plus puissants lorsqu'ils dépendent de plusieurs signaux. Disons que tu as un formulaire te permettant d'entrer un prix et une quantité, et affichant un total, ainsi qu'un total avec TVA. Programmer cela impérativement t'oblige à penser à calculer le total et le total avec TVA chaque fois que tu changes le prix, et aussi chaque fois que tu changes la quantité. Les dépendances ne sont pas si évidentes, et cela peut rapidement devenir du code spaghetti. Inclure une autre règle (comme un pourcentage de réduction) pourrait facilement introduire un bug. Une fois que les champs du formulaire sont disponibles sous forme de signaux, les signaux *computed* rendent la logique très facile à implémenter, et très efficace aussi :

```
const total = computed(() => price() * quantity());
const totalAfterDiscount = computed(() => total() * (1 - discountRate()));
const vatIncludedTotalAfterDiscount = computed(() => totalAfterDiscount() *
vatRate());
```

12.2. Effets avec `effect`

Les effets sont une autre façon de réagir aux changements de signaux. Au lieu d'être utilisés pour calculer une valeur dérivée, ils sont utilisés pour déclencher un *effet secondaire* (d'où le nom) lorsqu'un signal change. Des exemples de tels effets secondaires sont stocker une valeur d'un signal dans le stockage local lorsqu'un signal change, ou mettre à jour le DOM lorsqu'un signal change. Il peut être tentant d'utiliser un effet pour mettre à jour d'autres signaux lorsqu'un signal source change. C'est possible, mais cela peut entraîner des boucles infinies, et les signaux *computed* sont plus adaptés à une telle tâche.

Pour illustrer comment les effets fonctionnent, nous allons simplement utiliser un qui trace les changements d'un *input* dans la console.

pony.ts

```
readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();

constructor() {
  effect(() => console.log(`${this.ponyModel().name} - ${this.ponyModel().color}`));
}
```

Cet exemple affichera le nom et la couleur du poney chaque fois que le parent passe un poney en *input*.

Contrairement aux signaux *computed*, les effets sont liés au composant (ou directive, ou service, ou

pipe) dans lequel ils sont construits. Un effet doit être créé pendant la construction du composant. Il est possible de le faire ailleurs, mais c'est plus complexe, et nous en apprendrons davantage plus tard. L'avantage de cette restriction est qu'Angular se charge de détruire l'effet lorsque son composant propriétaire est détruit.

Une autre fonctionnalité qui doit être comprise est que les effets ne sont pas exécutés de manière synchrone, chaque fois qu'un de leurs signaux source change. Au lieu de cela, ils sont appelés de manière asynchrone, avant la détection de changement. Cela signifie que les valeurs intermédiaires des signaux ne seront pas remarquées par les effets.

Illustrons cela en utilisant le composant suivant :

score.ts

```
protected readonly score = signal(0);

constructor() {
  effect(() => console.log(`The score is now ${this.score()}`));
}

protected plusOne() {
  this.score.update(s => s + 1);
}

protected plusTwo() {
  this.plusOne();
  this.plusOne();
}
```

Créer le composant affichera "*The score is now 0*", car la fonction d'effet est toujours exécutée une fois initialement pour pouvoir savoir de quels signaux l'effet dépend.

Appeler la méthode `plusTwo()` (en réaction à un clic sur un bouton par exemple), passera le signal de score à 1, puis à 2. Mais seule la valeur finale du score (c'est-à-dire la valeur qui est stockée dans le signal une fois que l'événement de clic a été géré), sera affichée par l'effet. Ainsi, la console affichera uniquement "*The score is now 2*".

Il reste encore plus de choses à apprendre sur les signaux, les signaux *computed* et les effets (comme la fonction `untracked` et la fonction d'égalité, les fonctions de nettoyage des effets), mais nous garderons cela pour plus tard.

Tu en sais maintenant suffisamment pour commencer à utiliser les signaux. Et espérons que tu comprends pourquoi ils sont si formidables pour nous aider à gérer l'état de nos composants de manière simple, expressive et concise.



Essaye notre exercice [Composant Pony 🦄](#) ! Cet exercice va te guider dans la construction d'un composant avancé avec *inputs*, *outputs* et signaux *computed*.

Chapter 13. Style des composants et encapsulation

Faisons une pause pour parler un peu style et CSS quelques instants. Oh nooOon, mais pourquoi parler de CSS ?! Parce qu'Angular fait beaucoup pour nous sur ce sujet.

En tant que développeur web, tu ajoutes souvent des classes CSS sur tes éléments. Et l'essence même de CSS, c'est que ce style va *cascader* (rappelons que CSS signifie *Cascading Style Sheet*). C'est la plupart du temps un comportement voulu (pour par exemple changer la police globalement dans toute l'application), mais des fois non. Imaginons que tu veux ajouter un style sur l'élément sélectionné d'une liste : tu vas probablement utiliser un sélecteur CSS très restreint, comme `li.selected`. Ou encore plus restreint, en utilisant une convention comme `BEM`, parce que tu veux styler l'élément sélectionné dans une partie bien spécifique de ton application.

Et sur ce point Angular peut se rendre utile. Les styles que tu définis dans un composant (soit dans l'attribut `styles`, soit dans un fichier CSS dédié avec `styleUrl` ou `styleUrls`) sont limités par Angular à ce composant et seulement celui-ci. Cela s'appelle l'encapsulation de style (*style encapsulation*). Mais comment est-ce possible ?

Tout commence par l'écriture d'un style. Ensuite, cela dépend de la stratégie que tu auras choisie pour l'attribut `encapsulation` du décorateur du composant. Cet attribut peut prendre trois valeurs :

- `ViewEncapsulation.Emulated`, qui est la valeur par défaut ;
- `ViewEncapsulation.ShadowDom`, qui s'appuie sur le *Shadow DOM v1* ;
- `ViewEncapsulation.None`, qui signifie que tu ne veux pas d'encapsulation.

Chaque valeur va évidemment engendrer un comportement différent. Prenons par exemple notre composant `Pony`, que tu dois commencer à bien connaître. C'est une version simplifiée, affichant seulement le nom du poney dans une `div`. Pour l'exemple, ajoutons une classe CSS `red` à cette `div` :

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

@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: '<div class="red">{{ name() }}</div>',
  styles: [
    `
      .red {
        color: red;
      }
    `,
  ],
  // that's the same as the default mode
  encapsulation: ViewEncapsulation.Emulated
})
export class Pony {
  protected readonly name = signal('Rainbow Dash');
```

```
}
```

Cette classe est ensuite utilisée dans les styles du composant :

```
.red {  
  color: red;  
}
```

Comme tu le vois, on veut afficher le nom du poney avec une police rouge.

13.1. Stratégie *Shadow DOM*

Si tu utilises la stratégie `ShadowDom`, tu demandes à Angular d'utiliser le *Shadow DOM* du navigateur pour assurer l'encapsulation. Le *Shadow DOM* fait partie de la spécification des Web Component. Cette spécification permet de créer des éléments dans un DOM spécial, parfaitement encapsulé. Avec cette stratégie, si on inspecte le DOM généré dans notre navigateur, on y verra :

```
<ns-pony>  
#shadow-root (open)  
  <style>.red {color: red}</style>  
  <div class="red">Rainbow Dash</div>  
</ns-pony>
```

Tu peux y repérer `#shadow-root (open)` que Chrome affiche dans l'inspecteur : c'est parce que notre composant a été ajouté dans un élément du *Shadow DOM* ! Et on peut aussi voir que notre style a été ajouté en tête du contenu du composant.

Avec la stratégie `ShadowDom`, tu peux être sûr que les styles de ton composant ne vont pas "transpirer" sur tes composants enfants s'ils utilisent la stratégie `ShadowDom` eux aussi. Mais ils vont transpirer sur les composants enfants sinon, ce qui est peut être pratique dans certains cas.

Mais rappelle-toi, le *Shadow DOM* est une spécification vraiment récente, qui n'est pas encore disponible dans tous les navigateurs. Tu peux en vérifier la disponibilité sur le merveilleux site caniuse.com. Alors sois prudent quand tu l'utilises dans tes applications !

Détail utile à savoir : le sélecteur du composant doit être en *kebab-case* (avec des tirets), sinon la stratégie `ShadowDom` ne fonctionnera pas.

13.2. Stratégie *Emulated ("émulée")*

Comme je le disais précédemment, c'est la stratégie par défaut. Et la raison en est simple : elle émule (d'où le nom) la stratégie `ShadowDom`, mais sans utiliser le *Shadow DOM*. Elle peut donc être utilisée partout, et les styles ne "transpireront" dans les composants enfants.

Pour y parvenir, Angular va *inliner* le CSS que nous définirons dans le `<head>` de la page (et non pas dans chaque composant comme on l'a vu avec la stratégie `ShadowDom`). Mais avant de l'*inliner*,

Angular va réécrire le sélecteur CSS, pour lui ajouter un attribut identifiant unique. Cet attribut unique sera ensuite ajouté sur tous les éléments du template du composant ! Comme ceci, le style s'appliquera sur notre composant uniquement. Le même exemple donnerait donc ceci :

```
<html>
  <head>
    <style>.red[_ngcontent-dvb-3] {color: red}</style>
  </head>
  <body>
    ...
    <ns-pony _ngcontent-dvb-2="" _nghost-dvb-3="">
      <div _ngcontent-dvb-3="" class="red">Rainbow Dash</div>
    </ns-pony>
  </body>
</html>
```

Le sélecteur de classe `red` a été réécrit en `.red[_ngcontent-dvb-3]`, alors il ne s'appliquera que sur les éléments qui auront à la fois la classe `red` et l'attribut `_ngcontent-dvb-3`. Tu peux aussi vérifier que cet attribut a bien été ajouté automatiquement à notre `div`, pour que tout fonctionne parfaitement. L'élément `<ns-pony>` a aussi quelques attributs : `_ngcontent-dvb-2` qui est l'identifiant unique généré pour son parent, et `_nghost-dvb-3` qui est l'identifiant unique de l'élément hôte lui-même. Oui, parce que l'on peut aussi ajouter des styles sur l'élément hôte, comme nous le verrons bientôt.

13.3. Stratégie `None` ("aucune")

Cette stratégie ne réalise aucune encapsulation. Les styles seront *inlinés* en haut de la page (comme pour la stratégie `Emulated`), mais ne seront pas réécrits. Ils se comporteront donc comme des styles "normaux", qui cascaderont sur les enfants.

13.4. Style l'hôte

Un sélecteur CSS spécial existe pour styler spécifiquement l'élément hôte. Il s'appelle `:host`, et il vient de la spécification des Web Components :

```
:host {
  display: block;
}
```

Il sera conservé tel quel avec la stratégie `ShadowDom`, comme dans la spécification du *Shadow DOM*, ou sera réécrit en `[_nghost-xxx]` si tu utilises `Emulated`.

Pour conclure, il n'y a pas grand-chose à faire pour avoir des styles parfaitement encapsulés, car la stratégie `Emulated` fait tout le boulot pour nous. Tu peux basculer sur la stratégie `ShadowDom` si tu ne cibles que des navigateurs spécifiques, ou sur `None` si tu n'as pas besoin d'encapsuler tes styles. Cette stratégie peut se définir au sein de chaque composant, ou globalement pour l'application complète dans le module racine.

Chapter 14. Pipes

14.1. Ceci n'est pas une pipe

Souvent, les données brutes n'ont pas la forme exacte que l'on voudrait afficher dans la vue. On a envie de les transformer, les formater, les tronquer, etc. AngularJS 1.x avait une fonctionnalité bien pratique pour ça, mais mal-nommée : les filters ("filtres"). Ils en ont tiré une leçon, et ces transformateurs de données ont désormais un nom pertinent ! Non, c'est une blague : ils se nomment désormais *pipes* ("tuyaux") :).

Comme les composants, les *pipes* peuvent être *standalone* ou pas. Les *pipes* fournis par Angular et dont nous allons discuter ici sont tous *standalone*, et font tous partie de `CommonModule`. Ainsi, pour pouvoir les utiliser dans un composant, il faudra les ajouter aux `imports` de ce composant, ou bien y ajouter le `CommonModule`.

Étudions quelques cas d'exemple.

14.2. json

`json` est un *pipe* pas tellement utile en production, mais bien pratique pour le débug. Ce *pipe* applique simplement `JSON.stringify()` sur tes données. Si tu as dans tes données un signal contenant un tableau de poneys nommé `ponies`, et que tu veux rapidement voir ce qu'il contient, tu aurais pu écrire :

```
<p>{{ ponies() }}</p>
```

Pas de chance, cela affichera `[object Object]...`

Mais `JsonPipe` arrive à la rescousse. Tu peux l'utiliser dans n'importe quelle expression, au sein de ton HTML :

```
<p>{{ ponies() | json }}</p>
```

Et cela affichera la représentation JSON de ton objet :

```
<p>[ { "name": "Rainbow Dash" }, { "name": "Pinkie Pie" } ]</p>
```

On peut aussi comprendre avec cet exemple d'où vient le nom 'pipe'. Pour utiliser un *pipe*, il faut ajouter le caractère *pipe* (`|`) après tes données, puis le nom du *pipe* à utiliser. L'expression est évaluée, et le résultat traverse le *pipe*. Et il est possible de chaîner plusieurs *pipes*, genre :

```
<p>{{ ponies() | slice:0:2 | json }}</p>
```

On reviendra sur le *pipe slice*, mais tu constates qu'on enchaîne le *pipe slice* et le *pipe json*.

Tu peux en utiliser dans une expression interpolée, ou une expression de propriété, mais **pas** dans une instruction d'événement.

```
<p [textContent]="ponies() | json"></p>
```

14.3. slice

Si tu as envie de n'afficher qu'un sous-ensemble d'une collection, *slice* est ton ami. Il fonctionne comme la méthode du même nom en JavaScript, et prend deux paramètres : un indice de départ et, éventuellement, un indice de fin. Pour passer un paramètre à un *pipe*, il faut lui ajouter un caractère **:** et le premier paramètre, puis éventuellement un autre **:** et le second argument, etc.

Cet exemple va afficher les deux premiers éléments de ma liste de poneys.

```
<p>{{ ponies() | slice:0:2 | json }}</p>
```

slice fonctionne non seulement avec des tableaux, mais aussi avec des chaînes de caractères, pour n'en afficher qu'une partie :

```
<p>{{ 'Ninja Squad' | slice:0:5 }}</p>
```

et cela affichera seulement 'Ninja'.

Si tu passes à *slice* seulement un entier positif N, il prendra les éléments de N à la fin.

```
<p>{{ 'Ninja Squad' | slice:3 }}</p>
<!-- will display 'ja Squad' -->
```

Si tu lui passes un entier négatif, il prendra les N **derniers** éléments.

```
<p>{{ 'Ninja Squad' | slice:-5 }}</p>
<!-- will display 'Squad' -->
```

Comme nous l'avons vu, tu peux aussi passer à *slice* un indice de fin : il prendra alors les éléments de l'indice de départ jusqu'à l'indice de fin.

Si cet indice est négatif, il prendra les éléments jusqu'à cet indice, mais en partant cette fois de la fin.

Comme tu peux utiliser *slice* dans n'importe quelle expression, tu peux aussi l'utiliser avec *@for* :

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

```

import { SlicePipe } from '@angular/common';
import { PonyModel } from '../templates/pony.model';

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `@for (pony of ponies() | slice: 0 : 2; track pony.id) {
    <div>{{ pony.name }}</div>
  }`,
  imports: [SlicePipe]
})
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' },
    { id: 3, name: 'Fluttershy' }
  ]);
}

```

Le composant ne créera ici que deux `div`, pour les deux premiers poneys, parce qu'on a appliqué `slice` à la collection.

Le paramètre d'un *pipe* peut bien évidemment avoir une valeur dynamique :

```

import { Component, signal } from '@angular/core';
import { SlicePipe } from '@angular/common';
import { PonyModel } from '../templates/pony.model';

@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `@for (pony of ponies() | slice: 0 : size(); track pony.id) {
    <div>{{ pony.name }}</div>
  }`,
  imports: [SlicePipe]
})
export class Ponies {
  protected readonly size = signal(2);
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, name: 'Rainbow Dash' },
    { id: 2, name: 'Pinkie Pie' },
    { id: 3, name: 'Fluttershy' }
  ]);
}

```

Voici l'exemple parfait d'affichage dynamique où l'utilisateur décide combien d'éléments il veut voir affichés.

14.4. keyvalue ("clé valeur")

Ce *pipe*, introduit par Angular 6.1, permet d'itérer sur une *Map* ou un objet, et ainsi d'afficher les couples clé/valeur dans nos templates.

A noter qu'il ordonne par défaut les clés :

- d'abord par ordre lexicographique si ce sont toutes deux des chaînes de caractères
- puis par valeur si ce sont toutes deux des nombres
- puis par valeur booléenne si ce sont toutes deux des booléens (`false` avant `true`)

Et si les clés sont de type différent, elles seront converties en chaînes de caractères puis comparées.

```
@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `
    <ul>
      <!-- entry contains { key: number, value: PonyModel } -->
      @for (entry of ponies() | keyvalue; track entry) {
        <li>{{ entry.key }} - {{ entry.value.name }}</li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: [KeyValuePipe]
})
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal(
    new Map<number, PonyModel>([
      [103, { name: 'Rainbow Dash' }],
      [56, { name: 'Pinkie Pie' }]
    ])
  );
}
```

Si vous avez des clés `null` ou `undefined`, elles seront affichées à la fin.

Il est aussi possible de définir votre propre comparateur :

```
@Component({
  selector: 'ns-ponies',
  template: `
    <ul>
      <!-- entry contains { key: PonyModel, value: number } -->
      @for (entry of poniesWithScore() | keyvalue: ponyComparator; track entry) {
        <li>{{ entry.key.name }} - {{ entry.value }}</li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: [PonyComparator]
})
export class Ponies {
  protected readonly ponies = signal(
    new Map<string, number>([
      ['Rainbow Dash', 103],
      ['Pinkie Pie', 56]
    ])
  );
  ponyComparator(entryA, entryB) {
    if (entryA.value === entryB.value) {
      return entryA.key.name.localeCompare(entryB.key.name);
    }
    return entryA.value - entryB.value;
  }
}
```

```

    imports: [KeyValuePipe]
  })
export class Ponies {
  protected readonly poniesWithScore = signal(
    new Map<PonyModel, number>([
      [{ name: 'Rainbow Dash' }, 430],
      [{ name: 'Rainbow Dash' }, 680],
      [{ name: 'Pinkie Pie' }, 125]
    ])
  );

  /*
   * Defines a custom comparator to order the elements by the name of the PonyModel
   (the key)
   */
  ponyComparator(a: KeyValue<PonyModel, number>, b: KeyValue<PonyModel, number>): -1 |
  0 | 1 {
    if (a.key.name === b.key.name) {
      return 0;
    }
    return a.key.name < b.key.name ? -1 : 1;
  }
}

```

14.5. uppercase ("majuscule")

Comme son nom le révèle merveilleusement aux bilingues, ce *pipe* transforme une chaîne de caractères dans sa version MAJUSCULE :

```
<p>{{ 'Ninja Squad' | uppercase }}</p>
<!-- will display 'NINJA SQUAD' -->
```

14.6. lowercase ("minuscule")

Pendant du précédent, ce *pipe* transforme une chaîne de caractères dans sa version minuscule :

```
<p>{{ 'Ninja Squad' | lowercase }}</p>
<!-- will display 'ninja squad' -->
```

14.7. titlecase ("titre")

Angular 4 ajoute un nouveau pipe **titlecase**. Celui-ci change la première lettre de chaque mot en majuscule :

```
<p>{{ 'ninja squad' | titlecase }}</p>
```

```
<!-- will display 'Ninja Squad' -->
```

14.8. number ("nombre")



Les *pipes* suivants (`number`, `percent`, `currency`, `date`) sont des aides à l'internationalisation. Ils ont été complètement revus avec la version 5.0 d'Angular, et n'utilisent plus l'API Intl des navigateurs (source de nombreux problèmes). L'équipe Angular a donc implémenté elle-même la logique d'internationalisation. Les exemples suivants utilisent la nouvelle implémentation des *pipes* introduite avec Angular 5, sans s'attarder sur l'aspect internationalisation, qui est couvert dans un [chapitre](#) dédié en fin d'ouvrage. Les exemples utilisent ici la locale par défaut d'Angular, à savoir `en-US`.

Ce *pipe* permet de formater un nombre.

Il prend un seul paramètre, une chaîne de caractères, sous la forme `{integerDigits}.{minFractionDigits}-{maxFractionDigits}`, où chaque partie est facultative. Ces parties indiquent :

- combien de chiffres veut-on dans la partie entière;
- combien de chiffres de précision minimale veut-on dans la partie décimale;
- combien de chiffres de précision maximale veut-on dans la partie décimale.

Quelques exemples, à commencer sans *pipe* :

```
<p>{{ 12345 }}</p>
<!-- will display '12345' -->
```

Utiliser le *pipe* `number` va grouper la partie entière, même sans aucun paramètre :

```
<p>{{ 12345 | number }}</p>
<!-- will display '12,345' -->
```

Le paramètre `integerDigits` va compléter à gauche avec des zéros si besoin :

```
<p>{{ 12345 | number:'6.' }}</p>
<!-- will display '012,345' -->
```

Le paramètre `minFractionDigits` est la précision minimale de la partie décimale, donc il complétera avec des zéros à droite :

```
<p>{{ 12345 | number:'2' }}</p>
<!-- will display '12,345.00' -->
```

Le paramètre `maxFractionDigits` est la précision maximale de la partie décimale. Il est obligatoire de donner une valeur à `minFractionDigits`, fut-elle 0, si tu veux l'utiliser. Si le nombre a plus de décimale que cette valeur, alors il sera arrondi :

```
<p>{{ 12345.13 | number:'1-1' }}</p>
<!-- will display '12,345.1' -->

<p>{{ 12345.16 | number:'1-1' }}</p>
<!-- will display '12,345.2' -->
```

14.9. percent ("pourcent")

Sur le même principe, `percent` permet d'afficher... un pourcentage !

```
<p>{{ 0.8 | percent }}</p>
<!-- will display '80%' -->

<p>{{ 0.8 | percent:'3' }}</p>
<!-- will display '80.000%' -->
```

14.10. currency ("devise monétaire")

Comme on l'imagine, ce *pipe* permet de formater une somme d'argent dans la devise que tu veux. Il faut lui fournir au moins un paramètre :

- le code ISO de la devise ('EUR', 'USD'...)
- Optionnellement, une option indiquant si l'on souhaite afficher le symbole ('€', '\$', 'CA\$') avec '`symbol`' ou le code ISO avec '`code`', voire le symbole raccourci avec '`symbol-narrow`'. Le symbole raccourci est par exemple `$`, alors que le symbole est `CA$` pour les dollars canadiens. Par défaut, l'option est '`symbol`'.
- Optionnellement, une chaîne de formatage du montant, avec la même syntaxe que `number`.

```
<p>{{ 10.6 | currency:'CAD' }}</p>
<!-- will display 'CA$10.60' -->

<p>{{ 10.6 | currency:'CAD':'symbol-narrow' }}</p>
<!-- will display '$10.60' -->

<p>{{ 10.6 | currency:'EUR':'code':'.3' }}</p>
<!-- will display 'EUR10.600' -->
```

Si tu ne fournis pas le code ISO de la devise, alors `USD` est utilisé, à moins que tu ne le configures globalement (depuis Angular 9). Lis le chapitre sur [l'internationalisation](#) si tu veux savoir comment.

Ce pipe est plus puissant qu'il n'en a l'air : il s'appuie sur la spécification ISO 4217 pour déterminer

le nombre de chiffres après la virgule. Par exemple, formater un montant en pesos chiliens donne un résultat sans décimales (car les pesos n'ont pas de centimes), alors que formater un montant en dinars tunisiens donne un résultat avec 3 décimales (car les dinars ont des millimes).

14.11. date

Le *pipe date* transforme une date en chaîne de caractères au format désiré. Cette date peut être un objet *Date*, ou un nombre de millisecondes. Le format spécifié peut être soit un *pattern* comme '`dd/MM/yyyy`' ou '`MM-yy`', soit un des formats prédéfinis comme '`short`', '`longDate`', etc.

```
<p>{{ birthday() | date:'dd/MM/yyyy' }}</p>
<!-- will display '16/07/1986' -->

<p>{{ birthday() | date:'longDate' }}</p>
<!-- will display 'July 16, 1986' -->
```

Évidemment, tu peux aussi afficher la seule partie horaire d'une date :

```
<p>{{ birthday() | date:'HH:mm' }}</p>
<!-- will display '15:30' -->

<p>{{ birthday() | date:'shortTime' }}</p>
<!-- will display '3:30 PM' -->
```



Pour plus d'informations sur l'internationalisation en général, et en particulier sur la manière d'indiquer la langue à utiliser pour le formatage des nombres et des dates en particulier, tu peux te référer au chapitre sur [l'internationalisation](#).

14.12. async

Le *pipe async* permet d'afficher des données obtenues de manière asynchrone. Il peut gérer des données qui viennent d'une Promise ou d'un Observable. Si tu ne te rappelles pas ce qu'est une Promise, c'est le moment de retourner au chapitre ES2015. Et concernant l'Observable, nous y viendrons rapidement.

Un *pipe async* retourne `null` jusqu'à ce que les données deviennent disponibles (i.e. jusqu'à ce que la promise soit résolue, dans le cas d'une promise). Une fois résolue, la valeur obtenue est retournée. Et plus important, cela déclenche un cycle de détection de changement une fois la donnée obtenue.

L'exemple suivant utilise une Promise :

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

@Component({
  selector: 'ns-greeting',
```

```

    template: `<div>{{ asyncGreeting | async }}</div>`,
    imports: [AsyncPipe]
})
export class Greeting {
  protected readonly asyncGreeting = new Promise(resolve => {
    // after 1 second, the promise will resolve
    window.setTimeout(() => resolve('hello'), 1000);
  });
}

```

Tu peux voir que le *pipe* `async` est appliqué à la variable `asyncGreeting`. Celle-ci est une promise, résolue après une seconde. Une fois la promise résolue, le navigateur affichera :

```
<div>hello</div>
```

Encore plus intéressant, si la source de données est un Observable, alors le *pipe* se chargera de se désabonner de la source de données à la destruction du *pipe* (quand l'utilisateur naviguera vers une autre page, par exemple, ou s'il fait partie du `ngIf` d'un template qui devient faux).

Et pour éviter de créer de multiples souscriptions à ton Observable ou de multiples appels à ta promesse, tu peux stocker le résultat de l'appel avec `as` :

```

import { Component } from '@angular/core';
import { AsyncPipe } from '@angular/common';

@Component({
  selector: 'ns-user',
  template: '@if (asyncUser | async; as user) {
    <div>{{ user.name }}</div>
  }',
  imports: [AsyncPipe]
})
export class User {
  protected readonly asyncUser = new Promise<UserModel>(resolve => {
    // after 1 second, the promise will resolve
    window.setTimeout(() => resolve({ name: 'Cédric' }), 1000);
  });
}

```

Si tu veux en savoir plus sur ce *pipe*, regarde le chapitre sur les [Performances](#) vers la fin du livre.

14.13. Un *pipe* dans ton code

Il est aussi possible d'utiliser les fonctions de formatage offertes par le framework directement. Par exemple pour formater un nombre, on peut utiliser la fonction `formatNumber` :

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

```
// you need to import the function you want to use
import { formatNumber } from '@angular/common';

@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: `<p>{{ formattedSpeed() }}</p>`
})
export class Pony {
  protected readonly pony = signal({ name: 'Rainbow Dash', speed: 15 });
  protected readonly formattedSpeed = computed(
    // use the format function
    () => formatNumber(this.pony().speed, 'en-US', '.2')
  );
}
```

14.14. Crée tes propres pipes

On peut bien évidemment créer ses propres *pipes*. C'est parfois très utile. En AngularJS 1.x, on utilisait souvent des filtres customs. Par exemple, nous avions créé et utilisé dans plusieurs de nos applications un filtre permettant d'afficher le temps écoulé depuis une action utilisateur (genre "il y a 12 secondes", ou "il y a 3 jours"). Voyons comment faire la même chose en Angular !

Tout d'abord, nous devons créer une nouvelle classe. Elle doit implémenter l'interface `PipeTransform`, ce qui nous amène à écrire une méthode `transform()`, celle qui fait tout le travail.

Ça n'a pas l'air très compliqué, alors essayons !

```
import { Pipe, PipeTransform } from '@angular/core';

export class FromNowPipe implements PipeTransform {
  transform(value: string, ...args: Array<unknown>): string {
    // do something here
  }
}
```

Nous utiliserons la fonction `parseISO` de `date-fns` pour interpréter la date, et la fonction `formatDistanceToNowStrict` pour afficher combien de temps s'est écoulé depuis.

Tu peux installer `date-fns` avec `NPM` si tu le souhaites :

```
npm install date-fns
```

Les types nécessaires pour TypeScript sont déjà inclus dans la dépendance NPM, le compilateur devrait donc être content sans action particulière de notre part.

```
import { Pipe, PipeTransform } from '@angular/core';
import { formatDistanceToNowStrict, parseISO } from 'date-fns';
```

```

export class FromNowPipe implements PipeTransform {
  transform(value: string, ...args: Array<unknown>): string {
    const date = parseISO(value);
    return formatDistanceToNowStrict(date, { addSuffix: true });
  }
}

```

Maintenant, nous devons dire à Angular que cette classe constitue un *pipe*. Pour cela, il y a un décorateur particulier à utiliser: `@Pipe`.

```

import { Pipe, PipeTransform } from '@angular/core';
import { formatDistanceToNowStrict, parseISO } from 'date-fns';

@Pipe({
  name: 'fromNow'
})
export class FromNowPipe implements PipeTransform {
  transform(value: string, ...args: Array<unknown>): string {
    const date = parseISO(value);
    return formatDistanceToNowStrict(date, { addSuffix: true });
}

```

Le nom choisi sera celui qui nous permettra d'utiliser le *pipe* dans le template.

Pour pouvoir utiliser le *pipe* dans le template, la dernière chose à faire est d'ajouter le *pipe* dans les `declarations` du composant.

```

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: 'The race started {{ race().startInstant | fromNow }}',
  imports: [FromNowPipe]
})
export class Race {
  protected readonly race = signal({
    startInstant: '2023-02-10T10:00:00.000Z'
  });
}

```

N.B.

A sa grande déception, mais à notre soulagement, le traducteur n'a pas réussi à placer le calembour "casser ta pipe" dans le chapitre. N'hésite toutefois pas à te manifester en cas de faute de goût qui nous aurait échappé.



Essaye notre exercice [Pipes 🐾](#) ! Il est gratuit et fait partie de notre Pack pro, où tu apprends à construire une application complète étape par étape. Cet exercice te fait utiliser ton premier *pipe*. Plus tard, l'exercice [Custom pipe avec date-fns 🐴](#) te fait construire ton premier *pipe* custom !

Chapter 15. Injection de dépendances

15.1. Cuisine et Dépendances

L'injection de dépendances est un *design pattern* bien connu. Prenons un composant de notre application. Il peut avoir besoin de faire appel à des fonctionnalités qui sont définies dans d'autres parties de l'application (un service, par exemple). C'est ce que l'on appelle une dépendance : le composant dépend du service. Au lieu de laisser au composant la charge de créer une instance du service, l'idée est que le framework crée l'instance du service lui-même, et la fournit au composant qui en a besoin. Cette façon de procéder se nomme l'inversion de contrôle.



Cela apporte plusieurs bénéfices :

- le développement est simplifié, on exprime juste ce que l'on veut, où on le veut;
- le test est simplifié, en permettant de remplacer les dépendances par des versions bouchonnées;
- la configuration est simplifiée, en permettant de remplacer une implémentation d'un service par une autre.

C'est un concept largement utilisé côté serveur, mais assez peu côté client, si ce n'est dans les applications Angular.

15.2. Développement facile

Pour faire de l'injection de dépendances, on a besoin :

- d'une façon d'enregistrer une dépendance, pour la rendre disponible à l'injection dans les composants (ou d'autres services, ou les *pipes*, ou les directives).
- d'une façon de spécifier quelles dépendances sont requises dans chaque composant ou service.

Le framework se charge ensuite du reste. Quand on demande à obtenir une dépendance dans un composant, il regarde dans le registre s'il la trouve, récupère l'instance existante ou en crée une, et réalise enfin l'injection dans notre composant.

Une dépendance peut être aussi bien un service fourni par Angular qu'un service que nous avons écrit.

Prenons un exemple avec un service `LoggingService`. Pendant le développement, on veut utiliser une implémentation qui affiche les messages dans la console du navigateur. Mais en production, on veut utiliser une implémentation qui envoie les messages vers un serveur distant.

```
export class LoggingService {
  log(message: string): void {
    console.log(message);
  }
}
```

C'est ultra-simple d'injecter une dépendance dans un de nos composants ou services. Il suffit d'utiliser le système de types et la fonction `inject` d'Angular.

Disons que l'on veut écrire un `RaceService` qui utilise `LoggingService` :

```
import { inject } from '@angular/core';
import { LoggingService } from './logging-service';

export class RaceService {
  private readonly loggingService = inject(LoggingService);
}
```

La fonction `inject` demande à Angular de récupérer le service `LoggingService` et le retourne.



Sois prudent : cette fonction `inject` ne peut pas être appelée partout. Elle ne peut être appelée que si on est dans un *contexte d'injection*. L'appeler pour initialiser une propriété (comme on le fait dans l'exemple ci-dessus) ou l'appeler au sein du constructeur est correct. Mais l'appeler après que l'objet a été construit lèvera une exception.

En fait, `inject` est un moyen assez récent d'injecter une dépendance. Avant qu'elle ne soit introduite dans Angular 14, le seul moyen de s'injecter une dépendance consistait à déclarer la dépendance sous forme d'argument du constructeur. On pourrait donc aussi écrire notre `RaceService` de cette manière :

```
import { LoggingService } from './logging-service';

export class RaceService {
  constructor(private loggingService: LoggingService) {}
}
```

L'injection via le constructeur est toujours supportée, mais `inject` est maintenant généralement considérée comme une meilleure option, et elle a ouvert la voie à des améliorations d'API intéressantes.

Maintenant, on peut ajouter une méthode `list()` à notre service, qui appellera notre serveur et

tracer un message en utilisant notre `LoggingService` :

```
import { inject } from '@angular/core';
import { RaceModel } from './race.model';
import { LoggingService } from './logging-service';

export class RaceService {
  private readonly loggingService = inject(LoggingService);

  list(): Array<RaceModel> {
    this.loggingService.log('race-service: get races');
    // ...
  }
}
```

En Angular, tous les services doivent être décorés avec `@Injectable()` :

```
import { inject, Injectable } from '@angular/core';
import { RaceModel } from './race.model';
import { LoggingService } from './logging-service';

@Injectable()
export class RaceService {
  private readonly loggingService = inject(LoggingService);

  list(): Array<RaceModel> {
    this.loggingService.log('race-service: get races');
    // ...
  }
}
```

Comme nous utilisons `LoggingService`, nous avons besoin de "l'enregistrer", pour le rendre disponible à l'injection.

La façon la plus simple (et recommandée) est d'ajouter le décorateur `@Injectable` sur `LoggingService` et d'ajouter `providedIn` directement à l'intérieur :

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

@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class LoggingService {
  log(message: string): void {
    console.log(message);
  }
}
```

Une autre façon est d'utiliser l'option `providers` de la fonction `bootstrapApplication()` vue précédemment :

```
bootstrapApplication(App, { providers: [LoggingService] }).catch(err => console.error(err));
```

Maintenant, si on veut rendre notre `RaceService` disponible à l'injection dans d'autres services et composants, il nous faut aussi l'enregistrer :

```
import { inject, Injectable } from '@angular/core';
import { RaceModel } from './race.model';
import { LoggingService } from './logging-service';

@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly loggingService = inject(LoggingService);

  list(): Array<RaceModel> {
    this.loggingService.log('race-service: get races');
    // ...
  }
}
```

Et c'est fini !

On peut désormais utiliser notre nouveau service où on le souhaite. Testons-le dans notre composant `App` :

```
export class App {
  private readonly raceService = inject(RaceService);
  protected readonly races: Array<RaceModel> = this.raceService.list();
}
```

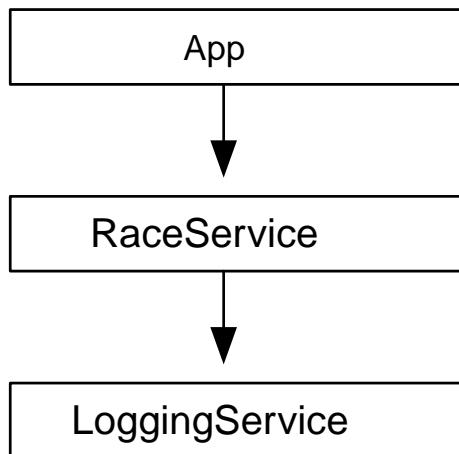
Comme nous voulons utiliser une API pour collecter les logs en production, nous allons créer une implémentation différente de `LoggingService` qui envoie les messages vers un serveur distant.

15.3. Configuration facile

Je reviendrai sur les bénéfices de testabilité apportés par l'injection de dépendances dans un chapitre ultérieur. On va se concentrer sur les questions de configuration pour le moment, et montrer comment l'injection de dépendance facilite la configuration des applications. On voudrait appeler une API de logging en production plutôt que simplement écrire dans la console.

L'injection de dépendances permet de le faire facilement.

On peut représenter les relations entre composants et services comme ceci, si une flèche signifie "dépend de" :



En fait, ce que l'on a écrit est la version courte de :

```
bootstrapApplication(App, {  
  providers: [{ provide: LoggingService, useClass: LoggingService }]  
}).catch(err => console.error(err));
```

On explique à l'injecteur qu'on veut un lien entre un token (le type `LoggingService`) et la classe `LoggingService`. L'injecteur (`Injector`) est un service qui maintient un registre des composants injectables, et qui les injecte quand ils sont réclamés. Pour le moment, vous pouvez vous représenter le registre comme un dictionnaire associant des clés, appelées *tokens*, à des classes. Un *token* peut être de n'importe quel type. Mais c'est généralement une référence à une classe (comme dans l'exemple ci-dessus) ou une instance de `InjectionToken`.

Comme dans notre exemple, le token et la classe de l'objet à injecter sont les mêmes, on peut écrire la même chose en version raccourcie :

```
bootstrapApplication(App, { providers: [LoggingService] }).catch(err => console.error(err));
```

Le token doit identifier de manière unique la dépendance.

On peut utiliser la fonction `inject()` pour tester comment fonctionne l'injecteur.

```
// in our bootstrapApplication function  
providers: [  
  { provide: LoggingService, useClass: LoggingService },  
  // let's add another provider to the same class  
  // with another token
```

```
// A token can be declared like this:  
// const token = new InjectionToken<LoggingService>('LoggingServiceToken');  
{ provide: token, useClass: LoggingService }  
]
```

```
console.log(inject(LoggingService));  
// logs "LoggingService"  
console.log(inject(token));  
// logs "LoggingService" again  
console.log(inject(LoggingService) === inject(LoggingService));  
// logs "true", as the same instance is returned every time for a token  
console.log(inject(LoggingService) === inject(token));  
// logs "false", as the providers are different,  
// so there are two distinct instances
```

On demande ici une dépendance à l'injecteur grâce à un token. Comme j'ai fourni le `LoggingService` deux fois, avec deux tokens différents, on a deux providers. L'injecteur va créer une instance de `LoggingService` à la première demande d'un token donné, et retournera la même instance lors de chaque demande ultérieure.

Cet exemple ne servait qu'à pointer du doigt quelques détails :

- un provider associe un token à un service ;
- l'injecteur retourne la même instance chaque fois que le même token est demandé ;
- le token utilisé pour identifier un service n'est pas nécessairement la classe de ce service.

Le fait de retourner toujours la même instance chaque fois qu'on demande un service est un *design pattern* bien connu : le *singleton*. C'est très utile, parce que cela permet d'utiliser un service pour y stocker de l'information que tu veux partager entre plusieurs composants.

Maintenant, retournons à notre problème de `LoggingService`. Je peux écrire une nouvelle classe, faisant le même boulot que `LoggingService`, mais qui cette fois appelle une API distante pour collecter les messages :

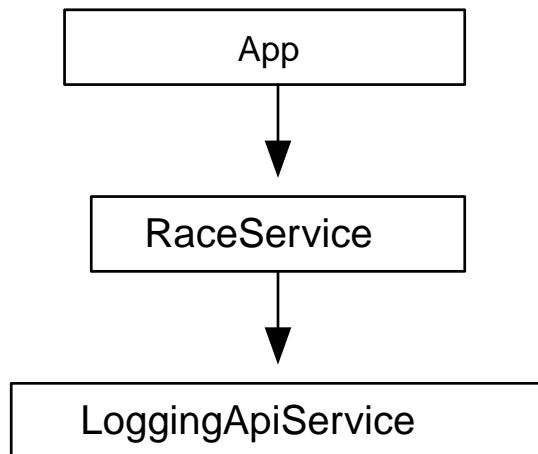
```
@Injectable()  
export class LoggingAPIService {  
  log(message: string): void {  
    // ... calls the logging API  
  }  
}
```

On peut manipuler la déclaration du provider pour remplacer `LoggingService` par notre `LoggingAPIService` :

```
// in our bootstrapApplication function  
providers: [
```

```
// we provide a different implementation of the service
{ provide: LoggingService, useClass: LoggingAPIService }
]
```

Maintenant nos relations de dépendances sont devenues :



Cela peut être très utile pour remplacer une implémentation par une autre dans certains environnements, et aussi, comme nous le verrons bientôt, quand tu écris des tests automatisés.

15.4. Autres types de provider

Toujours dans le cadre de cet exemple, nous aurions probablement envie d'utiliser `LoggingService` pendant le développement, et `LoggingAPIService` en production. Tu peux pour cela utiliser un autre type de provider : `useFactory`.

```
// we just have to change this constant when going to prod
const IS_PROD = false;

// in our bootstrapApplication function
providers: [
  RaceService,
  // we provide a factory
  {
    provide: LoggingService,
    useFactory: () => (IS_PROD ? new LoggingAPIService() : new LoggingService())
  }
]
```

Ici, on utilise `useFactory` au lieu de `useClass`. Une *factory* est une fonction avec un seul job, créer une instance. Notre exemple teste une constante, et retourne le service de développement ou de production en fonction de sa valeur.

Mais bon, cet exemple permettait juste de démontrer l'utilisation de `useFactory`. En vrai, tu peux, tu devrais même, écrire :

```
// in our bootstrapApplication function
providers: [RaceService, { provide: LoggingService, useClass: IS_PROD ?
LoggingAPIService : LoggingService }]
```

Déclarer une constante `IS_PROD` est un peu pénible : et si nous utilisions aussi ici l'injection de dépendances ?! Oui, je pousse le bouchon un peu loin ! :) Tu n'as certes pas besoin de tout faire rentrer dans le moule de l'injection, mais cela permet de te montrer un autre type de provider : `useValue`.

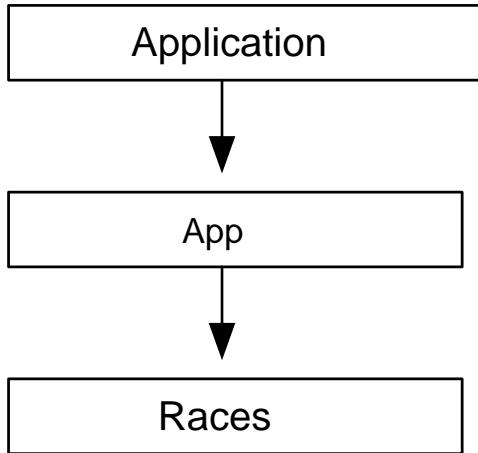
```
export const IS_PROD = new InjectionToken<boolean>('IsProd');
```

```
// in our bootstrapApplication function
providers: [
  { provide: IS_PROD, useValue: true },
  RaceService,
  {
    provide: LoggingService,
    useFactory: () => {
      const isProd = inject(IS_PROD);
      return isProd ? new LoggingAPIService() : new LoggingService();
    }
]
```

15.5. Injecteurs hiérarchiques

Un dernier point crucial à comprendre en Angular : il y a plusieurs injecteurs dans ton application. En fait, il y a un injecteur par composant et chaque injecteur hérite de l'injecteur de son parent.

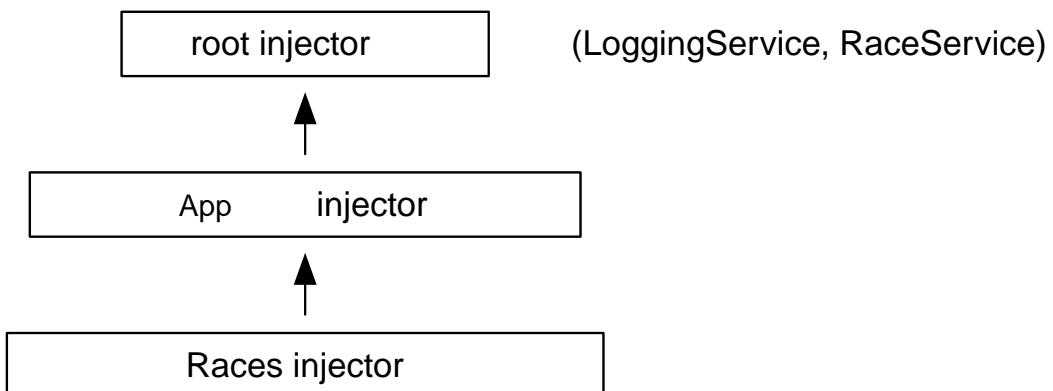
Disons qu'on a une application qui ressemble à :



On a une application avec un composant racine `App`, qui a un composant enfant `Races`.

Quand on bootstrappe l'application, on crée un injecteur racine. Ensuite, chaque composant va avoir son propre injecteur, héritant de celui de son parent.

Quand tu enregistres un service en utilisant la façon recommandée `providedIn: 'root'`, tu ajoutes ces services à l'injecteur racine.



Cela signifie que si tu injectes une dépendance dans un composant, Angular va commencer sa recherche dans l'injecteur de ce composant. S'il y trouve la dépendance, parfait, il la retourne. Sinon, il va chercher dans l'injecteur parent, puis son parent, et tous ses ancêtres, jusqu'à ce qu'il trouve cette dépendance. S'il ne la trouve nulle part, il lève une exception.

De cela, on peut déduire deux affirmations :

- les providers déclarés dans l'injecteur racine sont disponibles pour tous les composants et services de l'application. Par exemple, `LoggingService` et `RaceService` peuvent être utilisés partout.
- on peut déclarer des dépendances à d'autres niveaux que l'injecteur racine. Comment fait-on

cela ?

Le décorateur `@Component` peut recevoir une autre option de configuration, appelée `providers`. Cet attribut `providers` référence un tableau de providers, similaire à l'option `providers` de `bootstrapApplication()`.

On peut donc imaginer un `Races` qui déclarerait son propre provider de `LoggingService` :

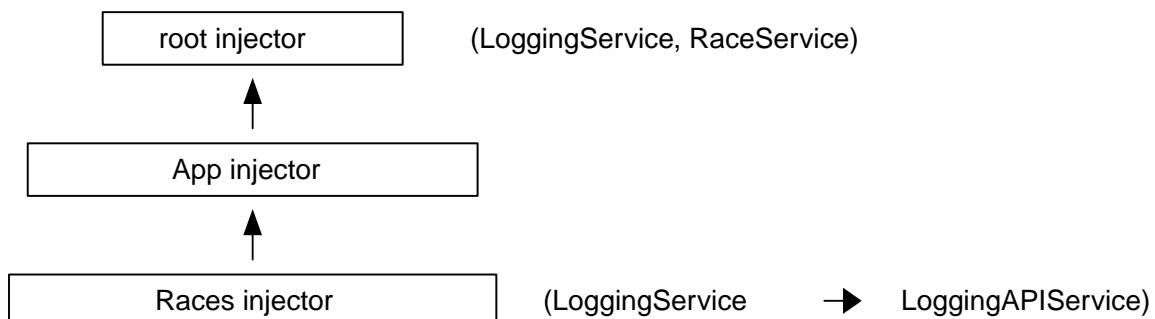
```
@Component({
  selector: 'ns-races',
  providers: [{ provide: LoggingService, useClass: LoggingAPIService }],
  template: '<strong>Races</strong>'
})
export class Races {
  constructor() {
    inject(LoggingService).log('Races created');
  }
}
```

Dans ce composant, le provider avec le token `LoggingService` retournera toujours une instance de `LoggingAPIService`, quel que soit le provider défini dans l'injecteur racine. C'est vraiment pratique si tu veux utiliser une instance différente d'un service dans un composant donné.

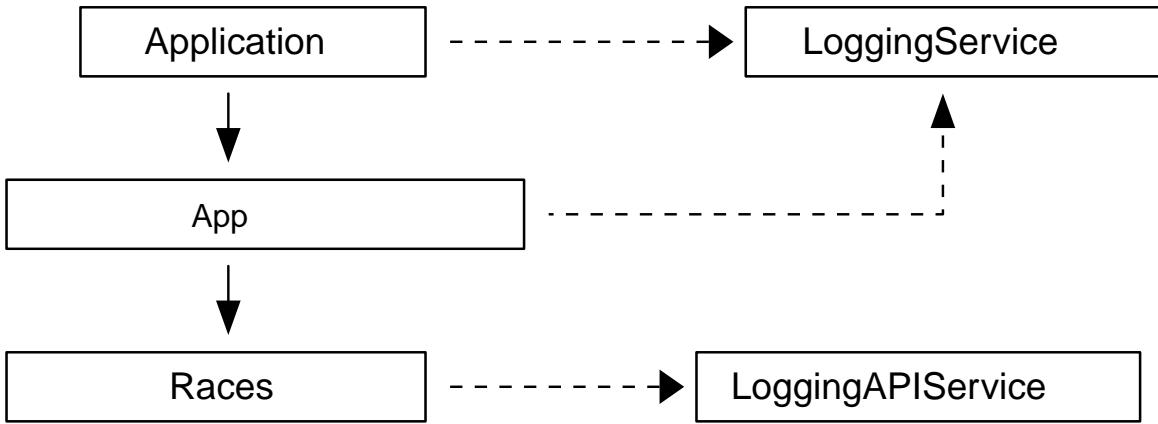


Si tu déclares une dépendance à la fois à la racine de ton application et dans l'attribut `providers` de ton composant, ce seront bien deux instances différentes qui seront créées et utilisées !

Ici, nous avons :



L'injection sera alors résolue en :



Si le service contient un état propre à une instance de composant, alors il doit être fourni par ce composant. Pour les services sans état, ou qui contiennent un état global, ils doivent être fournis à la racine.

15.6. Injection sans types

Nous avons appris qu'on pouvait définir des tokens pour identifier des services. Nous avons aussi appris qu'il y a deux moyens d'obtenir une dépendance : appeler la fonction `inject`, ou déclarer la dépendance sous forme d'argument du constructeur.

Quand un token est utilisé pour identifier un service, on peut passer ce token à la fonction `inject` pour obtenir le service associé.

C'est aussi possible d'obtenir le service associé au token quand on utilise l'injection via le constructeur, grâce au décorateur `@Inject()`.

```

import { Inject, Injectable } from '@angular/core';
import { BACKEND_URL } from './tokens';

@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  constructor(@Inject(BACKEND_URL) private url: string) {}
}

```

L'exemple ci-dessus utilise un token `BACKEND_URL` qui identifie une simple valeur stockée dans l'injecteur. Ce token est défini ainsi :

```

import { InjectionToken } from '@angular/core';

export const BACKEND_URL = new InjectionToken<string>('API URL');

```

On utilise ensuite ce token dans les providers de l'application pour définir sa valeur, par exemple :

```
{ provide: BACKEND_URL, useValue: 'http://localhost:8080' }
```

Ou on peut l'enregistrer directement avec `providedIn` :

```
export const BACKEND_URL_PROVIDED = new InjectionToken<string>('API URL', {
  providedIn: 'root',
  factory: () => 'http://localhost:8080'
});
```

Angular utilise ce mécanisme de token également, et nous permet par exemple de définir la *locale* de l'application grâce au token `LOCALE_ID` :

```
bootstrapApplication(App, {
  providers: [
    { provide: LOCALE_ID, useValue: 'fr-FR' }
  ]
}).catch(err => console.error(err));

@Component({
  selector: 'ns-locale',
  template: `
    <p>The locale is {{ locale }}</p>
    <!-- will display 'fr-FR' -->

    <p>{{ 1234.56 | number }}</p>
    <!-- will display '1 234,56' -->
  `,
  imports: [DecimalPipe]
})
export class CustomLocale {
  protected readonly locale = inject(LOCALE_ID);
}
```

Mais on en reparlera plus loin lorsque l'on abordera l'internationalisation !

15.7. Services fournis par le framework

Angular fournit quelques services. Certains d'entre eux seront décrits dans des chapitres dédiés. Pour l'instant, parlons seulement de deux services très simples.

15.7.1. Service Title

Une question qui revient souvent est : comment modifier le titre de ma page ? Facile ! Il y a un service `Title` que tu peux t'injecter, et il propose un getter et un setter :

```

import { Component, inject } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: '<h1>PonyRacer</h1>'
})
export class App {
  constructor() {
    inject(Title).setTitle('PonyRacer - Bet on ponies');
  }
}

```

Le service créera automatiquement l'élément `title` dans la section `head` si besoin et positionnera correctement la valeur !

15.7.2. Service Meta

L'autre service est sensiblement équivalent : il permet de récupérer et mettre à jour les valeurs "meta" de la page.

```

import { Component, inject } from '@angular/core';

@Component({
  selector: 'ns-root',
  template: '<h1>PonyRacer</h1>'
})
export class App {
  constructor() {
    inject(Meta).addTag({ name: 'author', content: 'Ninja Squad' });
  }
}

```



Essaye notre exercice [Race service 🏇](#) pour construire ton premier service.

Chapter 16. Programmation réactive

16.1. OK, on vous rappellera

Le principe de base de la programmation réactive est d'essayer d'implémenter la logique de manière déclarative, en définissant des événements et en spécifiant comment y réagir, au lieu de l'implémenter de manière impérative. Cela te semble sans doute très abstrait, et ça l'est. Alors illustrons ce principe avec un exemple basique.

Supposons que tu veuilles représenter un cercle, et y stocker son rayon et sa circonférence. Et tu veux pouvoir changer le rayon du cercle. Bien sûr, si le rayon change, la circonférence doit aussi changer. Un moyen (impératif) de faire cela est d'utiliser deux propriétés :

```
private radius = 0;
private circumference = 0;

setRadius(r: number) {
  this.radius = r;
  this.circumference = 2 * Math.PI * r;
}
```

Chaque fois qu'on change le rayon, il faut se rappeler de changer aussi la circonférence.

Un autre moyen d'implémenter le cercle est de se baser sur un type réactif, et de *déclarativement* spécifier que la circonférence doit être recalculée chaque fois que le rayon change. Un changement de rayon peut donc être vu comme un événement, et on peut réagir à cet événement en changeant la circonférence. Le type réactif qu'on pourrait utiliser ici est un signal :

```
private readonly radius = signal(0);
private readonly circumference = computed(() => 2 * Math.PI * this.radius());

setRadius(r: number) {
  this.radius.set(r);
}
```

Considérons maintenant un composant qui prend l'identifiant d'une course en input, et qui doit afficher le détail de cette course. Les choses deviennent plus compliquées, parce que pour obtenir le détail d'une course, il faut faire une opération asynchrone. On ne peut pas simplement "calculer" une course depuis son identifiant. Par ailleurs, si l'identifiant change deux fois d'affilée, la récupération de la première course doit être annulée avant de récupérer la seconde : on ne s'intéresse plus à la première.

Il se peut qu'on doive envoyer deux requêtes HTTP différentes pour obtenir le détail complet de la course, et il nous faudra donc attendre d'avoir les deux réponses avant de pouvoir l'afficher.

Être capable d'exprimer que chaque fois que l'input change, il faut faire deux opérations

asynchrones, annuler les deux éventuelles opérations précédentes, attendre que les deux opérations se terminent, et enfin afficher la course, ce serait génial.

C'est pour ce genre de choses que RxJS brille. Il fournit un autre type réactif : **Observable**, qui représente un flux d'événements synchrones ou asynchrones. Il propose aussi tout un tas de fonctions et d'opérateurs qui permettent de transformer, filtrer, combiner ces flux d'événements.

Angular, depuis sa première version, a choisi de s'appuyer sur RxJS, et utilise des observables pour représenter des événements ou des valeurs qui varient dans le temps. Par exemple, le résultat d'un appel au **HttpClient** est un **Observable**. Les changements de paramètres d'une route sont représentés par un **Observable**. Les changements de valeur d'un formulaire sont représentés par un **Observable**.

RxJS est puissant, mais est aussi complexe à apprendre et à maîtriser. Adopter les paradigmes de la programmation réactive ne se fait pas naturellement chez la plupart des développeurs. Et Angular utilise maintenant des signaux, un autre type réactif qui remplit certaines des fonctions des observables. Ainsi, Angular a décidé de suivre un nouveau cap : ne plus s'appuyer directement sur RxJS, mais rendre son usage optionnel aussi agréable que possible, en fournissant des fonctions d'interopérabilité.

16.2. RxJS

Un **Observable** est un flux d'événements avec un cycle de vie strictement défini, mais flexible.

Quand on **souscrit** à un observable, il se met à émettre des événements. Il peut en émettre 0, 1, N ou même une infinité. L'émission peut être synchrone ou asynchrone. Les événements peuvent être n'importe quoi (une réponse HTTP, une valeur de formulaire, etc.) : cela dépend du type de l'observable.

Un observable peut signaler sa **complétion**. Après la complétion, on sait qu'il n'émettra plus d'événements. Et on est donc dé-souscrit : pourquoi continuerait-on à écouter quelque chose si on a la garantie qu'il ne dira jamais plus rien ?

Si quelque chose se passe mal (par exemple, tu as souscrit à un observable pour envoyer une requête HTTP et obtenir une réponse HTTP mais le serveur est injoignable), un observable peut aussi signaler une **erreur**. Après une erreur, tu as aussi la garantie que l'observable n'émettra plus rien (ni ne signalera sa complétion). Et tu es donc aussi dé-souscrit.

On peut créer divers types d'observables en utilisant des fonctions de RxJS. Beaucoup des fonctions de RxJS sont utilisées pour transformer un observable en un autre observable. Ces fonctions sont appelées des *opérateurs*.

Par exemple :

- **take(n)** crée un observable qui émet seulement les **n** premiers événements de l'observable source et ensuite signale sa complétion ;
- **map(fn)** crée un observable qui transforme chaque événement de l'observable source (en utilisant la fonction **fn**) et émet chaque résultat ;
- **filter(predicate)** crée un observable qui émet seulement les événements de l'observable source qui vérifient le prédictat.

Il y a plein d'autres opérateurs. Il nous faudrait un livre entier pour tous les expliquer. J'espère que ces quelques exemples te permettent d'avoir une idée de ce que les opérateurs peuvent faire. Si tu veux visualiser graphiquement le fonctionnement des fonctions et opérateurs de RxJS, tu peux consulter rxmarbles.com, ou la documentation officielle de RxJS.

Si tu as un observable de nombres et que tu veux les multiplier par 2, puis filtrer ceux qui sont inférieurs à 5, et les afficher, tu peux écrire :

```
import { filter, from, map, Observable } from 'rxjs';
```

```
const numbers$: Observable<number> = from([1, 2, 3, 4, 5]).pipe(
  map(x => x * 2),
  filter(x => x > 5)
);
numbers$.subscribe(x => console.log(x));
// Logs 6, 8, 10
```



Le suffixe `$` est une convention qui permet de se souvenir que la variable référence un `Observable`.

L'observable de l'exemple ci-dessus émet de manière synchrone : dès qu'on souscrit, les nombres sont émis l'un après l'autre. Quand l'appel à `subscribe` retourne, tous les nombres ont déjà été affichés dans la console.

Mais les observables sont la plupart du temps asynchrones. Ils peuvent par exemple représenter des événements du DOM qui vont se produire dans le futur :

```
import { fromEvent } from 'rxjs';
```

```
const input = document.querySelector('input')!;
fromEvent(input, 'keyup').subscribe(() => console.log('keyup!'));

input.trigger('keyup'); // Logs "keyup!"
input.trigger('keyup'); // Logs "keyup!"
```

Quand on souscrit à un observable comme celui-là, la fonction qui est passée sera exécutée plus tard, chaque fois que l'utilisateur relâche une touche de clavier dans le champ texte. Si tu ne t'intéresses plus à ces événements, il faut te dé-souscrire. Le moyen le plus simple est d'appeler la méthode `unsubscribe` de la `Subscription` retournée par `subscribe`. Il y a d'autres techniques pour dé-souscrire, qui seront discutées plus tard.

```
const subscription = fromEvent(input, 'keyup').subscribe(() => console.log('keyup!'));
// later, when not interested anymore
```

```
subscription.unsubscribe();
```

On peut aussi avoir à gérer les erreurs. La méthode `subscribe` accepte un objet en argument plutôt qu'une simple fonction de callback. Cet objet peut définir un callback pour gérer les événements (appelé `next`), et un callback pour gérer les erreurs (appelé `error`).

Ici, la fonction de transformation lève une exception, qui sera loggée par le callback d'erreur.

```
range(1, 5)
  .pipe(
    map(x => {
      if (x % 3 === 0) {
        throw new Error('something went wrong');
      } else {
        return x;
      }
    })
  )
  .subscribe({
    next: x => console.log(x),
    error: error => console.log(error)
  });
// Logs 1, 2, something went wrong
```

Enfin, si l'observable signale sa complétion, tu peux être notifié en fournissant un troisième callback. Ici, la fonction `range` crée un observable qui émet les événements de 1 à 5 puis signale sa complétion :

```
range(1, 5)
  .pipe(
    map(x => x * 2),
    filter(x => x > 5)
  )
  .subscribe({
    next: x => console.log(x),
    error: error => console.log(error),
    complete: () => console.log('done')
  });
// Logs 6, 8, 10, done
```

16.3. Les signaux et l'interopérabilité avec RxJS

Revenons à notre problème. Comment peut-on utiliser RxJS pour, déclarativement, afficher le détail d'une course chaque fois que son identifiant change ? L'identifiant de la course est une *input*, qui est un signal. Mais pour utiliser RxJS, il nous faut un `Observable`, pas un signal.

Pas de problème. Angular fournit une fonction `toObservable()`, qui transforme un `Signal<T>` en

`Observable<T>`. En interne, elle utilise un `effect` pour savoir quand le signal change, et faire émettre à l'observable sa nouvelle valeur.

Donc on peut écrire :

```
import { Component, input } from '@angular/core';
import { toObservable } from '@angular/core/rxjs-interop';
import { Observable } from 'rxjs';

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: '...'
})
export class Race {
  readonly raceId = input.required<number>();
  private readonly raceId$: Observable<number> = toObservable(this.raceId);
}
```

On doit maintenant récupérer le détail de la course chaque fois que l'observable émet, et annuler l'éventuelle récupération précédente. C'est le job de l'opérateur `switchMap`. Nous en parlerons plus en détails dans un chapitre ultérieur.

```
import { Component, inject, input } from '@angular/core';
import { toObservable } from '@angular/core/rxjs-interop';
import { Observable, of, switchMap } from 'rxjs';

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: '...'
})
export class Race {
  private raceService = inject(RaceService);
  readonly raceId = input.required<number>();
  private readonly race$: Observable<RaceModel> = toObservable(this.raceId).pipe(
    switchMap(raceId => this.raceService.get(raceId))
  );
}
```

Parfait, mais comment afficher la course? Il faut souscrire à l'observable, et stocker les courses qu'elle émet dans un signal afin que le template puisse y accéder. On pourrait donc écrire ceci :

```
import { Component, inject, input, signal } from '@angular/core';
import { toObservable } from '@angular/core/rxjs-interop';
import { Observable, of, switchMap } from 'rxjs';

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: '...'
})
```

```

})
export class Race {
  private raceService = inject(RaceService);
  readonly raceId = input.required<number>();
  private readonly race$: Observable<RaceModel> = toObservable(this.raceId).pipe(
    switchMap(raceId => this.raceService.get(raceId))
  );

  // ☹ don't do this
  protected readonly race = signal<RaceModel | undefined>(undefined);
  constructor() {
    this.race$.subscribe(race => this.race.set(race));
  }
}

```

Mais pour bien faire, il faut aussi dé-souscrire lorsque le composant est détruit. Il y a un meilleur moyen. Angular fournit une fonction pour transformer un `Observable<T>` en `Signal<T | undefined>`. Tu l'as deviné, elle s'appelle `toSignal`.

```

import { Component, inject, input, Signal } from '@angular/core';
import { toObservable, toSignal } from '@angular/core/rxjs-interop';
import { Observable, of, switchMap } from 'rxjs';

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: '...'
})
export class Race {
  private raceService = inject(RaceService);
  readonly raceId = input.required<number>();
  private readonly race$: Observable<RaceModel> = toObservable(this.raceId).pipe(
    switchMap(raceId => this.raceService.get(raceId))
  );

  // ☹ Do this instead
  protected readonly race: Signal<RaceModel | undefined> = toSignal(this.race$);
}

```

En interne, `toSignal` souscrit à l'observable. Et elle dé-souscrit automatiquement à la destruction du composant.

Tu te demandes peut-être pourquoi `toSignal` retourne un `Signal<RaceModel | undefined>` et pas un `Signal<RaceModel>`? La réponse est logique. Un observable est généralement asynchrone. C'est le cas ici. Donc il n'émet sa première course que lorsqu'il a reçu la réponse du serveur HTTP. En attendant, il n'y a aucune course qui puisse être stockée dans le signal, donc sa valeur est `undefined`. Tu peux passer une option à `toSignal` si tu préfères avoir une autre valeur par défaut que `undefined`, ou si tu sais que l'observable émet de manière synchrone.



`toObservable` et `toSignal` doivent être appelées dans un *contexte d'injection*, parce

qu'elles appellent `inject`. Donc, tout comme `inject`, tu ne peux appeler ces fonctions que pendant la construction de l'objet. Tu peux en réalité les appeler plus tard, mais il faudra alors passer un `Injector` en option. Et celui-ci peut être obtenu, tu l'as deviné, grâce à l'injection de dépendance.



Essaye notre [quiz](#) et exercice [Observables](#) ! Il est gratuit et fait partie de notre Pack pro, où tu apprends à construire une application complète étape par étape. Dans cet exercice, tu transformeras le `RaceService` pour le rendre réactif !

Chapter 17. Tester ton application

17.1. Tester c'est douter

J'adore les tests automatisés. Ma vie professionnelle tourne autour de cette barre de progression qui devient verte dans mon IDE, et me félicite d'avoir bien travaillé. J'espère que les tests sont aussi importants pour toi, car ils sont le filet de sécurité ultime quand on écrit du code. Rien n'est plus pénible que tester du code manuellement.

Angular fait du bon boulot en ce qui concerne la facilité d'écriture de tests. AngularJS 1.x était déjà très bon, et c'était une des raisons pour lesquelles j'appréciais ce framework. Comme en AngularJS 1.x, on peut écrire deux types de tests :

- tests unitaires ;
- tests *end-to-end* ("de bout en bout").

Les premiers sont là pour affirmer qu'une petite portion de code (un composant, un service, un *pipe*) fonctionne correctement en isolation, c'est à dire indépendamment de ses dépendances. Écrire un tel test unitaire demande d'exécuter chacune des méthodes d'un composant/service/*pipe*, et de vérifier que les sorties sont celles attendues pour les entrées fournies. On peut aussi vérifier que les dépendances utilisées par cette portion sont correctement invoquées, par exemple qu'un service fait la bonne requête HTTP.

On peut aussi écrire des tests *end-to-end* ("de bout en bout"). Ceux-ci émulent une interaction utilisateur réelle avec ton application, en démarrant une vraie instance et en pilotant le navigateur pour saisir des valeurs dans les champs, cliquer sur les boutons, etc. On vérifiera ensuite que la page affichée contient ce qui est attendu, que l'URL est correcte, et tout ce que tu peux imaginer.

On va parler de tout cela, mais commençons par les tests unitaires.

17.2. Tests unitaires

Comme on l'a vu, les tests unitaires vérifient une petite portion de code en **isolation**. Ces tests garantissent seulement qu'une petite partie de l'application fonctionne comme prévu, mais ils ont de nombreux avantages :

- ils sont vraiment rapides, tu peux en exécuter plusieurs centaines en quelques secondes.
- ils sont très efficaces pour tester (quasiment) l'intégralité de ton code, et particulièrement les cas limites, qui peuvent être difficiles à reproduire manuellement dans l'application réelle.

L'un des concepts au cœur d'un test unitaire est celui d'*isolation* : on ne veut pas que notre test soit biaisé par ses dépendances. Alors on utilise généralement des objets bouchonnés (*mock*) comme dépendances. Ce sont des objets factices créés juste pour les besoins du test.

Pour tout cela, on va compter sur quelques outils. D'abord, on a besoin d'une bibliothèque pour écrire des tests. Une des plus populaires (sinon la plus populaire) est [Jasmine](#), on va donc utiliser celle-ci !

17.2.1. Jasmine & Karma

Jasmine nous propose plusieurs méthodes pour déclarer nos tests :

- `describe()` déclare une suite de tests (un groupe de tests) ;
- `it()` déclare un test ;
- `expect()` déclare une assertion.

Un test JavaScript basique ressemble à :

```
class Pony {  
  constructor(  
    public name: string,  
    public speed: number  
  ) {}  
  
  isFasterThan(speed: number): boolean {  
    return this.speed > speed;  
  }  
}  
  
describe('My first test suite', () => {  
  it('should construct a Pony', () => {  
    const pony = new Pony('Rainbow Dash', 10);  
    expect(pony.name).toBe('Rainbow Dash');  
    expect(pony.speed).not.toBe(1);  
    expect(pony.isFasterThan(8)).toBe(true);  
  });  
});
```

L'appel à `expect()` peut être chaîné avec plein de méthodes comme `toBe()`, `toBeLessThan()`, `toBeUndefined()`, etc. Chaque méthode peut être rendue négative avec l'attribut `not` de l'objet retourné par `expect()`.

Le fichier de test est un fichier séparé du code que tu veux tester, en général avec une extension comme `.spec.ts`.

Le test d'une classe `Pony` écrite dans un fichier `pony.ts` sera normalement dans un fichier nommé `pony.spec.ts`. Tu peux soit poser ce fichier de test juste à côté du fichier à tester, soit dans un répertoire dédié contenant tous les tests. J'ai tendance à placer le code et le test dans le même répertoire, mais les deux approches sont parfaitement acceptables : choisis ton camp.

 Une astuce : si tu utilises `fdescribe()` au lieu de `describe()` alors cette seule suite de tests sera exécutée (le "f" ajouté signifie "focus"). Même chose si tu ne veux exécuter qu'un seul test : utilise `fit()` au lieu de `it()`. Si tu veux exclure un test, utilise `xit()`, ou `xdescribe()` pour une suite de tests.

Tu peux aussi utiliser la méthode `beforeEach()` pour initialiser un contexte avec chaque test. Si j'ai

plusieurs tests sur le même poney, il est préférable d'utiliser `beforeEach()` pour initialiser ce poney, plutôt que copier/coller le même morceau de code dans tous les tests.

```
describe('Pony', () => {
  let pony: Pony;

  beforeEach(() => {
    pony = new Pony('Rainbow Dash', 10);
  });

  it('should have a name', () => {
    expect(pony.name).toBe('Rainbow Dash');
  });

  it('should have a speed', () => {
    expect(pony.speed).not.toBe(1);
    expect(pony.speed).toBeGreaterThanOrEqual(9);
  });
});
```

Il existe aussi une méthode `afterEach`, mais je n'en ai juste jamais eu besoin...

Une dernière astuce : Jasmine nous permet de créer des objets factices (bouchons ou espions, comme tu veux), ou même d'espionner une méthode d'un véritable objet. On peut alors faire quelques assertions sur ces méthodes, comme `toHaveBeenCalled()` qui vérifie que la méthode a bien été invoquée, ou `toHaveBeenCalledWith()` qui vérifie les paramètres exacts utilisés lors de l'invocation de la méthode espionnée. Tu peux aussi vérifier combien de fois la méthode a été invoquée, ou vérifier si elle ne l'a pas été, etc.

Par exemple, si l'on a une classe `Race` avec une méthode `start()`, qui appelle `run()` sur chaque poney dans la course, et filtre ceux qui n'ont pas commencé à courir (`run()` renvoie un booléen) :

Race.ts

```
class Race {
  constructor(private ponies: Array<Pony>) {}

  start(): Array<Pony> {
    return (
      this.ponies
        // start every pony
        // and only keeps the ones that started running
        .filter(pony => pony.run(10))
    );
  }
}
```

Nous voulons tester la méthode `start()`, et vérifier si elle appelle bien `run()`. On peut donc espionner la méthode `run()` de chacun des poneys dans la course :

```

describe('Race', () => {
  let rainbowDash: Pony;
  let pinkiePie: Pony;
  let race: Race;

  beforeEach(() => {
    rainbowDash = new Pony('Rainbow Dash');
    // first pony agrees to run
    spyOn(rainbowDash, 'run').and.returnValue(true);

    pinkiePie = new Pony('Pinkie Pie');
    // second pony refuses to run
    spyOn(pinkiePie, 'run').and.returnValue(false);

    // create a race with these two ponies
    race = new Race([rainbowDash, pinkiePie]);
  });

});

```

et vérifier si les méthodes sont bien appelées :

```

it('should make the ponies run when it starts', () => {
  // start the race
  const runningPonies: Array<Pony> = race.start();
  // should have called `run()` on the ponies
  expect(pinkiePie.run).toHaveBeenCalled();
  // with a speed of 10
  expect(rainbowDash.run).toHaveBeenCalledWith(10);
  // as one pony refused to start, the result should be an array of one pony
  expect(runningPonies).toEqual([rainbowDash]);
});

```

Quand tu écris des tests unitaires, garde à l'esprit qu'ils doivent rester courts et lisibles. Et n'oublie pas de les faire d'abord échouer, pour être sûr que tu testes la bonne chose.

La dernière étape est l'exécution de nos tests. Pour cela, l'équipe Angular a développé [Karma](#), dont le seul but est d'exécuter nos tests dans un ou plusieurs navigateurs. Cette bibliothèque peut aussi surveiller nos fichiers pour réexécuter nos tests lors de chaque enregistrement. Comme l'exécution est très rapide, c'est vraiment bien d'avoir ça, pour avoir un retour instantané sur notre code.



Je ne vais pas me lancer dans les détails de la mise en place de Karma, mais c'est un projet très intéressant avec une tonne de plugins à disposition, pour le faire fonctionner avec tes outils préférés, pour mesurer la couverture de tests, etc. Si comme moi tu écris ton code en TypeScript, la stratégie que tu peux adopter est de laisser le compilateur TypeScript surveiller ton code et tes tests, et produire les fichiers compilés dans un répertoire séparé, et avoir Karma qui surveille ce dernier répertoire.

Donc on sait maintenant comment écrire un test unitaire en JavaScript. Ajoutons maintenant Angular à la recette.

17.2.2. Utiliser l'injection de dépendances

Disons que j'ai une application Angular avec un service simple, comme `RaceService`, avec une méthode renvoyant une liste de courses codée en dur.

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  list(): Array<RaceModel> {
    const race1: RaceModel = { name: 'London' };
    const race2: RaceModel = { name: 'Lyon' };
    return [race1, race2];
}
```

Essayons de tester cela.

```
describe('RaceService', () => {
  it('should return races when list() is called', () => {
    const raceService = new RaceService();
    expect(raceService.list().length).toBe(2);
  });
});
```

Cela fonctionne. Mais on pourrait aussi bénéficier de l'injection de dépendances proposée par Angular pour récupérer le `RaceService` et l'injecter dans notre test. C'est d'autant plus utile que

notre `RaceService` a lui aussi des dépendances : plutôt que devoir instancier nous-même chacune des ses dépendances, on peut compter sur l'injecteur pour le faire à notre place en lui disant "hé, j'ai besoin de `RaceService`, débrouille-toi pour le créer, lui fournir ce dont il a besoin, et me le donner".

Pour utiliser le système d'injection de dépendances dans notre test, le framework a une méthode utilitaire dans la classe `TestBed` nommée `inject`.

Cette méthode est utilisée dans notre test pour récupérer des dépendances spécifiques.

Si on retourne à notre exemple, cette fois-ci en utilisant `TestBed.inject` :

```
import { TestBed } from '@angular/core/testing';

describe('RaceService', () => {
  it('should return races when list() is called', () => {
    const raceService = TestBed.inject(RaceService);
    expect(raceService.list().length).toBe(2);
  });
});
```

Cela va fonctionner, car le service est déclaré avec `providedIn: 'root'`, ce qui le rend disponible dans le test. Il sera alors instancié et injecté paresseusement quand il est demandé.

Comme on l'a fait dans l'exemple simple de Jasmine, on devrait déplacer l'initialisation de `RaceService` dans une méthode `beforeEach`. On peut aussi utiliser `TestBed.inject` dans un `beforeEach` :

```
import { TestBed } from '@angular/core/testing';

describe('RaceService', () => {
  let service: RaceService;

  beforeEach(() => (service = TestBed.inject(RaceService)));

  it('should return races when list() is called', () => {
    expect(service.list().length).toBe(2);
  });
});
```

On a déplacé la logique de `TestBed.inject` dans un `beforeEach`, et maintenant notre test est plutôt clair.

17.3. Dépendances factices

La classe `TestBed` va nous aider à déclarer des dépendances factices si besoin.

Même si Angular nous permet maintenant de créer des applications sans définir aucun module

Angular, le design de son `TestBed` est toujours basé sur la notion de module de test (*testing module*). Le module de test peut être configuré à peu de choses près de la même manière qu'un module Angular. Comme nous utilisons des composants *standalone*, le but principal du module de test sera de fournir des dépendances factices au lieu des dépendances réelles. La méthode `TestBed.configureTestingModule` permet de spécifier pour cela un tableau de `providers`, qui prennent le dessus sur les providers réels utilisés pour injecter les dépendances dans le service, composant, pipe ou directive qu'on veut tester.

Illustrons cela par un exemple. Disons que mon `RaceService` utilise le *local storage* pour stocker les courses, avec une clé `races`. Tes collègues ont développé un service appelé `LocalStorageService` qui gère la sérialisation JSON, etc. que notre `RaceService` utilise. La méthode `list()` ressemble à :

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly localStorage = inject(LocalStorageService);

  list(): Array<RaceModel> {
    return this.localStorage.get('races');
  }
}
```

Maintenant, nous ne voulons pas vraiment tester le service `LocalStorageService`, nous voulons juste tester notre `RaceService`. Cela peut être fait en bénéficiant du système d'injection de dépendances pour donner un `LocalStorageService` factice :

```
export class MockLocalStorage {
  get(_key: string): Array<RaceModel> {
    return [{ name: 'Lyon' }, { name: 'London' }];
}
```

au `RaceService` dans notre test, en utilisant `provide` :

```
import { TestBed } from '@angular/core/testing';
describe('RaceService', () => {
  beforeEach(() =>
    TestBed.configureTestingModule({
      providers: [{ provide: LocalStorageService, useClass: MockLocalStorage }]
    });
  );

  it('should return 2 races from localStorage', () => {
    const service = TestBed.inject(RaceService);
    const races = service.list();
    expect(races.length).toBe(2);
  });
});
```

```
});  
});
```

Cool ! Mais je ne suis pas complètement satisfait de ce test. Créer manuellement un service factice est laborieux, et Jasmine peut nous aider à espionner le service et à remplacer son implémentation par une factice. Elle permet aussi de vérifier que la méthode `get()` a été invoquée avec la bonne clé `'races'`.

```
import { TestBed } from '@angular/core/testing';
describe('RaceService', () => {
  const localStorage = jasmine.createSpyObj<LocalStorageService>('LocalStorageService', ['get']);

  beforeEach(() =>
    TestBed.configureTestingModule({
      providers: [{ provide: LocalStorageService, useValue: localStorage }]
    })
  );

  it('should return 2 races from localStorage', () => {
    localStorage.get.and.returnValue([{ name: 'Lyon' }, { name: 'London' }]);

    const service = TestBed.inject(RaceService);
    const races = service.list();

    expect(races.length).toBe(2);
    expect(localStorage.get).toHaveBeenCalledWith('races');
  });
});
```

17.4. Tester des composants

Après avoir testé un service simple, l'étape suivante est de tester un composant. Un test de composant est légèrement différent car il nous faut tester non seulement la partie TypeScript du composant, mais aussi sa partie HTML.

Commençons par écrire un composant à tester. Pourquoi pas notre composant `Pony` ? Il prend un poney en entrée et émet un événement `ponyClicked` quand le composant est cliqué.

```
@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: ` <img [src]="ponyImageUrl()" [alt]="ponyModel().name"
(click)="clickOnPony()" /> `
})
export class Pony {
  readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();
  readonly running = input(false);
  protected readonly ponyImageUrl = computed(
```

```

() => `/images/pony-${this.ponyModel().color.toLowerCase() + (this.running() ? 'running' : '')}.png`
);
readonly ponyClicked = output<PonyModel>();

protected clickOnPony(): void {
  this.ponyClicked.emit(this.ponyModel());
}
}

```

Il a un template plutôt simple : une image avec une source dynamique dépendante de la couleur du poney, et un gestionnaire de clic.

Pour tester un tel composant, tu as d'abord besoin de créer une instance. Comme notre composant a des *inputs*, il est assez courant de créer un composant parent dans le test, et de créer une instance de ce composant de test (pour pouvoir facilement passer des *inputs* ou tester les *outputs*). Pour ce faire, nous allons utiliser le `TestBed`. Cette classe vient avec une méthode utilitaire, nommée `createComponent`, pour créer un composant. Cette méthode retourne un `ComponentFixture`, une représentation de notre composant.

```

import { ComponentFixtureAutoDetect, TestBed } from '@angular/core/testing';
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { Pony, PonyModel } from './pony';

@Component({
  imports: [Pony],
  template: '<ns-pony [ponyModel]="ponyModel()" (ponyClicked)="betOnPony($event)" />'
})
class PonyTest {
  readonly ponyModel = signal<PonyModel>({ id: 1, name: 'Rainbow Dash', color: 'BLUE' });
  readonly betPony = signal<PonyModel | undefined>(undefined);

  betOnPony(event: PonyModel) {
    this.betPony.set(event);
  }
}

describe('Pony', () => {
  beforeEach(() => {
    TestBed.configureTestingModule({
      providers: [{ provide: ComponentFixtureAutoDetect, useValue: true }]
    });
  });

  it('should have an image', async () => {
    // given a pony component
    const fixture = TestBed.createComponent(PonyTest);
    await fixture.whenStable();
  });
}

```

```

// when we get the image displayed
const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
const imageElement = element.querySelector('img')!;

// then we should have an image with the correct source attribute
// depending on the pony color
expect(imageElement.getAttribute('src')).toContain('/images/pony-blue.png');
expect(imageElement.getAttribute('alt')).toBe('Rainbow Dash');
});

```

Ici, on suit le modèle "Given/When/Then" ("soit/quand/alors") pour écrire notre test. Tu trouveras une littérature complète sur le sujet, mais il se résume à :

- une phase "Given", où on met en place le contexte du test. On y récupère l'instance du composant de test créée qui passe un poney à notre composant. Cela simule une entrée qui viendrait d'un composant parent dans la vraie application. Nous avons configuré le test pour détecter automatiquement les changements via `ComponentFixtureAutoDetect`. Dans le test, on peut alors attendre que le DOM soit synchronisé quand il y a un changement, en utilisant la méthode `whenStable()`.
- une phase "When", où l'on récupère l'image affichée.
- et une phase "Then", contenant les assertions. On peut récupérer l'élément natif et interroger le DOM comme on le ferait dans un navigateur (avec `querySelector()` par exemple). Ici, on teste si la source de l'image est la bonne.

On peut également tester que le composant émet bien un événement :

```

it('should emit an event on click', async () => {
  // given a pony component
  const fixture = TestBed.createComponent(PonyTest);
  await fixture.whenStable();

  // when we click on the pony
  const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
  const image = element.querySelector('img')!;
  image.dispatchEvent(new Event('click'));

  // and we wait for the template to synchronize
  await fixture.whenStable();

  // then the event emitter should have fired an event
  expect(fixture.componentInstance.betPony()).toBe(fixture.componentInstance.
ponyModel());
});

```

Examinons un autre composant :

```

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: `
    <div>
      <h1>{{ raceModel().name }}</h1>
      @for (currentPony of raceModel().ponies; track currentPony.id) {
        <ns-pony [ponyModel]="currentPony" />
      }
    </div>
  `,
  imports: [Pony]
})
export class Race {
  protected readonly raceModel = input.required<RaceModel>();
}

```

et son test :

```

@Component({
  imports: [Race],
  template: '<ns-race [raceModel]="raceModel()" />'
})
class RaceTest {
  readonly raceModel = signal<RaceModel>({
    name: 'Paris',
    ponies: [{ id: 1, name: 'Rainbow Dash', color: 'BLUE' }]
  });
}

describe('Race', () => {
  beforeEach(() => {
    TestBed.configureTestingModule({
      providers: [{ provide: ComponentFixtureAutoDetect, useValue: true }]
    });
  });

  it('should have a name and a list of ponies', async () => {
    const fixture = TestBed.createComponent(RaceTest);
    // given a component instance with a race input initialized
    fixture.componentInstance.raceModel.set({
      name: 'London',
      ponies: [{ id: 1, name: 'Rainbow Dash', color: 'BLUE' }]
    });

    // when we wait for the template to be synchronized
    await fixture.whenStable();

    // then we should have a title with the race name
    const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
  });
}

```

```

expect(element.querySelector('h1')!.textContent).toBe('London');

// and a list of ponies
const ponies = fixture.debugElement.queryAll(By.directive(Pony));
expect(ponies.length).toBe(1);
// we can check if the pony is correctly initialized
const rainbowDash = ponies[0].componentInstance.ponyModel();
expect(rainbowDash.name).toBe('Rainbow Dash');
});
});

```

Ici, on requête toutes les directives de type `Pony` et on teste si le premier poney est correctement initialisé.

Tu peux récupérer les composants au sein de ton composant avec `children` ou les requêter avec `query()` et `queryAll()`. Ces méthodes prennent un prédictat en argument qui peut être soit `By.css`, soit `By.directive`. C'est ce qu'on fait pour obtenir les poneys affichés, parce qu'elles sont des instances de `Pony`. Garde à l'esprit que c'est différent d'une requête DOM avec `querySelector()` : elle ne trouvera que les éléments gérés par Angular, et retourne un `ComponentFixture`, pas un élément du DOM (ce qui te donnera accès à `componentInstance` du résultat par exemple).

Depuis Angular v20.1, il est possible de lier directement les *inputs* et *outputs* d'un composant lors de sa création avec `TestBed.createComponent()` :

```

it('should emit an event on click', async () => {
  const betPony = signal<PonyModel | undefined>(undefined);
  // given a pony component
  const fixture = TestBed.createComponent(Pony, {
    bindings: [
      // ⚡ bind inputs/outputs
      inputBinding('ponyModel', ponyModel),
      outputBinding('ponyClicked', (event: PonyModel) => betPony.set(event))
    ]
  });
  await fixture.whenStable();

  // when we click on the pony
  const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
  const image = element.querySelector('img')!;
  image.dispatchEvent(new Event('click'));

  // and we wait for the template to synchronize
  await fixture.whenStable();

  // then the event emitter should have fired an event
  expect(betPony()).toBe(fixture.componentInstance.ponyModel());
});

```

17.5. Tester avec des templates ou providers factices

Quand on teste un composant, on veut parfois créer un *composant hôte de test* qui l'utilise. Cela permet de vérifier que le *binding* d'inputs et d'outputs via le template fonctionne correctement. Prenons en exemple le `Pony` défini plus haut. Afin de tester qu'il peut, ou pas, prendre un *input running*, et que le comportement est correct dans les deux cas, il faudrait faire un premier test avec un composant parent qui ne fournit pas l'*input*, et un deuxième test avec un composant parent qui le fournit.

Heureusement, le `TestBed` permet de redéfinir le template du composant hôte (ou de n'importe quel autre composant d'ailleurs) :

```
import { Component, signal } from '@angular/core';
import { ComponentFixture, TestBed } from '@angular/core/testing';
import { Pony, PonyModel } from './pony';

@Component({
  selector: 'ns-test-host',
  template: '',
  imports: []
})
class TestHost {
  protected readonly pony = signal<PonyModel>({
    id: 1,
    name: 'Rainbow Dash',
    color: 'BLUE'
  });
}

describe('Pony', () => {
  let fixture: ComponentFixture<TestHost>

  beforeEach(() => {
    TestBed.configureTestingModule({});

    TestBed.overrideTemplate(TestHost, '<ns-pony [ponyModel]="pony()" />');
    TestBed.overrideComponent(TestHost, {
      add: {
        imports: [Pony]
      }
    });
    fixture = TestBed.createComponent(TestHost);
  });

  it('should display a non-running pony by default', () => {
    // given a test host component where the running input is not passed
    fixture.detectChanges();
    expect(fixture.nativeElement.innerHTML).toContain('Rainbow Dash');
  });

  it('should display a running pony when the running input is passed', () => {
    // given a test host component where the running input is passed
    const ponyModel = signal({ ...pony, running: true });
    TestBed.overrideComponent(TestHost, {
      add: {
        imports: [Pony]
      }
    });
    fixture.componentInstance.ponyModel = ponyModel;
    fixture.detectChanges();
    expect(fixture.nativeElement.innerHTML).toContain('Rainbow Dash is running');
  });
})
```

```

const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
expect(element.querySelector('img')!.src).toContain('/images/pony-blue.png');
});

it('should display a running pony if the running input is set to true', () => {
  // given a test host component where the running input is not passed
  TestBed.overrideTemplate(TestHost, '<ns-pony [ponyModel]="pony()" [running]="true">');
  TestBed.overrideComponent(TestHost, {
    add: [
      imports: [Pony]
    ]
  });
  fixture = TestBed.createComponent(TestHost);

  // when we trigger the change detection
  fixture.detectChanges();

  // then we should have a not running pony
  const element = fixture.nativeElement as HTMLElement;
  expect(element.querySelector('img')!.src).toContain('/images/pony-blue-
running.png');
});
});

```

On peut aller plus loin que ça. Il est aussi possible d'appeler `TestBed.overrideComponent()` pour ajouter, enlever ou remplacer n'importe quel propriété du décorateur d'un composant (`template`, `providers`, `imports`, etc.). Cela peut être utile, par exemple, pour tester un composant parent en lui faisant utiliser un composant enfant factice (`stub`), au lieu du composant enfant réel, afin de simplifier le test. Nous pourrions par exemple remplacer le `Pony` dans les imports de `Race` par un `PonyStub` qui aurait le même sélecteur, les mêmes inputs et les mêmes outputs, mais qui ne ferait rien.

Maintenant tu es prêt pour tester ton application !

17.6. Des tests unitaires plus simples et plus propres avec `ngx-speculoos`

Les tests Angular peuvent rapidement devenir assez verbeux. Comme on n'aime pas trop ça, nous avons écrit une petite bibliothèque open-source appelée [ngx-speculoos](#).

Au lieu d'écrire un test comme celui-ci :

```

let fixture: ComponentFixture<User>;
beforeEach(() => {
  fixture = TestBed.createComponent(User);
  fixture.detectChanges();
});
```

```

});
```

```

it('should display French cities when selecting the country France', () => {
  const countrySelect = (fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector<HTMLSelectElement>('#country')!; // countrySelect is of type any
  expect(countrySelect.selectedIndex).toBe(0);
  countrySelect.selectedIndex = 2; // what is at index 2?
  countrySelect.dispatchEvent(new Event('change')); // why do I need to do that?
  fixture.detectChanges();

  const city = (fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector<HTMLSelectElement>('#city')!; // city is of type any
  expect(city).toBeTruthy();
  expect(city.options.length).toBe(3);
  expect(city.options[0].value).toBe('');
  expect(city.options[0].label).toBe('');
  expect(city.options[1].value).toBe('PARIS');
  expect(city.options[1].label).toBe('Paris');
  expect(city.options[2].value).toBe('LYON');
  expect(city.options[2].label).toBe('Lyon');
});
```

```

it('should hide cities when selecting the empty country option', () => {
  const countrySelect = (fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector<HTMLSelectElement>('#country')!; // I did that previously. What about DRY?
  countrySelect.selectedIndex = 0;
  countrySelect.dispatchEvent(new Event('change')); // why do I need to do that?
  fixture.detectChanges(); // why do I need to do that?

  expect((fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector('#city')).toBeFalsy();
  // I did that previously. What about DRY?
});
```

tu peux écrire un test plus propre et plus simple avec `ngx-speculoos` :

```

class UserComponentTester extends ComponentTester<User> {
  constructor() {
    super(User);
  }

  get country(): TestSelect {
    return this.select('#country')!; // returns a TestSelect object, not any. Similar
methods exist for inputs, buttons, etc.
  }

  get city(): TestSelect {
    return this.select('#city')!; // returns a TestSelect object, not any
  }
}
```

```

let tester: UserComponentTester;

beforeEach(() => {
  tester = new UserComponentTester();
  tester.detectChanges();
});

it('should display French cities when selecting the country France', async () => {
  await tester.country.selectLabel('France'); // no dispatchEvent, no detectChanges needed

  expect(tester.city.optionValues).toEqual(['', 'PARIS', 'LYON']);
  expect(tester.city.optionLabels).toEqual(['', 'Paris', 'Lyon']);
});

it('should hide cities when selecting empty country option', async () => {
  await tester.country.selectIndex(0); // no repetition of the selector, no dispatchEvent, no detectChanges needed

  expect(tester.city).toBeFalsy(); // no repetition of the selector
});

```

Tu peux même aller un cran plus loin avec les "custom matchers" pour Jasmine que nous avons écrits :

```

beforeEach(() => jasmine.addMatchers(speculoosMatchers));

it('should contain a pre-populated form', () => {
  expect(tester.informationMessage).toContainText('Please check that everything is correct');
  expect(tester.country).toHaveSelectedValue('');
  expect(tester.name).toHaveValue('Doe');
  expect(tester.newsletter).toBeChecked();
});

```

N'hésite pas à essayer !

17.7. Tests de bout en bout

Les tests de bout en bout (*end-to-end*, or *e2e*) sont l'autre type de tests que tu peux écrire et exécuter. Ils consistent à réellement lancer ton application dans un navigateur, et à simuler un utilisateur interagissant avec l'application (en cliquant sur des boutons, remplissant des formulaires, etc.). Ils ont l'avantage de tester réellement l'application dans son ensemble plutôt que des petites unités isolées, mais :

- ils sont plus lents (plusieurs secondes par test) ;
- il est plus difficile de tester les cas à la marge.

Comme tu peux le deviner, tu n'as pas à choisir entre tests unitaires et tests e2e. Combiner les deux est l'idéal pour avoir une bonne couverture et une assurance raisonnable du bon fonctionnement de l'application.

Angular CLI n'a pas de solution par défaut pour les tests de bout en bout. Après tout, ces tests n'ont même pas besoin de savoir que l'application est écrite avec Angular. Donc tu peux choisir l'outil que tu préfères. Certains d'entre eux peuvent être intégrés dans la CLI cependant, afin que tu puisses simplement exécuter `ng e2e` pour lancer l'application et exécuter les tests de bout en bout.

Les outils les plus populaires sont probablement [Cypress](#) et [Playwright](#). Notre préférence va à Playwright, qui est gratuit, bien maintenu par Microsoft, et qui peut exécuter les tests en parallèle, sur les trois principaux navigateurs (Chrome, Firefox et Safari).

17.7.1. Playwright



Playwright a plein de caractéristiques intéressantes :

- il est facile à mettre en place ;
- il permet de *mock*er des réponses HTTP ;
- il permet de tester l'application avec différentes tailles de fenêtre (pratique pour les applications *responsive*) ;

- il a une API simple et agréable ;
- il a un mode UI et un mode *headless* ;
- il télécharge et exécute les tests sur les trois principaux navigateurs
- il exécute les tests en parallèle, et en isolation
- il attend et réessaie les assertions automatiquement

Ce qui m'a conquis cependant est ce qu'il appelle le *time-travel debugging*. À chaque étape du test, Playwright fait un snapshot, qui permet donc de visualiser, directement dans le navigateur, l'aspect graphique et le contenu du DOM. En plaçant simplement sa souris sur une étape d'un test en échec, on peut voir le contenu de la page et interagir avec elle pour rapidement comprendre ce qui ne va pas.

Les tests Playwright fournissent un objet `page`, avec de nombreuses méthodes comme `goto()`, qui permet de naviguer vers un URL donné. Ensuite, `locator()` permet de sélectionner des éléments de diverses manières : par sélecteur CSS, par texte contenu dans l'élément, par label associé, par rôle, etc.

Une fois qu'on a un `locator` pour un élément, on peut interagir avec lui : `click()`, `check()`, `fill()`, etc.

Et bien sûr, on peut aussi vérifier des assertions : `toBeVisible()`, `toBeEnabled()`, `toContainText()`, etc.

Voici à quoi un test pour une page de login pourrait ressembler :

```
test('should display an alert if login fails', async ({ page }) => {
  // mock the http response to the login request (optional)
  await page.route('**/api/users/authentication', async route => {
    await route fulfill({
      status: 401
    });
  });

  // navigate to the login page
  await page.goto('/login');

  // get the login input, the password input and the submit button
  const loginInput = page.locator('input').first();
  const passwordInput = page.locator('input[type=password]');
  const submitButton = page.locator('form > button');

  // fill in the form
  await loginInput.fill('ced');
  await passwordInput.fill('pa');

  // submit the form and await the response
  const response = page.waitForResponse('**/api/users/authentication');
  await submitButton.click();
  await response;
```

```
// test the URL of the page and the presence of an alert message
await expect(page).toHaveURL('/login');
await expect(page.locator('.alert-danger')).toContainText('Nope, try again');
});
```

Ces tests peuvent être assez longs à écrire, mais ils sont vraiment utiles.

Ils sont complémentaires des tests unitaires, et peuvent être par exemple utilisés pour prendre une copie d'écran d'un graphique ou d'une carte géographique et la comparer, pixel par pixel, à une copie d'écran de référence :

```
test('should display the history of the user score in a chart ', async ({ page }) => {
  // navigate to the score page
  await page.goto('/score-history');

  // take a screenshot of the canvas and compare it with a reference screenshot
  await expect(page.locator('canvas')).toHaveScreenshot('user-score.png', {
    maxDiffPixelRatio: 0.005 });
});
```

Tu peux aussi utiliser le [plugin Axe](#) pour faire toutes sortes de tests automatiques d'accessibilité sur les pages visitées, comme vérifier que les contrastes sont suffisants, que tous les éléments de formulaires sont correctement libellés, etc.

Avec les tests unitaires et les tests e2e, tu as toutes les clés en main pour construire une application robuste et maintenable !



Tous les exercices du Pack Pro viennent avec leurs tests unitaires et e2e ! Si tu veux en apprendre plus, nous t'encourageons fortement à leur jeter un œil : nous avons testé toutes les parties possibles de l'application (100% de couverture de code) ! À la fin, tu auras des dizaines d'exemples de test, que tu pourras utiliser dans tes propres projets.

Chapter 18. Envoyer et recevoir des données par HTTP

Ce ne sera pas une surprise, mais une grande part de notre travail consiste à demander des données à un serveur, et à lui en envoyer d'autres.

Traditionnellement, on utilise HTTP, même si de nos jours il y a des alternatives, comme les WebSockets. Angular fournit un module http, mais ne te l'impose pas. Si tu préfères, tu peux utiliser ta bibliothèque favorite pour faire des requêtes HTTP.



Une des possibilités est l'API `fetch`, qui est une API standard fournie par les navigateurs. Tu peux parfaitement construire ton application en utilisant `fetch` ou une autre bibliothèque. En fait, c'était ce que j'utilisais avant que la partie HTTP existe dans Angular. Elle fonctionne très bien, sans besoin d'aucune plomberie pour informer le framework de la réception de données et du besoin de déclencher le cycle de détection de changements (contrairement à AngularJS 1.x, où il fallait invoker `$scope.apply()` si tu utilisais une bibliothèque externe : c'est la magie d'Angular et de ses zones !).

Mais la plupart des développeurs Angular utilisent un service fourni par Angular : `HttpClient`.

Si tu veux l'utiliser, il te faudra utiliser les classes et fonctions du package `@angular/common/http`.

Pourquoi préférer ce service à `fetch` ? La réponse est simple : pour les tests. Comme on le verra, le module Http permet de bouchonner ton serveur, et de retourner des réponses données. C'est vraiment, vraiment très utile.

Une dernière chose avant de plonger dans l'API : le client HTTP utilise largement le paradigme de la programmation réactive. Alors si tu as sauté le [chapitre Programmation réactive](#), c'est le bon moment d'y retourner et de le lire vraiment cette fois ;).

18.1. Obtenir des données (`provideHttpClient`)

Le module `@angular/common/http` propose un service nommé `HttpClient` que tu peux t'injecter dans n'importe quel constructeur. Ce service n'est pas disponible par défaut dans une application Angular. Il faut configurer l'application afin de pouvoir l'utiliser, en ajoutant un *provider* au démarrage de l'application :

```
import { bootstrapApplication } from '@angular/platform-browser';
import { provideHttpClient, withInterceptors } from '@angular/common/http';

bootstrapApplication(App, {
  providers: [provideHttpClient()]
}).catch(err => console.error(err));
```

Quand cela est fait, tu peux injecter le service `HttpClient` partout où tu en as besoin :

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly http = inject(HttpClient);
```

Par défaut, le service `HttpClient` réalise des requêtes AJAX avec `XMLHttpRequest`.

Il propose plusieurs méthodes, correspondant au verbes HTTP communs :

- `get`
- `post`
- `put`
- `delete`
- `patch`
- `head`
- `jsonp`

Si tu as déjà utilisé le service `$http` en AngularJS 1.x, tu dois te rappeler qu'il utilisait largement les promesses (*Promises*). Mais en Angular, toutes ces méthodes retournent un objet `Observable`.

L'utilisation des Observables apporte plusieurs avantages, comme la possibilité d'annuler une requête, de la retenir, d'en composer facilement plusieurs, etc.

Commençons par récupérer les courses disponibles dans PonyRacer. On supposera qu'un serveur est déjà prêt et disponible, fournissant une belle API RESTful. Pour charger les courses, on enverra une requête GET sur une URL genre '`http://backend.url/api/races`'.

Généralement, l'URL de base de tes appels HTTP sera stockée dans une variable ou un service, que tu pourras facilement variabiliser selon ton environnement. Ou, si l'API REST est servie par le même serveur que l'application Angular, tu peux simplement utiliser une URL relative : '`/api/races`'.

Avec le service `HttpClient`, une telle requête est triviale :

```
http
  .get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`)
```

Cela retourne un Observable, et tu peux donc t'y abonner pour obtenir la réponse. Le corps de la réponse est la partie la plus intéressante, et est directement émis par l'Observable :

```
http.get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`).subscribe((response: Array<RaceModel>) => {
  console.log(response);
  // logs the array of races
});
```

Note que tu n'as pas besoin de dé-sérialiser le corps de la réponse de chaîne de caractères en objet ou tableau JavaScript. Tout est fait automatiquement par Angular. Cependant, Angular ne vérifiera pas si le JSON de la réponse correspond au type générique indiqué, et si l'interface `RaceModel` décrit effectivement le JSON renvoyé par le serveur.

Le cas d'usage le plus typique est d'avoir un service avec des méthodes qui retournent un observable :

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly http = inject(HttpClient);

  list() {
    return this.http.get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`);
  }
}
```

Et ensuite s'abonner à cet observable dans un composant en utilisant `toSignal` :

```
protected readonly races = toSignal(inject(RaceService).list());
```

Évidemment, tu peux accéder à la réponse HTTP complète. L'objet retourné est alors une `HttpResponse`, avec quelques champs comme le champ `status` (code de la réponse), le champ `headers`, etc.

```
http
  .get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`, { observe: 'response' })
  .subscribe((response: HttpResponse<Array<RaceModel>>) => {
    console.log(response.status); // logs 200
    console.log(response.headers.keys()); // logs []
  });

```

L'observable échoue si la réponse a un statut différent de 2xx ou 3xx, et l'erreur récupérée est alors une `HttpErrorResponse`.

Envoyer des données est aussi trivial. Il suffit d'appeler la méthode `post()` ou `put()`, avec l'URL et

l'objet à poster :

```
http
  .post<RaceModel>(`${baseUrl}/api/races`, newRace)
```

Encore une fois, pas besoin de sérialiser l'objet à envoyer en JSON. Angular le fait pour toi. Le type générique `RaceModel` est ici, comme pour la méthode `get()`, le type du corps de la réponse. Donc cette API exemple prend un `RaceModel` comme entrée et renvoie le `RaceModel` créé.

Je ne te montrerai pas les autres méthodes, je suis sûr que tu as compris le principe.

18.2. Transformer des données

Ce genre de travail sera généralement réalisé dans un service dédié. J'ai tendance à créer un service, genre `RaceService`, où tout le travail sera réalisé. Ainsi, mon composant n'a qu'à s'abonner à la méthode de mon service, sans savoir ce qui est réalisé sous le capot.

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly http = inject(HttpClient);

  list() {
    return this.http.get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`);
  }
}
```

Tu peux aussi bénéficier de la puissance de RxJS pour par exemple retenter plusieurs fois une requête en échec.

```
raceService
  .list()
  .pipe(
    // if the request fails, retry 3 times
    retry(3)
  )
```

18.3. Options avancées

Évidemment, tu peux ajuster tes requêtes plus finement. Chaque méthode accepte un objet `options` en paramètre optionnel, où tu peux configurer ta requête.

L'option `params` représente les paramètres de recherche (que l'on appelle aussi *query string*) à ajouter à l'URL.

```

const params = {
  sort: 'ascending',
  page: '1'
};

http
  .get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`, { params })
  // will call the URL ${baseUrl}/api/races?sort=ascending&page=1
  .subscribe(response => {
    // will return the races sorted
    this.races = response;
  });

```

L'option `headers` est pratique pour ajouter quelques headers custom à ta requête. Cela est notamment nécessaire pour certaines techniques d'authentification, comme par exemple JSON Web Token :

```

const headers = { Authorization: `Bearer ${token}` };

http.get<Array<RaceModel>>(`${baseUrl}/api/races`, { headers }).subscribe(response =>
{
  // will return the races visible for the authenticated user
  this.races = response;
});

```

18.4. Intercepteurs

Les intercepteurs sont intéressants lorsque l'on veut... intercepter des requêtes ou des réponses dans l'application.

Par exemple, si l'on veut intercepter toutes les requêtes pour ajouter un header particulier à certaines d'entre elles, on peut écrire un intercepteur comme celui-ci :

```

export const githubAPIInterceptor: HttpInterceptorFn = (
  req: HttpRequest<unknown>,
  next: HttpHandlerFn
): Observable<HttpEvent<unknown>> => {
  // if it is a Github API request
  if (req.url.includes('api.github.com')) {
    // we need to add an OAUTH token as a header to access the Github API
    const clone = req.clone({ setHeaders: { Authorization: `token ${OAUTH_TOKEN}` } });
    return next(clone);
  }
  // if it's not a Github API request, we just hand it to the next handler
  return next(req);
}

```

```
};
```

Note que tu dois cloner la requête pour la mettre à jour (les requêtes sont immuables).

Il faut ensuite configurer le *provider* du client HTTP afin qu'il utilise l'intercepteur :

```
providers: [
  provideHttpClient(withInterceptors([githubAPIInterceptor])),
]
```

Maintenant, toute requête passera par notre intercepteur, et recevra le header que nous avons défini si nécessaire (ici les appels à l'API Github).

Il est également possible d'intercepter la réponse, ce qui peut être pratique pour gérer les erreurs de façon générique :

```
export const errorHandlerInterceptor: HttpInterceptorFn = (
  req: HttpRequest<unknown>,
  next: HttpHandlerFn
): Observable<HttpEvent<unknown>> => {
  const router = inject(Router);
  const errorHandler = inject(ErrorHandler);
  return next(req).pipe(
    // we catch the error
    tap({
      error: (errorResponse: HttpErrorResponse) => {
        // if the status is 401 Unauthorized
        if (errorResponse.status === HttpStatusCode.Unauthorized) {
          // we redirect to login
          router.navigateByUrl('/login');
        } else {
          // else we notify the user
          errorHandler.handle(errorResponse);
        }
      }
    })
  );
};
```

Ceci est l'un des cas où la fonction `inject()` doit être utilisée : comme l'intercepteur est une fonction, il n'y a pas de constructeur qui permette d'injecter les dépendances, mais la fonction `inject()` permet néanmoins de les obtenir.

18.5. Contexte

On veut parfois passer des informations à un intercepteur pour lui indiquer de traiter une requête d'une façon particulière. Depuis Angular v12, c'est possible grâce à `HttpContext`. Le contexte utilise

un token typé (`HttpContextToken`), qui permet de définir une clé comme suit :

```
export const SHOULD_NOT_HANDLE_ERROR = new HttpContextToken<boolean>(() => false);
```

On peut alors modifier l'intercepteur :

```
export const errorHandlerInterceptor: HttpInterceptorFn = (
  req: HttpRequest<unknown>,
  next: HttpHandlerFn
): Observable<HttpEvent<unknown>> => {
  const router = inject(Router);
  const errorHandler = inject(ErrorHandler);
  // if there is a context specifically asking for not handling the error, we don't
  handle it
  if (req.context.get(SHOULD_NOT_HANDLE_ERROR)) {
    return next(req);
  }
  return next(req).pipe(
    // ...
```

Toutes les méthodes HTTP acceptent une option `context`, qui est une Map que tu peux construire de façon typée en utilisant la clé précédente :

```
const context = new HttpContext().set(SHOULD_NOT_HANDLE_ERROR, true);
return http.get(`${baseUrl}/api/users`, { context });
```

18.6. Tests

Nous avons maintenant un service appelant une API REST pour récupérer les courses. Comment testons-nous ce service ?

```
@Injectable({
  providedIn: 'root'
})
export class RaceService {
  private readonly http = inject(HttpClient);

  list(): Observable<Array<RaceModel>> {
    return this.http.get<Array<RaceModel>>('/api/races');
  }
}
```

Dans un test unitaire, on ne veut pas vraiment appeler le serveur HTTP : ce n'est pas ce que nous testons. Nous voulons faire un "faux" appel HTTP pour retourner de fausses données. Pour cela, nous pouvons remplacer la dépendance au service `HttpClient` par une implémentation bouchonnée

en important `HttpClientTestingModule`. Nous pouvons ensuite utiliser une classe fournie par le framework appelée `HttpTestingController` pour simuler les réponses HTTP :

Et on peut également ajouter quelques assertions sur la requête HTTP sous-jacente :

```
import { TestBed } from '@angular/core/testing';
import { HttpTestingController, provideHttpClientTesting } from
  '@angular/common/http/testing';
import { HttpClient, provideHttpClient } from '@angular/common/http';

describe('RaceService', () => {
  let raceService: RaceService;
  let http: HttpTestingController;

  beforeEach(() =>
    TestBed.configureTestingModule({
      providers: [provideHttpClient(), provideHttpClientTesting()]
    })
  );

  beforeEach(() => {
    raceService = TestBed.inject(RaceService);
    http = TestBed.inject(HttpTestingController);
  });

  afterEach(() => {
    http.verify();
  });

  it('should return an Observable of 2 races', () => {
    // fake response
    const hardcodedRaces = [{ name: 'London' }, { name: 'Lyon' }];

    // call the service
    let actualRaces: Array<RaceModel> = [];
    raceService.list().subscribe(races => (actualRaces = races));

    // check that the underlying HTTP request was correct
    http
      .expectOne('/api/races')
      // return the fake response when we receive a request
      .flush(hardcodedRaces);

    // check that the returned array is deserialized as expected
    expect(actualRaces.length).toBe(2);
  });
});
```

Et le tour est joué !

Essaye notre exercice [HTTP](#) et notre [quiz](#) ! Nous avons préparé une API REST complète, prête à être utilisée. Récupérons donc les courses avec le service [HttpClient](#) ! Plus tard, nous apprendrons comment appeler une API sécurisée avec un système d'authentification et des intercepteurs dans les exercices [HTTP avec authentification](#) et [Parier sur un poney](#). Dans le même genre, nous utiliserons aussi les [WebSockets](#).

Chapter 19. Routeur

Il est classique de vouloir associer une URL à un état de l'application. En effet, on veut qu'un utilisateur puisse mettre une page en favori et y revenir plus tard, et ça donne une meilleure expérience en général.

La partie en charge de ce travail s'appelle un routeur, et chaque framework a le sien (voire même plusieurs).



Le routeur d'Angular a un objectif simple : permettre d'avoir des URLs compréhensibles qui reflètent l'état de notre application, et déterminer pour chaque URL quels composants initialiser et insérer dans la page. Tout cela sans rafraîchir la page et sans lancer de requête auprès de notre serveur : c'est tout l'intérêt d'avoir une *Single Page Application*.

Tu sais probablement qu'il y a un routeur natif dans AngularJS 1.x, maintenu par l'équipe du framework, dans un module nommé `ngRoute`. Tu sais aussi peut-être qu'il est très basique : il suffit pour des applications simples, mais il ne permet qu'une seule vue par URL, sans imbrication possible. C'est donc trop limité pour de grosses applications, où on a souvent des vues dans des vues. Il y a cependant un autre module très populaire dans la communauté, nommé `ui-router`, que beaucoup de monde utilise et qui fait du très bon boulot.

Avec Angular, l'équipe a décidé de réduire l'écart et a écrit un nouveau module `RouterModule`. Et ce module va probablement répondre à tous tes besoins !

Quelques-unes des ses nouvelles fonctionnalités sont vraiment intéressantes. Alors lançons-nous !

19.1. En route (`provideRouter`)

Commençons à utiliser le routeur. C'est un module optionnel ; il n'est donc pas inclus dans le noyau du framework. D'une manière similaire à ce que nous avons fait pour fournir le client HTTP, tu dois fournir le routeur à l'application si tu veux l'utiliser. Mais pour ça, nous avons besoin d'une configuration pour définir les associations entre les URLs et les composants. Cela peut se faire dans un fichier dédié, généralement nommé `app.routes.ts`, et contenant un tableau représentant la configuration :

```
import { Routes } from '@angular/router';
import { Home } from './home/home';
```

```
import { Races } from './races/races';

export const routes: Routes = [
  { path: '', component: Home },
  { path: 'races', component: Races }
];
```

Ensuite nous devons fournir le routeur dans notre application, initialisé avec la bonne configuration :

```
import { bootstrapApplication } from '@angular/platform-browser';
import { provideRouter } from '@angular/router';
import { routes } from './app.routes';

bootstrapApplication(App, {
  providers: [provideRouter(routes)]
}).catch(err => console.error(err));
```

Comme tu le vois, les `Routes` sont un tableau d'objets, chacun d'eux étant une... route. Une configuration de route est en général une paire :

- `path` : quelle URL va déclencher la navigation ;
- `component` : quel composant sera initialisé et affiché .

Tu te demandes peut-être où le composant sera inclus dans la page, et c'est une bonne question. Pour qu'un composant soit inclus dans notre application, comme le `Races` de l'exemple ci-dessus, il faut utiliser un tag spécial dans le template du composant principal : `<router-outlet>`.

App

Header

RouterOutlet

→ le composant sera inclus ici

Footer

C'est évidemment une directive Angular, dont le seul rôle est de marquer l'emplacement du template du composant de la route actuelle. Le template de notre application ressemblera donc à :

```
<header>
  <nav>...</nav>
</header>
<main>
  <router-outlet />
  <!-- the component's template will be inserted here--&gt;
&lt;/main&gt;
&lt;footer&gt;made with &amp;lt;3 by Ninja Squad&lt;/footer&gt;</pre>
```

Quand on naviguera, tout restera en place (le *header*, le *main*, et le *footer* ici), et le composant correspondant à la route actuelle sera inséré à la suite de la directive **RouterOutlet**.

Toutes les directives du routeur, y compris **RouterOutlet**, sont des directives *standalone*. Afin de pouvoir les utiliser dans le template d'un composant, elles doivent figurer dans les **imports** de son décorateur. Ou alors, tu peux ajouter le **RouterModule** aux **imports** pour mettre à disposition du template toutes les directives du routeur d'un seul coup.



19.2. Navigation

Comment peut-on naviguer entre différents composants ? Bien sûr, tu peux saisir manuellement l'URL correspondante et recharger la page, mais cela n'est pas très pratique. On ne veut pas non plus utiliser des liens "classiques", avec ``. En effet, un clic sur un tel lien entraîne un rechargeement de la page, et redémarre donc l'application Angular toute entière. Le but d'Angular est justement d'éviter ces rechargements : on construit une *Single Page Application*. Bien sûr, une solution existe.

Dans un template, tu peux insérer un lien avec la directive `RouterLink` pointant sur le chemin où tu veux aller. La directive `RouterLink` peut recevoir soit une constante représentant le chemin vers lequel tu veux naviguer, soit un tableau de chaînes de caractères, représentant le chemin de la route et ses paramètres. Par exemple, dans le template de `Races`, si on veut aller sur `Home`, on peut imaginer écrire :

```
<a routerLink="/">Home</a>
<!-- same as -->
<a [routerLink]="['/']">Home</a>
```

À l'exécution, le lien `href` sera calculé par le routeur et pointera sur `/`.



Le *slash* de début dans le chemin est nécessaire. S'il n'est pas inclus, `RouterLink` construit une URL relativement au chemin courant (ce qui peut être utile en cas de composants imbriqués, comme on le verra plus tard). Ajouter un *slash* indique que l'URL doit être calculée depuis l'URL de base de l'application.

La directive `RouterLink` peut être utilisée avec la directive `RouterLinkActive`, qui peut ajouter une classe CSS automatiquement si le lien pointe sur la route courante. Cela permet notamment de styler une entrée de menu comme active quand elle pointe sur la page courante.

```
<a routerLink="/" routerLinkActive="selected-menu">Home</a>
```

On peut même récupérer une référence sur cette directive, pour savoir si la route est active et s'en servir dans le template :

```
<a routerLink="/" routerLinkActive #route="routerLinkActive">Home {{ route.isActive ? '(here)' : '' }}</a>
```

Il est aussi possible de naviguer depuis le code, en utilisant le service `Router` et sa méthode `navigate()`. C'est souvent pratique quand on veut rediriger notre utilisateur suite à une action :

```
export class Races {
  private readonly router = inject(Router);

  protected saveAndMoveBackToHome(): void {
```

```
// ... save logic ...
this.router.navigate(['']);
}
}
```

La méthode prend en paramètre un tableau dont le premier élément est le chemin vers lequel tu souhaites rediriger l'utilisateur.

Il est également possible d'avoir des paramètres dans l'URL, et c'est très pratique pour définir des URLs dynamiques. Par exemple, on pourrait afficher une page de détail pour un poney, et cette page aurait une URL significative comme `ponies/id-du-poney/le-nom-du-poney`.

Pour ce faire, rien de compliqué. On définit une route dans la configuration avec un (ou plusieurs) paramètre(s) dynamique(s).

```
export const routes: Routes = [
{ path: '', component: Home },
{ path: 'races', component: Races },
{ path: 'races/:raceId/ponies/:ponyId', component: Pony }
];
```

On peut alors définir des liens dynamiques avec `routerLink` :

```
<a [routerLink]="/races", raceModel().id, 'ponies', ponyModel().id">See pony</a>
```

Et bien sûr on peut récupérer ces paramètres assez facilement dans le composant cible. Ici, grâce à l'injection de dépendances, notre composant `Pony` reçoit un objet du type `ActivatedRoute`. Cet objet a un champ bien pratique : `snapshot`. Ce champ contient tous les paramètres de l'URL dans `paramMap` !

```
export class Pony {
protected readonly ponyModel: Signal<PonyModel | undefined>;
constructor() {
const route = inject(ActivatedRoute);
const id = route.snapshot.paramMap.get('ponyId')!;
const ponyService = inject(PonyService);
this.ponyModel = toSignal(ponyService.get(id));
}
}
```

Comme tu l'as peut-être remarqué, nous utilisons `snapshot`. Cela veut-il dire qu'il y a une version non instantanée ? En effet. Et cela nous donne une façon de nous abonner aux changements de paramètre, avec, tu l'as deviné, un observable. Cet observable est appelé `paramMap`.



Très important: le routeur va réutiliser le composant s'il le peut ! Supposons que notre composant a un bouton "Suivant" pour le poney suivant. Quand l'utilisateur

cliquera sur le bouton, l'URL va changer de `/ponies/1` à `/ponies/2` par exemple. Le routeur va alors réutiliser notre instance de composant : cela veut dire que ni le constructeur ni le `ngOnInit` ne seront appelés à nouveau ! Si tu veux que ton composant se mette à jour pour ce genre de navigation, il n'y a pas d'autre choix que d'utiliser l'observable `paramMap` !

```
export class PonyReusable {
  protected readonly ponyModel: Signal<PonyModel | undefined>;
  constructor() {
    const route = inject(ActivatedRoute);
    const ponyService = inject(PonyService);
    this.ponyModel = toSignal(
      route.paramMap.pipe(
        map((params: ParamMap) => params.get('ponyId')!),
        switchMap(id => ponyService.get(id))
      )
    );
  }
}
```

Ici, nous nous abonnons à l'observable offert par `ActivatedRoute`. Maintenant, à chaque fois que l'URL changera de `/ponies/1` à `/ponies/2` par exemple, l'observable `paramMap` va émettre un événement, et nous pourrons récupérer le bon poney à afficher à l'écran.



Essaye notre exercice [Routeur 🏛](#) pour apprendre à configurer le routeur, naviguer entre composants, et tester tout ça.

Ce que tu viens d'apprendre devrait couvrir tes besoins de routage les plus communs. Mais le routeur va bien plus loin que ça, et offre de nombreuses autres fonctionnalités. Les couvrir toutes en détails n'est pas une mince affaire, et on peut vite se sentir submergé lorsqu'on tente de tout connaître sur le routeur.

Cette section tente de présenter la plupart des fonctionnalités additionnelles, aussi brièvement que possible, en expliquant pourquoi elles peuvent être utiles.

19.3. Redirections

Il est assez commun de vouloir qu'une URL redirige simplement vers une autre URL dans l'application. Par exemple, un site d'actualités pourrait rediriger l'URL racine vers `/breaking`, qui présenterait les toutes dernières nouvelles. Ou encore, on pourrait vouloir conserver une URL utilisée avant un refactoring et la rediriger vers l'URL correspondante après le refactoring. Cela est possible en utilisant

```
{ path: '', pathMatch: 'full', redirectTo: '/breaking' },
```

19.4. Quelle route pour une URL ?

Dans l'exemple précédent, illustrant une redirection, j'ai appliqué une stratégie pour la sélection de la route : `'full'`. La stratégie par défaut est `'prefix'`. Pour une URL donnée, cette stratégie choisit une route si l'URL commence par le *path* de la route. Si j'avais utilisé cette stratégie par défaut ici, toutes les URLs seraient redirigées vers `/breaking`, puisque toutes les URLs commencent par une chaîne vide.

La stratégie du routeur consiste à trouver la première route qui correspond à l'URL complète. Donc, par exemple, si tu définis les routes

```
{ path: 'races/:id', component: Race },
{ path: 'races/new', component: RaceCreation }
```

et que l'URL est `races/new`, le composant activé par le routeur sera le `Race`. En effet, `races/:id` correspond à `races/new`, et apparaît en premier dans la liste des routes. Pour résoudre ce problème, il suffit de changer l'ordre des routes :

```
{ path: 'races/new', component: RaceCreation },
{ path: 'races/:id', component: Race }
```

19.5. Routes hiérarchiques

Les routes peuvent avoir des routes filles. Cela peut être utile pour plusieurs raisons :

- appliquer des *guards* à plusieurs routes à la fois (voir plus loin) ;
- appliquer des *resolvers* à plusieurs routes à la fois (voir plus loin) ;
- appliquer un *template* commun à plusieurs routes.

Nous avons expliqué au début de ce chapitre que, lorsque le routeur active une route, le composant de la route est inséré dans la page à l'emplacement marqué par la directive `router-outlet`.

En fait, ce mécanisme peut aussi être utilisé par les composants imbriqués. Suppose que tu veuilles créer une page complexe pour afficher le profil d'un poney. Cette page afficherait le nom et le portrait du poney dans sa partie supérieure, et afficherait des onglets dans sa partie inférieure : un onglet pour le certificat de naissance du poney, un autre pour son palmarès et un troisième pour les avis des journalistes. Tu veux bien sûr que chaque onglet ait sa propre URL, afin de pouvoir créer des liens directs vers chacun d'eux. Mais tu veux aussi éviter de recharger le poney, et de répéter son nom et son portrait sur chacun des trois composants correspondant aux trois onglets.

La solution est d'utiliser un `router-outlet` dans le template du `Pony`, et de définir une route mère pour le poney, comme ceci :

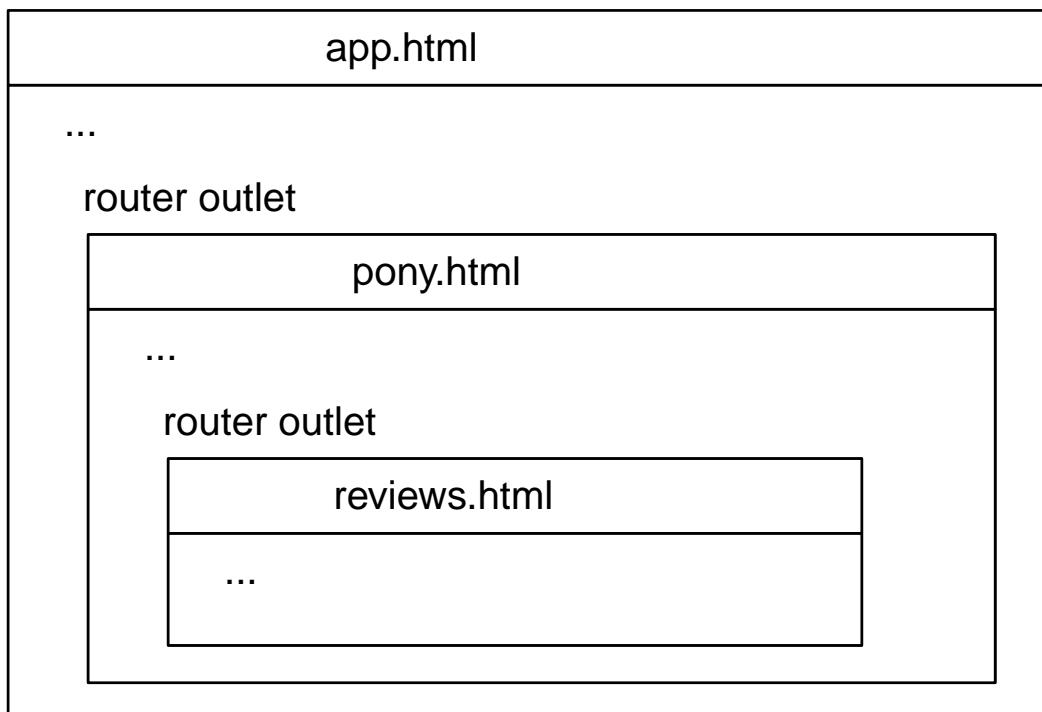
```
{
  path: 'ponies/:ponyId',
```

```

component: Pony,
children: [
  { path: 'birth-certificate', component: BirthCertificate },
  { path: 'track-record', component: TrackRecord },
  { path: 'reviews', component: Reviews }
]
}

```

Lorsque tu navigues vers `ponies/42/reviews`, par exemple, le routeur insère le `Pony` à l'emplacement marqué par le router-outlet principal, dans le composant racine. Le template du `Pony`, en plus du nom et du portrait du poney, contient lui aussi un router-outlet. C'est là que le composant de la route fille (`Reviews`) est inséré.



Si tu navigues vers `ponies/42`, le composant `pony` sera affiché, mais aucun des trois sous-composants ne le sera. Tâchons d'afficher plutôt le certificat de naissance par défaut. Il suffit pour cela d'ajouter une route fille, avec un chemin vide, et qui redirige vers la route `birth-certificate`:

```

{
  path: 'ponies/:ponyId',
  component: Pony,
  children: [
    { path: '', pathMatch: 'full', redirectTo: 'birth-certificate' },
    { path: 'birth-certificate', component: BirthCertificate },
    { path: 'track-record', component: TrackRecord },
    { path: 'reviews', component: Reviews }
  ]
}

```

```
}
```

Note que, dans cet exemple, la redirection est relative à la route `ponies/:ponyId` parce qu'elle ne commence pas par un `/`.

Au lieu de rediriger, on peut aussi afficher le certificat de naissance directement à l'adresse `ponies/42`. Là aussi, il suffit d'utiliser un chemin vide :

```
{
  path: 'ponies/:ponyId',
  component: Pony,
  children: [
    { path: '', component: BirthCertificate },
    { path: 'track-record', component: TrackRecord },
    { path: 'reviews', component: Reviews }
  ]
}
```

19.6. Guards

Certaines routes de l'application ne devraient pas être accessibles à tous. L'utilisateur est-il authentifié ? A-t-il les permissions nécessaires ? Bien sûr, il faut désactiver ou masquer les liens pointant sur ces routes inaccessibles. Bien sûr, le backend doit aussi empêcher l'accès aux ressources interdites à l'utilisateur courant. Mais cela n'empêchera pas l'utilisateur d'accéder aux routes qui lui sont interdites, simplement en entrant leur URL dans la barre d'adresse du navigateur.

C'est là que les *guards* (gardes, gardiens) entrent en jeu. Il existe 4 types de *guards* :

- `canActivate` : lorsqu'un tel *guard* est appliqué à une route, il peut empêcher l'activation de la route. Il peut renvoyer une URL pour naviguer vers une autre route (pour être plus précis, il peut renvoyer un type Angular appelé `UrlTree`, voir l'exemple plus loin). C'est ce qui permet d'afficher une page d'erreur, ou de naviguer vers la page de connexion lorsqu'un utilisateur anonyme tente d'accéder à une page qui requiert une authentification ;
- `canActivateChild` : Ce *guard* peut empêcher les activations des *enfants* de la route sur lequel il est appliqué. Cela peut être utile, par exemple, pour empêcher l'accès à de nombreuses routes d'un seul coup, en fonction de leur URL ;
- `canDeactivate` : ce *guard* est différent des trois autres. Il est utilisé pour empêcher de *quitter* la route actuelle. Cela peut être utile pour, par exemple, demander une confirmation avant de quitter une page contenant un long formulaire.
- `canMatch` : ajouté en Angular v14.1, ce *guard* indique au routeur si la route peut être utilisée ou non. Si le *guard* renvoie `false`, alors la route est tout simplement ignorée et le routeur continue sa recherche. Un usage typique de ce type de *guard* est d'avoir plusieurs routes pour le même chemin avec des composants différents, et d'utiliser `canMatch` pour indiquer au routeur quel composant afficher en fonction du profil de l'utilisateur par exemple.

Voici comment appliquer un *guard* `canActivate` à une route. Les trois autres types sont appliqués de manière similaire :

```
{ path: 'races', component: Races, canActivate: [loggedInGuard] }
```

Dans l'exemple ci-dessus, `loggedInGuard` est une fonction.



Dans les premières versions d'Angular (avant la version 15.2), les *guards* étaient définis comme des services, mais cette pratique est maintenant dépréciée.

La fonction consiste simplement à décider si la route peut être activée ou non (en vérifiant si l'utilisateur est authentifié ou non), et à retourner un `boolean`, une `Promise<boolean|UrlTree>`, un `Observable<boolean|UrlTree>` ou un `UrlTree`.

Le routeur naviguera vers la route si la valeur retournée est `true`, ou si la promesse retournée est résolue à `true`, ou si l'observable retourné émet `true`. Si la valeur retournée est un `UrlTree`, alors la navigation actuelle est annulée et une nouvelle navigation vers cet `UrlTree` est déclenchée.

Voilà à quoi pourrait ressembler `loggedInGuard` :

```
export const loggedInGuard: CanActivateFn = (
  _route: ActivatedRouteSnapshot,
  _state: RouterStateSnapshot
): boolean | UrlTree => {
  const userService = inject(UserService);
  const router = inject(Router);
  // returns 'true' if the user is logged in or redirects to the login page
  // note that you can also use `router.createUrlTree()` to build a `UrlTree` with
  // parameters
  return userService.isLoggedIn() || router.parseUrl('/login');
};
```

Les routes hiérarchiques, combinées aux routes à chemin vide, sont très pratiques pour appliquer un *guard* sur de nombreuses routes d'un seul coup. Par exemple, si tu veux que les routes affichant des courses et des poneys ne soient accessibles qu'aux utilisateurs authentifiés, au lieu de

```
{ path: 'ponies/:ponyId', component: Pony, canActivate: [loggedInGuard] },
{ path: 'races', component: Races, canActivate: [loggedInGuard] }
```

tu peux introduire une route mère avec un chemin vide, et sans composant. Cette route ne consommera aucun segment d'URL, et n'activera aucun composant, mais ses *guards* seront appelés chaque fois qu'on navigue vers l'une de ses routes filles :

```
{
  path: '',
  canActivate: [loggedInGuard],
```

```

    children: [
      { path: 'ponies/:ponyId', component: Pony },
      { path: 'races', component: Races }
    ]
}

```

19.7. Resolvers

Dans une bonne vieille application multi-pages, où les pages sont générées côté serveur, voilà ce qui se passe lorsqu'on clique sur un lien : une requête est envoyée au serveur, le navigateur affiche une petite animation dans l'onglet, et quand la réponse du serveur arrive enfin, alors seulement le navigateur change l'URL dans la barre d'adresse et affiche le contenu de la nouvelle page téléchargée.

Dans une application Angular mono-page, ça ne marche pas vraiment comme ça. L'utilisateur clique sur un lien pour afficher une course de poneys (par exemple). Le routeur crée une instance de `Race`, et le composant envoie une requête AJAX pour charger la course. Le routeur insère immédiatement le template du composant à l'endroit indiqué par le router-outlet. A cet instant, immédiatement après le clic, l'URL a déjà changé dans la barre d'adresse et l'utilisateur voit déjà la nouvelle page, mais sans une seule course affichée. Lorsque la réponse arrive enfin du serveur, la course est stockée dans le composant et le DOM est mis à jour pour afficher la course.

Cela a des avantages et des inconvénients :

- la navigation vers la nouvelle page a l'air plus rapide ;
- l'utilisateur peut être perturbé si le chargement de la course est trop long, parce que la page apparaît vide, ce qui ressemble à un bug ;
- le template doit être codé avec soin, parce qu'il doit fonctionner correctement pendant la courte période où la course est `null` ou `undefined` ;
- le template peut cependant donner un feedback immédiat en affichant un message ou une animation indiquant que la course est en cours de chargement ;
- Même si le chargement échoue (à cause d'une perte de connexion par exemple), au lieu de rester sur la page courante, la navigation est effectuée et l'URL change, bien que la page ne puisse afficher aucune course.

Un *resolver* permet de faire en sorte que notre application Angular se comporte pratiquement comme une application multi-pages traditionnelle. Au lieu de charger la course depuis le composant lui-même, on applique un *resolver* à la route, et ce *resolver* charge la course.

Comme un *guard*, un *resolver* peut retourner les données de manière synchrone (en retournant une course) ou asynchrone (en retournant une promesse ou un observable de course). Le routeur ne navigue vers la route que lorsque la promesse a été résolue, ou lorsque l'observable a émis une course et terminé. Voici à quoi un *resolver* ressemble :

```

export const raceResolver: ResolveFn<RaceModel> = (route: ActivatedRouteSnapshot):
  Observable<RaceModel> => {

```

```

const id = route.paramMap.get('raceId')!;
const raceService = inject(RaceService);
return raceService.get(id);
};

```

Comme tu peux le voir, c'est une simple fonction qui utilise le snapshot de la nouvelle route, fournie par le routeur, pour charger la course identifiée par le paramètre `raceId` et retourner un `Observable<RaceModel>`.

Voici comment le *resolver* est appliqué à la route :

```

{
  path: 'races/:raceId',
  component: Race,
  resolve: {
    race: raceResolver
  }
}

```

Le resolver est associé à une clé que j'ai choisi de nommer `race`. Le routeur utilise cette clé pour stocker la course chargée par le *resolver* dans une propriété éponyme des `data` de la route. Ainsi, le `Race` peut obtenir la course de cette manière :

```

export class Race {
  protected readonly race = signal(inject(ActivatedRoute).snapshot.data['race']);
}

```

Note que, si tu navigues d'une route à la même route, mais avec des paramètres différents (par exemple, si ta page contient un lien *Course Suivante*), les *guards* et les *resolvers* appliqués à la route sont appelés à nouveau. La même instance de composant, dans ce cas, sera néanmoins réutilisée, et il te faut donc souscrire à un observable pour obtenir la course (ou stocker l'observable dans le composant et utiliser le *pipe* `async` dans le template) :

```

export class Race {
  private readonly route = inject(ActivatedRoute);
  protected readonly raceModel = toSignal(this.route.data.pipe(map(data => data['race'])));
}

```

Les *resolvers* ont de nombreux avantages par rapport au chargement des données depuis le composant qui les affiche :

- ils rendent la navigation plus traditionnelle ;
- ils peuvent être partagés par plusieurs routes ;
- ils simplifient le code du composant et de son template : plus besoin de charger la donnée ; plus

besoin de se préoccuper de la période pendant laquelle le modèle est absent ; plus besoin d'appliquer des opérateurs RxJS relativement complexes pour obtenir les données à partir des paramètres ;

- si la navigation échoue, la page courante reste affichée, et il suffit à l'utilisateur de recliquer sur le lien pour refaire une tentative.

Le seul inconvénient que je peux trouver aux *resolvers* est que, dans le cas où le chargement est long, l'application peut sembler ne pas réagir. L'utilisateur clique sur un lien, et rien de visible ne se produit avant que les données aient été chargées par le *resolver*. Si tu sais que le chargement des données d'une page est long (parce que le serveur doit faire des calculs complexes, ou interroger des services externes), naviguer directement vers le composant et lui faire afficher une animation ou un message d'attente peut être plus ergonomique. Un autre moyen de régler ce problème est de s'appuyer sur les événements de routage pour afficher ce message d'attente.

19.8. Événements de routage

Le routeur émet plusieurs événements lorsqu'on navigue vers une route. Tu peux être notifié de ces événements en souscrivant à l'observable `events` du service `Router`. Les événements émis sont de plusieurs types, que tu peux filtrer en utilisant `instanceof`. Par exemple : `event instanceof NavigationStart`.

Voici les différents types d'événements :

- `NavigationStart` : émis lorsqu'une navigation est demandée. Par exemple lorsqu'on clique sur un lien. Cet événement peut être utilisé pour afficher un indicateur animé ;
- `NavigationEnd` : émis lorsque la navigation s'achève avec succès. Il peut être utilisé pour masquer l'indicateur animé. Un autre cas d'utilisation est l'envoi d'un *hit* à un service de statistiques de consultation (comme Google Analytics par exemple). Pratique pour connaître les pages populaires ou à l'inverse les fonctionnalités peu utilisées dans l'application ;
- `NavigationError` : émis lorsque la navigation échoue à cause d'une erreur inattendue (comme un *resolver* retournant un observable vide ou en erreur). Il peut être utilisé pour masquer l'indicateur animé, ou pour tenter d'envoyer une erreur de navigation au serveur, par exemple ;
- `NavigationCancel` : émis lorsqu'une navigation est annulée, parce qu'un *guard* a empêché la navigation, typiquement. Là aussi, l'indicateur animé de navigation doit être masqué.

D'autres événements existent pour le chargement des configurations de routes (`RouteConfigLoadStart`, `RouteConfigLoadEnd`, `RoutesRecognized`) et, depuis la version 4.3, pour les resolvers (`ResolveStart`, `ResolveEnd`) et les guards (`GuardsCheckStart`, `GuardsCheckEnd`). La version 5.0 a également introduit des événements de navigation plus fins (`ChildActivationStart`, `ChildActivationEnd`). La version 6.1 a elle ajouté un événement `Scroll`, en même temps que l'option de configuration `scrollPositionRestoration` qui permet de restaurer la position de scroll lorsque l'on navigue vers un composant précédent.

19.9. Paramètres et data

Nous avons vu plus tôt que les routes pouvaient avoir des paramètres. Par exemple, la route `races/:raceId` a un paramètre nommé `raceId`. La valeur de ce paramètre, lorsqu'on navigue vers `/races/42`, est la chaîne de caractères '`42`'. Mais cette route peut en fait avoir d'autres paramètres additionnels appelés *matrix parameters*.



Les paramètres *matrix* ne sont pas spécifiques à Angular. Bien qu'assez rarement utilisés et donc moins connus que les paramètres de requête, ils constituent des éléments standards des URIs, qui sont supportés par plusieurs frameworks utilisés côté serveur.

Si tu navigues vers l'URL

```
/races/42;foo=bar;baz=wiz
```

les propriétés `params` et `paramMap` de la route activée contiendront deux paramètres additionnels '`foo`' et '`baz`' ayant respectivement les valeurs '`bar`' et '`wiz`'.

Ces paramètres *matrix* sont spécifiques à la route. Ainsi, par exemple, si l'URL est

```
/races/42;foo=bar;baz=wiz/ponies
```

alors le composant associé au segment `ponies` de la route n'aura pas `foo` ni `bar` dans les paramètres de son `ActivatedRoute`. Seul le composant associé au segment `races/42` les aura.

Pour naviguer vers cette URL, on utilise le code suivant :

```
router.navigate(['/races', 42, { foo: 'bar', baz: 'wiz' }, 'ponies']);
```

ou, depuis le template, le router link équivalent :

```
<a [routerLink]="/races", 42, { foo: 'bar', baz: 'wiz' }, 'ponies'">Link</a>
```

Les paramètres de requête (*query parameters*), en revanche, sont partagés par tous les segments de la route. Ils ressemblent à ceci dans l'URL :

```
/races/42/ponies?foo=bar&baz=wiz
```

Ces paramètres de requête sont donc accessibles depuis n'importe quelle route, en utilisant les propriétés `queryParams` ou `paramMap`.

Pour naviguer vers une URL comme celle-là, on utilise le code suivant :

```
router.navigate(['/races', 42, 'ponies'], { queryParams: { foo: 'bar', baz: 'wiz' } });
```

ou, depuis le template, le router link équivalent :

```
<a [routerLink]="/races", 42, 'ponies]" [queryParams]={{ foo: 'bar', baz: 'wiz' }}>Link</a>
```

Enfin, nous avons vu que les *resolvers* permettaient d'ajouter des propriétés aux `data` de `ActivatedRoute`, avant que la route ne soit activée. Il est aussi possible d'y ajouter des propriétés directement depuis la configuration de la route. Cela peut être utile lorsque le même composant doit pouvoir être utilisé dans deux contextes différents, par exemple :

```
{
  path: 'races',
  component: Races,
  data: {
    allowDeletion: false
  }
}
```

19.10. Lier les paramètres et data aux inputs des composants

Nous avons vu que les paramètres et les données de la route sont accessibles depuis le composant associé à la route, via des observables sur l'objet `ActivatedRoute`.

Depuis Angular v16, il est possible de lier automatiquement les paramètres et les données de la route aux inputs du composant.

Il suffit pour cela de configurer le router avec `withComponentInputBinding` :

app.config.ts

```
provideRouter(routes, withComponentInputBinding())
```

Avec cette option, un composant peut déclarer un input avec le même nom qu'un paramètre ou une donnée de la route, et Angular se chargera de lier automatiquement la valeur du paramètre ou de la donnée à cet input.

race.ts

```
export class Race {
  readonly raceId = input.required<string>();
```

On peut ensuite utiliser cet input comme un input classique, et réagir à son changement avec `toObservable` et `toSignal` :

race.ts

```
private readonly raceService = inject(RaceService);
private readonly raceModel$ = toObservable(this.raceId).pipe(switchMap(id => this
    .raceService.get(id)));
protected readonly raceModel = toSignal(this.raceModel$);
```

19.11. Chargement à la demande

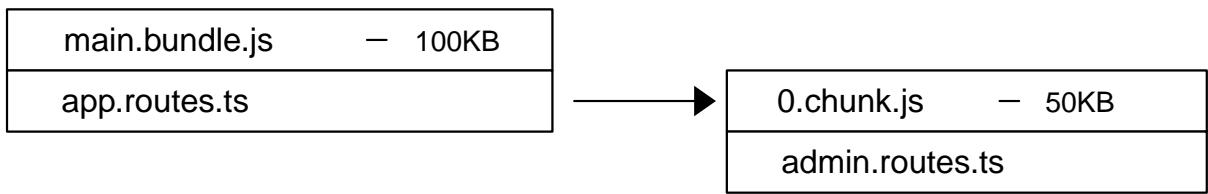
Cette section clôture ce long chapitre sur le routeur d'Angular.

Inévitablement, les applications s'enrichissent de plus en plus de fonctionnalités, et leur taille ne fait qu'augmenter, jusqu'au point où ça devient un problème : le fichier JS consomme trop de bande passante et met trop longtemps à être téléchargé et analysé, en particulier sur les téléphones mobiles et les réseaux de mauvaise qualité. Par ailleurs, le nombre de fonctionnalités augmentant, certaines d'entre elles ne sont utilisées que par certains utilisateurs, ou par tous, mais rarement. Charger ces fonctionnalités dès le démarrage de l'application est un gaspillage de bande passante et une perte de temps pour l'utilisateur. C'est là que le chargement à la demande (*lazy loading*) devient intéressant.



Le chargement à la demande consiste à diviser l'application en plusieurs bundles JavaScript, en chargeant des routes filles à la demande. Le tableau de routes de l'application, au lieu de définir toutes les routes de l'application, contient seulement les routes chargées dès le démarrage, ainsi que des routes mères, dont les routes filles sont inconnues au départ et chargées dynamiquement, à la demande.

Lorsque l'utilisateur navigue vers le chemin d'une route fille (encore inconnue), le routeur télécharge le bundle JavaScript contenant les routes filles (et leurs composants et services associés), puis ajoute ces routes, composants et services à l'application.



Il est en réalité possible de pré-charger les bundles en tâche de fond, après que l’application ait démarré, sans attendre que l’utilisateur ait navigué vers une route *lazy*, grâce à une `preloadingStrategy` alternative.

Pour illustrer comment configurer concrètement un chargement à la demande, nous allons supposer que tu veux définir une section dédiée aux administrateurs de l’application, qui doit être chargée à la demande.

La première étape consiste à définir un composant `admin`, et au moins une route pour ce composant dans un fichier `admin.routes.ts` :

```
export const adminRoutes: Routes = [{ path: '', component: Admin }];
```

L’étape finale (et oui, c’est tout ce qu’il y a à faire) est d’ajouter une route dans le fichier de configuration des routes principales (`app.routes.ts`), et d’indiquer au routeur qu’il faut charger les routes d’administration lorsqu’on navigue vers cette route (ou une des routes filles qu’il pourrait avoir) :

```
{ path: 'admin', loadChildren: () => import('./admin/admin.routes').then(m => m.adminRoutes) }
```

Comme tu le constates, ceci est réalisé grâce à la propriété `loadChildren` de la route d’administration et à la fonction d’import dynamique de TypeScript.

Lorsque l’application est construite, Angular CLI analyse la configuration des routes et détecte que le module d’administration doit être chargé à la demande. Sans aucune autre configuration nécessaire, il génère un bundle JavaScript supplémentaire (nommé `0.chunk.js`), et génère le code JavaScript nécessaire pour télécharger ce fichier lorsque le routeur requiert le chargement de `'./admin/admin.routes'`.

Il est même possible de simplifier un peu l’import si tu utilises un `export default` pour le module :

```
const defaultAdminRoutes: Routes = [{ path: '', component: Admin }];
export default defaultAdminRoutes;
```

Le routeur va alors "désenvelopper" l’import automatiquement :

```
{ path: 'admin', loadChildren: () => import('./admin/admin.routes') }
```

Enfin, si comme dans l'exemple ci-dessus, il n'y a qu'un composant à charger à la demande plutôt qu'un ensemble de routes, alors c'est encore plus simple : il n'y a pas besoin de définir de fichier de routes supplémentaire. Tu peux charger à la demande le composant lui-même :

```
{ path: 'admin', loadComponent: () => import('./admin/admin').then(m => m.Admin) }
```



Essaye notre [quiz](#) et nos exercices [Protected routes with guards](#), [Nested routes and redirections](#) et [Lazy loading](#) pour apprendre les fonctionnalités avancées du routeur.

Chapter 20. Formulaires

20.1. Form, form, form-idable !

La gestion des formulaires a toujours été super soignée en Angular. C'était une des fonctionnalités les plus mises en avant en 1.x, et, comme toute application inclut en général des formulaires, elle a gagné le cœur de beaucoup de développeurs.



Les formulaires, c'est compliqué : tu dois valider les saisies de l'utilisateur, afficher les erreurs correspondantes, tu peux avoir des champs obligatoires ou non, ou qui dépendent d'un autre champ, tu veux pouvoir réagir sur les changements de certains, etc. On a aussi besoin de tester ces formulaires, et c'était impossible dans un test unitaire en AngularJS 1.x. C'était seulement possible avec un test end-to-end, ce qui peut être lent.

En Angular, le même soin a été appliqué aux formulaires, et le framework nous propose une façon élégante d'écrire nos formulaires. En fait, il en propose même deux !

Tu peux écrire ton formulaire en utilisant seulement des directives dans ton template : c'est la façon "pilotée par le template". D'après notre expérience, c'est particulièrement utile pour des formulaires simples, sans trop de validation.

L'autre façon de procéder est la façon "pilotée par le code", où tu écris une description du formulaire dans ton composant, puis utilises ensuite des directives pour lier ce formulaire aux inputs/textareas/selects de ton template. C'est plus verbeux, mais aussi plus puissant, notamment pour faire de la validation custom, ou pour générer des formulaires dynamiquement.

Alors prenons un cas d'utilisation, codons-le de chacune des deux façons, et étudions les différences.

On va écrire un formulaire simple, pour enregistrer de nouveaux utilisateurs dans notre merveilleuse application PonyRacer. Comme on a besoin d'un composant de base pour chacun des cas d'utilisation, commençons par celui-ci :

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

@Component({
  selector: 'ns-register',
  template: `
```

```

<h2>Sign up</h2>
<form></form>
`)

})
export class RegisterForm {}
```

Rien d'extraordinaire : un composant avec un simple template contenant un formulaire. Dans les minutes qui viennent, on y ajoutera les champs permettant d'enregistrer un utilisateur avec un nom et un mot de passe.

Quelque soit la méthode choisie (piloté par le template ou par le code), Angular crée une représentation de notre formulaire.

Dans la méthode "pilotée par le template", c'est automatique : on a juste besoin d'ajouter les bonnes directives dans le template et le framework s'occupe de créer la représentation du formulaire.

Dans la méthode "pilotée par le code", on crée cette représentation manuellement, et on lie ensuite la représentation du formulaire aux inputs en utilisant des directives.

Sous le capot, un champ du formulaire, comme un `input` ou un `select`, sera représenté par un `FormControl` en Angular. C'est la plus petite partie d'un formulaire, et il encapsule l'état du champ et sa valeur.

Un `FormControl` a plusieurs attributs :

- `valid`: si le champ est valide, au regard des contraintes et des validations qui lui sont appliquées.
- `invalid`: si le champ est invalide, au regard des contraintes et des validations qui lui sont appliquées.
- `errors`: un objet contenant les erreurs du champ.
- `dirty`: `false` jusqu'à ce que l'utilisateur modifie la valeur du champ.
- `pristine`: l'opposé de `dirty`.
- `touched`: `false` jusqu'à ce que l'utilisateur soit entré dans le champ.
- `untouched`: l'opposé de `touched`.
- `value`: la valeur du champ.
- `valueChanges`: un *Observable* qui émet à chaque changement de valeur du contrôle.
- `statusChanges`: un *Observable* qui émet à chaque changement de statut du contrôle.
- `events`: un *Observable* qui émet à chaque changement de valeur ou d'état du contrôle. C'est un ajout d'Angular v18 et permet de gérer les changements de valeur, de statut, de `pristine`, de `touched` ou de savoir si le formulaire a été remis à zéro ou soumis.

Il propose aussi quelques méthodes comme `hasError()` pour savoir si le contrôle a une erreur donnée.

Tu peux ainsi écrire des trucs comme :

```
const password = new FormControl('');
console.log(password.dirty); // false until the user enters a value
console.log(password.value); // '' until the user enters a value
console.log(password.hasError('required')); // false
password.disable(); // disables the control
password.reset(); // resets the value
```

Note que tu peux passer un paramètre au constructeur, qui deviendra sa valeur initiale.

```
const password = new FormControl('Cédric');
console.log(password.value); // logs "Cédric"
```

Ces contrôles peuvent être regroupés dans un `FormGroup` ("groupe de formulaire") pour constituer une partie du formulaire qui a des règles de validation communes. Un formulaire lui-même est un groupe de contrôle.

Un `FormGroup` a les mêmes propriétés qu'un `FormControl`, avec quelques différences :

- `valid` : si tous les champs sont valides, alors le groupe est valide.
- `invalid` : si l'un des champs est invalide, alors le groupe est invalide.
- `errors` : un objet contenant les erreurs du groupe, ou `null` si le groupe est entièrement valide. Chaque erreur en constitue la clé, et la valeur associée est un tableau contenant chaque contrôle affecté par cette erreur.
- `dirty` : `false` jusqu'à ce qu'un des contrôles devienne "dirty".
- `pristine` : l'opposé de `dirty`.
- `touched` : `false` jusqu'à ce qu'un des contrôles devienne "touched".
- `untouched` : l'opposé de `touched`.
- `value` : la valeur du groupe. Pour être plus précis, c'est un objet dont les clé/valeurs sont les contrôles et leur valeur respective.
- `valueChanges` : un `Observable` qui émet à chaque changement sur un contrôle du groupe.

Un groupe propose les mêmes méthodes qu'un `FormControl`, comme `hasError()`. Il a aussi une méthode `get()` pour récupérer un contrôle dans le groupe.

Tu peux en créer un comme cela :

```
const form = new FormGroup({
  username: new FormControl('Cédric'),
  password: new FormControl('')
});
console.log(form.dirty); // logs false until the user enters a value
console.log(form.value); // logs Object {username: "Cédric", password: ''}
console.log(form.controls.username); // logs the Control
```

Commençons avec un formulaire piloté par le template !

20.2. Formulaire piloté par le template

Dans cette méthode, on va mettre en œuvre un paquet de directives dans notre formulaire, et laisser le framework construire les instances de `FormControl` et `FormGroup` nécessaires. Par exemple, la directive `NgForm` qui transforme l'élément `<form>` en sa version Angular super-puissante : tu peux le voir comme la différence entre Bruce Wayne et Batman.

Toutes ces directives sont incluses dans le module `FormsModule`. Nous devons donc l'importer dans chaque composant qui utilise un formulaire piloté par le template.



Au contraire des directives de `CommonModule` et `RouterModule`, qui sont *standalone*, les directives de `FormsModule` ne le sont pas. Donc on ne peut pas les importer une par une dans les composants. Le module `FormsModule` tout entier doit être importé.

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

@Component({
  selector: 'ns-register',
  template: `
    <h2>Sign up</h2>
    <form></form>
  `,
  imports: [FormsModule]
})
export class RegisterForm {}
```

`FormsModule` contient les directives pour la façon "pilotée par le template". Nous verrons plus tard qu'il existe un autre module, `ReactiveFormsModule`, dans le même package `@angular/forms`, qui est nécessaire pour la façon "pilotée par le code".

Ajoutons un bouton *submit* :

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

@Component({
  selector: 'ns-register',
  template: `
    <h2>Sign up</h2>
    <form (ngSubmit)="register()">
      <button type="submit">Register</button>
    </form>
  `,
  imports: [FormsModule]
})
```

```

export class RegisterForm {
  protected register(): void {
    // we will have to handle the submission
  }
}

```

J'ai ajouté un bouton, et défini un handler d'événement `ngSubmit` sur l'élément `<form>`. L'événement `ngSubmit` est émis par la directive `form` lors de la soumission du formulaire. Cela invoquera la méthode `register()` de notre composant, qu'on implémentera plus tard.

Tu te demandes peut-être pourquoi il y a une directive `NgForm` sur l'élément `form`, alors qu'il ne porte aucun attribut particulier. C'est simplement parce que le sélecteur de la directive `NgForm` est `form` (il est en fait un peu plus spécifique que cela), ce qui signifie que chaque élément HTML `<form>` déclenche la création d'une directive `NgForm`, pour autant que le `FormsModule` ait été importé.

Une dernière chose : comme notre template va rapidement grossir, extrayons-le tout de suite dans un fichier dédié, grâce à `templateUrl` :

```

import { Component } from '@angular/core';
import { FormsModule } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [FormsModule]
})
export class RegisterForm {
  protected register(): void {
    // we will have to handle the submission
  }
}

```

Dans la façon "pilotée par le template", tu écris tes formulaires à peu près comme tu l'aurais fait en AngularJS 1.x, avec beaucoup de trucs dans ton template et peu dans ton composant.

Dans sa forme la plus simple, tu ajoutes simplement les directives `ngModel` dans le template, et c'est tout. La directive `ngModel` crée le `FormControl` pour toi, et le `<form>` crée automatiquement le `FormGroup`. Note que tu dois donner un `name` à l'input, qui sera utilisé par le framework pour construire le `FormGroup`.

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" ngModel>
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel>
  </div>

```

```

<button type="submit">Register</button>
</form>

```

Maintenant, on doit évidemment faire quelque-chose pour la soumission, et récupérer les valeurs saisies. Pour cela, on va utiliser une variable locale et lui assigner l'objet `NgForm` créé par Angular pour le formulaire. Tu te rappelles le chapitre [Template](#) ? On va définir une variable, `userForm`, qui référencera le formulaire. C'est possible parce que la directive exporte l'instance de la directive `NgForm`, qui a les mêmes méthodes que la classe `FormGroup`. On verra comment exporter des données plus en détail quand on étudiera comment construire des directives.

```

<h2>Sign up</h2>
<!-- we use a local variable #userForm -->
<!-- and give its value to the register method -->
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" ngModel>
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel>
  </div>
  <button type="submit">Register</button>
</form>

```

Notre méthode `register` est désormais appelée avec la valeur du formulaire en paramètre :

```

import { Component } from '@angular/core';
import { FormsModule } from '@angular/forms';
import { UserModel } from './user.model';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: '../code/register-form.html',
  imports: [FormsModule]
})
export class RegisterForm {
  protected register(user: UserModel): void {
    console.log(user);
  }
}

```

C'est seulement du binding uni-directionnel cependant. Si tu mets à jour le champ, le modèle sera mis à jour, mais mettre à jour le modèle ne mettra pas à jour la valeur du champ. Mais `ngModel` est plus puissant qu'on ne le croit !

20.2.1. Binding bi-directionnel

Si tu as utilisé AngularJS 1.x, ou même juste lu un article dessus, tu as du voir le fameux exemple

avec un champ et une expression affichant la valeur de celui-ci, qui se mettait à jour toute seule dès que l'utilisateur entrait une valeur dans le champ, et le champ se mettant à jour automatiquement dès que le modèle changeait. Le fameux "Binding Bi-directionnel", quelque chose comme :

```
<!-- AngularJS 1.x code example -->
<input type="text" ng-model="username">
<p>{{ username }}</p>
```

On peut faire quelque chose de similaire en Angular.

Tu commences par définir un modèle de ce qui sera saisi dans le formulaire. On va faire cela dans une interface `UserModel` :

```
export interface UserModel {
  username: string;
  password: string;
}
```



Nous n'utilisons pas de signaux dans ces exemples, car chaque propriété de `UserModel` devrait être un signal, ce qui n'est pas super ergonomique (mais faisable). On peut imaginer que la situation s'améliorera quand les formulaires seront retravaillés dans Angular pour mieux gérer les signaux.

Notre `RegisterForm` doit avoir un attribut `user` de type `UserModel` :

```
@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [FormsModule]
})
export class RegisterForm {
  protected readonly user: UserModel = {
    username: '',
    password: ''
  };

  protected register(): void {
    console.log(this.user);
  }
}
```

Comme tu peux le voir, la méthode `register()` trace désormais directement l'objet `user`.

On est donc prêt à ajouter les champs dans notre formulaire. Il nous faut lier les champs au modèle défini. Et pour cela, il y a donc la directive `ngModel` :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" [(ngModel)]="user.username">
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password"
[(ngModel)]="user.password">
  </div>
  <button type="submit">Register</button>
</form>

```

Wow ! `[(ngModel)]` ? Qu'est-ce que c'est que ce truc ?! Ce n'est que du sucre syntaxique ajouté pour exprimer la même chose que :

```

<input name="username" [ngModel]="user.username" (ngModelChange)="user.username =
$event">

```

La directive `NgModel` met à jour la valeur de l'`input` à chaque changement du modèle lié `user.username`, d'où la partie `[ngModel]="user.username"`. Et elle génère un événement depuis un output nommé `ngModelChange` à chaque fois que l'`input` est modifié par l'utilisateur, où l'événement est la nouvelle valeur, d'où la partie `(ngModelChange)="user.username = $event"`, qui met donc à jour le modèle `user.username` avec la valeur saisie.

Au lieu d'écrire cette forme verbeuse, on peut donc utiliser la syntaxe raccourcie `[]()`. Si, comme moi, tu as du mal à te rappeler si c'est `[]()` ou `([])`, il y a un très bon moyen mnémotechnique : c'est une boîte de bananes ! Mais si, regarde : le `[]` est une boîte, et, dedans, il y a deux bananes qui se regardent `()` !

Maintenant chaque fois qu'on tapera quelque chose dans le champ, le modèle sera mis à jour. Et si le modèle est mis à jour dans notre composant, le champ affichera automatiquement la nouvelle valeur :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" [(ngModel)]="user.username">
    <small>{{ user.username }} is an awesome username!</small>
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password"
[(ngModel)]="user.password">
  </div>
  <button type="submit">Register</button>
</form>

```

Si tu essayes l'exemple ci-dessus, tu verras que le binding bi-directionnel fonctionne. Et notre

formulaire aussi : si on le soumet, le composant tracera notre objet `user` !

20.3. Formulaire piloté par le code

En AngularJS 1.x, tu devais essentiellement construire tes formulaires dans tes templates. Angular introduit une déclaration impérative, qui permet de construire les formulaires programmatiquement.

Désormais, on peut manipuler les formulaires directement depuis le code. C'est plus verbeux mais plus puissant.

Pour construire un formulaire dans notre code, nous allons utiliser les abstractions dont nous avons parlé: `FormControl` et `FormGroup`.

Avec ces briques de bases on peut construire un formulaire dans notre composant. Mais au lieu d'utiliser `new FormControl()` ou `new FormGroup()`, on va utiliser une classe utilitaire, `FormBuilder`, qu'on peut s'injecter :

```
import { Component, inject } from '@angular/core';
import { FormBuilder, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
  private readonly fb = inject(FormBuilder);
  // we will have to build the form

  protected register(): void {
    // we will have to handle the submission
  }
}
```

`FormBuilder` est une classe utilitaire, avec plein de méthodes bien pratiques pour créer des contrôles et des groupes. Faisons simple, et créons un petit formulaire avec deux contrôles, un nom d'utilisateur et un mot de passe.

```
import { Component, inject } from '@angular/core';
import { FormBuilder, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
```

```

private readonly fb = inject(FormBuilder);
protected readonly userForm = this.fb.group({
  username: '',
  password: ''
});
// `userForm` is of type `FormGroup<{
//   username: FormControl<string | null>;
//   password: FormControl<string | null>;
// }>` 

protected register(): void {
  // we will have to handle the submission
}
}

```

On a créé un `<form>` avec deux contrôles. Tu peux voir que chaque contrôle est créé avec la valeur '''. C'est la même chose que d'utiliser la méthode `control()` du `FormBuilder` avec cette chaîne de caractères comme paramètre, et la même chose que d'appeler le constructeur `new FormControl('')` : la chaîne de caractères représente la valeur initiale que nous voulons afficher dans le formulaire. Ici elle est vide, donc l'input sera vide. Mais tu peux mettre une valeur bien sûr, si tu veux éditer une entité existante par exemple. La méthode utilitaire peut aussi recevoir d'autres attributs, que nous verrons plus tard.

On veut maintenant implémenter la méthode `register`. Comme on l'a vu, l'objet `FormGroup` a un attribut `value`, alors on peut facilement tracer son contenu avec :

```

import { Component, inject } from '@angular/core';
import { FormBuilder, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
  private readonly fb = inject(FormBuilder);
  protected readonly userForm = this.fb.group({
    username: '',
    password: ''
  });

  protected register(): void {
    console.log(this.userForm.value);
  }
}

```

On veut maintenant affiner un peu le template. On va utiliser d'autres directives que celles que nous avons dans les formulaires "pilotés par le template". Ces directives sont dans le module `ReactiveFormsModule` que nous devons importer dans notre composant. Leurs noms commencent

par `form` au lieu de `ng` comme c'était le cas avec la façon "pilotée par le template".

Le formulaire doit être relié à notre objet `userForm`, grâce à la directive `formGroup`. Chaque champ de saisie est relié à un `FormControl`, grâce à la directive `formControlName` :

```
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
  </div>
  <button type="submit">Register</button>
</form>
```

On utilise la notation avec crochets `[formGroup]="userForm"` pour relier notre objet `userForm` à `formGroup`. Chaque `input` reçoit la directive `formControlName` avec pour valeur le nom du contrôle auquel il est relié. Si tu indiques un nom qui n'existe pas, tu auras une erreur. Comme on passe une valeur (et pas une expression), on n'utilise pas les `[]` autour de `formControlName`.

Et c'est tout : un clic sur le bouton `submit` va tracer un objet contenant le nom d'utilisateur et le mot de passe choisi !

Si tu en as besoin, tu peux mettre à jour la valeur d'un `FormControl` depuis ton composant en utilisant `setValue()` :

```
import { Component, inject } from '@angular/core';
import { FormBuilder, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
  private readonly fb = inject(FormBuilder);
  protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('');
  protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('');
  protected readonly userForm = this.fb.group({
    username: this.usernameCtrl,
    password: this.passwordCtrl
  });

  protected setAnotherNinja(): void {
    this.usernameCtrl.setValue('JB');
  }

  protected register(): void {
```

```
    console.log(this.userForm.value);
}
}
```

20.4. Un peu de validation

La validation de données est traditionnellement une partie importante de la construction de formulaire. Certains champs sont obligatoires, certains dépendent d'autres, certains doivent respecter un format spécifique, certains ne doivent pas avoir de valeur plus grande ou plus petite que X, par exemple.

Commençons par ajouter quelques règles basiques : tous nos champs sont obligatoires.

20.4.1. Dans un formulaire piloté par le code

Pour spécifier que chaque champ est requis, on va utiliser `Validator`. Un validateur retourne une *map* des erreurs, ou `null` si aucune n'a été détectée.

Quelques validateurs sont fournis par le framework :

- `Validators.required` pour vérifier qu'un contrôle n'est pas vide ;
- `Validators.minLength(n)` pour s'assurer que la valeur entrée a au moins *n* caractères ;
- `Validators.maxLength(n)` pour s'assurer que la valeur entrée a au plus *n* caractères ;
- `Validators.email()` (disponible depuis la version 4.0) pour s'assurer que la valeur entrée est une adresse email valide (bon courage pour trouver l'expression régulière par vous-même...) ;
- `Validators.min(n)` (disponible depuis la version 4.2) pour s'assurer que la valeur entrée vaut au moins *n* ;
- `Validators.max(n)` (disponible depuis la version 4.2) pour s'assurer que la valeur entrée vaut au plus *n* ;
- `Validators.pattern(p)` pour s'assurer que la valeur entrée correspond à l'expression régulière *p* définie.

Les validateurs peuvent être multiples, en passant un tableau, et peuvent s'appliquer sur un `FormControl` ou un `FormGroup`. Comme on veut que tous les champs soient obligatoires, on peut ajouter le validator `required` sur chaque contrôle, et s'assurer que le nom de l'utilisateur fait 3 caractères au minimum.

```
import { Component, inject } from '@angular/core';
import { FormBuilder, ReactiveFormsModule, Validators } from '@angular/forms';

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
```

```

private readonly fb = inject(FormBuilder);
protected readonly userForm = this.fb.group({
  username: this.fb.control('', [Validators.required, Validators.minLength(3)]),
  password: this.fb.control('', Validators.required)
});

protected register(): void {
  console.log(this.userForm.value);
}

```

20.4.2. Dans un formulaire piloté par le template

Ajouter un champ requis dans un formulaire piloté par le template est aussi rapide. Il suffit de rajouter l'attribut `required` sur les `<input>`. `required` est une directive fournie par le framework, qui ajoutera automatiquement le validateur sur le champ. Même chose avec `minlength`, `maxlength`, et `email` (`min` et `max` ne sont en revanche pas encore disponibles comme des directives).

En partant de l'exemple de binding bi-directionnel :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" ngModel required minlength="3">
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel required>
  </div>
  <button type="submit">Register</button>
</form>

```

Note que cela peut s'utiliser dans un formulaire piloté par le code également.

20.5. Erreurs et soumission

Évidemment, on veut que l'utilisateur ne puisse pas soumettre le formulaire tant qu'il reste des erreurs, et ces erreurs doivent être parfaitement affichées.

Si tu utilises les exemples plus haut, tu verras que même si les champs sont requis, on peut quand même soumettre le formulaire. Peut-être qu'on peut y faire quelque chose ?

On sait qu'on peut facilement désactiver un bouton avec l'attribut `disabled`, mais encore faut-il lui passer une expression qui reflète l'état de validité du formulaire courant.

20.5.1. Erreurs et soumission dans un formulaire piloté par le code

Nous avons ajouté un champ `userForm`, du type `FormGroup`, à notre composant. Ce champ fournit une vision complète de l'état du formulaire et de ses champs, incluant ses erreurs de validation.

Par exemple, on peut désactiver la soumission si le formulaire n'est pas valide :

```
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
  </div>
  <button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>
```

Comme tu le vois dans la dernière ligne, il suffit de lier `disabled` à la propriété `invalid` du `userForm`.

Désormais, on ne pourra soumettre que si tous les contrôles sont valides. Pour informer l'utilisateur de la raison de cette impossibilité, il faut encore afficher les messages d'erreur.

Toujours grâce au `userForm`, on peut écrire :

```
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
    @if (userForm.controls.username.hasError('required')) {
      <div>Username is required</div>
    }
    @if (userForm.controls.username.hasError('minlength')) {
      <div>Username should be 3 characters min</div>
    }
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
    @if (userForm.controls.password.hasError('required')) {
      <div>Password is required</div>
    }
  </div>
  <button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>
```

Cool ! Les erreurs sont désormais affichées si les champs sont vides, et elles disparaissent quand ils ont une valeur. Mais elles sont affichées dès l'apparition du formulaire. Peut-être qu'on devrait les masquer jusqu'à ce que l'utilisateur remplisse une valeur ?

```
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
```

```

@if (userForm.controls.username.dirty &&
userForm.controls.username.hasError('required')) {
    <div>Username is required</div>
}
@if (userForm.controls.username.dirty &&
userForm.controls.username.hasError('minlength')) {
    <div>Username should be 3 characters min</div>
}
</div>
<div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
    @if (userForm.controls.password.dirty &&
userForm.controls.password.hasError('required')) {
        <div>Password is required</div>
    }
</div>
<button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>

```

C'est un peu verbeux, mais on peut créer des références sur chaque contrôle dans le composant pour améliorer cela :

```

@Component({
    selector: 'ns-register',
    templateUrl: './register-form.html',
    imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
    private readonly fb = inject(FormBuilder);
    protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
    protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
    protected readonly userForm = this.fb.group({
        username: this.usernameCtrl,
        password: this.passwordCtrl
    });

    protected register(): void {
        console.log(this.userForm.value);
    }
}

```

Et ensuite on utilise ces références dans le template :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
    <div>
        <label>Username</label><input formControlName="username">
        @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {
            <div>Username is required</div>
        }
    </div>

```

```

    }
    @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('minlength')) {
        <div>Username should be 3 characters min</div>
    }
</div>
<div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
    @if (passwordCtrl.dirty && passwordCtrl.hasError('required')) {
        <div>Password is required</div>
    }
</div>
<button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>

```

20.5.2. Erreurs et soumission dans un formulaire piloté par le template

Dans un formulaire piloté par le template, nous n'avons pas de champ dans notre composant référençant le `FormGroup`, mais nous avons déjà déclaré une variable locale dans le template, référençant l'objet `NgForm` exporté par la directive. Une fois encore, cette variable permet de connaître l'état du formulaire et d'accéder aux champs.

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
    <div>
        <label>Username</label><input name="username" ngModel required>
    </div>
    <div>
        <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel required>
    </div>
    <button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>

```

Maintenant il nous faut afficher les erreurs sur chaque champ.

Comme le formulaire, chaque contrôle expose son objet `FormControl`, on peut donc créer une variable locale pour accéder aux erreurs :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
    <div>
        <label>Username</label><input name="username" ngModel required #username="ngModel">
    </div>
    @if (username.dirty && username.hasError('required')) {
        <div>Username is required</div>
    }
</div>
<div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel required>

```

```
#password="ngModel">
  @if (password.dirty && password.hasError('required')) {
    <div>Password is required</div>
  }
</div>
<button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>
```

Yeah !

20.6. Un peu de style

Quelle que soit la façon que tu as choisie pour créer tes formulaires, Angular réalise une autre tâche bien pratique pour nous : il ajoute et enlève automatiquement certaines classes CSS sur chaque champ (et le formulaire) pour nous permettre d'affiner le style visuel.

Par exemple, un champ aura la classe `ng-invalid` si un de ses validateurs échoue, ou `ng-valid` si tous ses validateurs passent. Cela signifie que tu peux facilement ajouter du style, comme la traditionnelle bordure rouge autour des champs invalides :

```
<style>
  input.ng-invalid {
    border: 3px red solid;
  }
</style>
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
  <div>
    <label>Username</label><input name="username" ngModel required>
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel required>
  </div>
  <button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>
```

`ng-dirty` est une autre classe CSS utile, qui sera présente si l'utilisateur a modifié la valeur. Son contraire est `ng-pristine`, présente si l'utilisateur n'a jamais modifié la valeur. En général, je n'affiche une bordure rouge qu'une fois que l'utilisateur a modifié la valeur :

```
<style>
  input.ng-invalid.ng-dirty {
    border: 3px red solid;
  }
</style>
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register(userForm.value)" #userForm="ngForm">
  <div>
```

```

<label>Username</label><input name="username" ngModel required>
</div>
<div>
  <label>Password</label><input type="password" name="password" ngModel required>
</div>
<button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>

```

Et enfin, il y a une dernière classe CSS : `ng-touched`. Elle sera présente si l'utilisateur est entré et sorti du champ au moins une fois (même s'il n'a rien modifié) Son contraire est `ng-untouched`.

Quand tu afficheras un formulaire pour la première fois, un champ portera généralement les classes CSS `ng-pristine ng-untouched ng-invalid`. Ensuite, quand l'utilisateur sera rentré puis sorti du champ, elle basculeront à `ng-pristine ng-touched ng-invalid`. Quand l'utilisateur modifiera la valeur, toujours invalide, on aura `ng-dirty ng-touched ng-invalid`. Et enfin, quand la valeur deviendra valide : `ng-dirty ng-touched ng-valid`.

20.7. Créer un validateur spécifique

Les courses de poneys sont très addictives (TRÈS), alors on ne peut s'inscrire que si on a plus de 18 ans. Et on veut que l'utilisateur entre son mot de passe deux fois, pour éviter toute erreur de saisie.

Comment fait-on cela ? En créant un validateur spécifique.

Pour ce faire, il suffit de créer une méthode qui accepte un `FormControl`, teste sa `value`, et retourne un objet avec les erreurs, ou `null` si la valeur est valide.

```

const isOldEnough = (control: AbstractControl<Date | null>) => {
  // control is a date input, so we can build the Date from the value
  const birthDatePlus18 = new Date(control.value!);
  birthDatePlus18.setFullYear(birthDatePlus18.getFullYear() + 18);
  return birthDatePlus18 < new Date() ? null : { tooYoung: true };
};

```

Notre validation est plutôt simple : on prend la valeur du contrôle, on crée une date, on vérifie si le 18ème anniversaire est avant aujourd'hui, et on retourne une erreur avec la clé `tooYoung` ("trop jeune") sinon.

Maintenant il nous faut inclure ce validateur.

20.7.1. Utiliser un validateur dans un formulaire piloté par le code

On doit ajouter un nouveau contrôle dans notre formulaire, via le `FormBuilder` :

```

import { Component, inject } from '@angular/core';
import { AbstractControl, FormBuilder, ReactiveFormsModule, ValidationErrors,
Validators } from '@angular/forms';

```

```

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
  private readonly fb = inject(FormBuilder);
  protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
  protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
  protected readonly birthdateCtrl = this.fb.control('', [Validators.required,
    RegisterForm.isOldEnough]);
  protected readonly userForm = this.fb.group({
    username: this.usernameCtrl,
    password: this.passwordCtrl,
    birthdate: this.birthdateCtrl
  });

  private static isOldEnough(control: AbstractControl<string>): ValidationErrors | null {
    // control is a date input, so we can build the Date from the value
    const birthDatePlus18 = new Date(control.value);
    birthDatePlus18.setFullYear(birthDatePlus18.getFullYear() + 18);
    return birthDatePlus18 < new Date() ? null : { tooYoung: true };
  }

  protected register(): void {
    console.log(this.userForm.value);
  }
}

```

Comme tu le vois, on a ajouté un nouveau contrôle `birthdate` ("date de naissance"), avec deux validateurs combinés. Le premier validateur est `required`, et le second est la méthode statique `isOldEnough` de notre classe. Bien sûr, la méthode pourrait appartenir à une autre classe (`required` est statique par exemple).

N'oublie pas d'ajouter le champ et d'afficher les erreurs dans le formulaire :

```

<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
    @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {
      <div>Username is required</div>
    }
  </div>
  <div>
    <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
    @if (passwordCtrl.dirty && passwordCtrl.hasError('required')) {
      <div>Password is required</div>
    }
  </div>

```

```

</div>
<div>
  <label>Birth date</label><input type="date" formControlName="birthdate">
  @if (birthdateCtrl.dirty) {
    @if (birthdateCtrl.hasError('required')) {
      <div>Birth date is required</div>
    } @else if (birthdateCtrl.hasError('tooYoung')) {
      <div>You're way too young to be betting on pony races</div>
    }
  }
</div>
<button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>

```

Plutôt facile, non ?

A noter qu'il est possible de créer et d'ajouter des validateurs asynchrones également (pour vérifier auprès du backend si un nom d'utilisateur est disponible par exemple).

```

@Component({
  selector: 'ns-register',
  templateUrl: './register-form.html',
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class RegisterForm {
  private readonly fb = inject(FormBuilder);
  protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required, control
=>
  this.isUsernameAvailable(control)
);
  protected readonly userForm = this.fb.group({
    username: this.usernameCtrl
});

  private readonly userService = inject(UserService);

  private isUsernameAvailable(control: AbstractControl<string>): Observable
<ValidationErrors | null> {
  const username = control.value;
  return this.userService
    .isUsernameAvailable(username)
    .pipe(map(available => (available ? null : { alreadyUsed: true })));
}

  protected register(): void {
    console.log(this.userForm.value);
  }
}

```

Le validateur asynchrone n'est cette fois pas une méthode statique car il accède au service du composant.

La méthode du service renvoie un `Observable` émettant soit `null` si il n'y a pas d'erreur (le username est disponible), soit un objet dont la clé sera le nom de l'erreur comme pour les validateurs synchrones.

Fonctionnalité intéressante, la classe `ng-pending` est ajoutée dynamiquement au champ tant que le validateur asynchrone n'aura pas terminé son travail. Cela permet par exemple d'afficher un spinner pour indiquer que la validation est en cours.

20.7.2. Utiliser un validateur dans un formulaire piloté par le template

Pour cela, on doit définir une directive custom qui s'applique sur un `input`, mais franchement c'est beaucoup plus simple en utilisant l'approche pilotée par le code...

20.8. Regrouper des champs

Jusqu'à présent, on n'avait qu'un seul groupe : le formulaire global. Mais on peut déclarer des groupes au sein d'un groupe. C'est très pratique si tu veux valider un groupe de champs globalement, comme une adresse postale par exemple, ou, comme dans notre exemple, si tu veux vérifier que le mot de passe et sa confirmation sont bien identiques.

La solution est d'utiliser un formulaire piloté par le code.

D'abord, on crée un nouveau groupe `passwordGroup`, avec les deux champs, et on l'ajoute dans le groupe `userForm` avec la clé `passwordForm` :

```
protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly confirmCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly passwordGroup = this.fb.group(
  { password: this.passwordCtrl, confirm: this.confirmCtrl },
  { validators: RegisterForm.passwordMatch }
);

protected readonly userForm = this.fb.group({ username: this.usernameCtrl,
passwordForm: this.passwordGroup });

private static passwordMatch(group: AbstractControl<{ password: string; confirm: string }>): ValidationErrors | null {
  const password = group.value.password;
  const confirm = group.value.confirm;
  return password === confirm ? null : { matchingError: true };
}
```

Comme tu le vois, on a ajouté un validateur sur le groupe, `passwordMatch`, qui sera appelé à chaque fois qu'un des champs est modifié.

Mettons à jour le template pour refléter le nouveau formulaire, grâce à la directive `formGroupName` :

```
<h2>Sign up</h2>
<form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <div>
    <label>Username</label><input formControlName="username">
    @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {
      <div>Username is required</div>
    }
  </div>
  <div formGroupName="passwordForm">
    <div>
      <label>Password</label><input type="password" formControlName="password">
      @if (passwordCtrl.dirty && passwordCtrl.hasError('required')) {
        <div>Password is required</div>
      }
    </div>
    <div>
      <label>Confirm password</label><input type="password" formControlName="confirm">
      @if (confirmCtrl.dirty && confirmCtrl.hasError('required')) {
        <div>Confirm your password</div>
      }
    </div>
    @if (passwordGroup.dirty && passwordGroup.hasError('matchingError')) {
      <div>Your password does not match</div>
    }
  </div>
  <button type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</button>
</form>
```

Et voilà !

20.9. Réagir aux modifications

Dernier bénéfice d'un formulaire piloté par le code : tu peux facilement réagir aux modifications, grâce à l'*observable* `valueChanges`. La programmation réactive pour les champions ! Par exemple, disons que notre champ de mot de passe doit afficher un indicateur de sécurité. On veut en calculer la robustesse lors de chaque changement du mot de passe :

```
private readonly fb = inject(FormBuilder);
protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly userForm = this.fb.group({
  username: this.usernameCtrl,
  password: this.passwordCtrl
});
protected readonly passwordStrength = signal(0);
```

```

constructor() {
  // we subscribe to every password change
  this.passwordCtrl.valueChanges
    .pipe(
      // only recompute when the user stops typing for 400ms
      debounceTime(400),
      // only recompute if the new value is different from the last
      distinctUntilChanged()
    )
    .subscribe(newValue => this.passwordStrength.set(this.computePasswordStrength
  (newValue)));
}

```

ou avec **toSignal**:

```

protected readonly passwordStrength = toSignal(
  this.passwordCtrl.valueChanges.pipe(
    // only recompute when the user stops typing for 400ms
    debounceTime(400),
    // only recompute if the new value is different from the last
    distinctUntilChanged(),
    // compute the length of the password
    map(newValue => this.computePasswordStrength(newValue))
  ),
  { initialValue: 0 }
);

```

Maintenant, on a un attribut **passwordStrength** dans notre instance de composant, qu'on peut afficher à notre utilisateur :

```

<h2h2form (ngSubmit)="register()" [formGroup]="userForm">
  <divlabellabelinput formControlName="username">
      @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {
        <divdivdivdivlabellabelinput type="password" formControlName="password">
        <divdivdivdivdivbutton type="submit" [disabled]="userForm.invalid">Register</buttonform

```

On utilise les opérateurs RxJS pour ajouter quelques fonctionnalités bien cools :

- `debounceTime(400)` émettra seulement des valeurs lorsque l'utilisateur arrête de taper pendant 400ms. Cela évite de devoir calculer la force du mot de passe à chaque valeur entrée par l'utilisateur. Cela peut être très intéressant si le calcul prend beaucoup de temps, ou lance une requête HTTP.
- `distinctUntilChanged()` émettra seulement des valeurs si la nouvelle valeur est différente de l'ancienne. Très intéressant également : imagine que l'utilisateur entre '`password`' puis s'arrête. On calcule la force du mot de passe. Puis il entre un nouveau caractère avant de l'effacer rapidement (en moins de 400ms). Le prochain événement qui sortira de `debounceTime` sera à nouveau '`password`'. Cela n'a pas de sens de recalculer la force du mot de passe à nouveau ! Cet opérateur n'émettra même pas la valeur, et nous économise un recalcul.

RxJS peut faire une tonne de travail pour toi : imagine si tu devais recoder toi-même ce que l'on a fait en deux lignes. Cela peut également se combiner facilement avec des requêtes HTTP, puisque le service `HttpClient` utilise des observables également.

20.10. Mettre à jour seulement à la perte de focus ou à la soumission

Angular 5.0 a introduit la possibilité d'attendre la perte de focus (`blur`) ou la soumission du formulaire (`submit`) pour mettre à jour la valeur et la validité d'un champ. Pour cela, le constructeur de `FormControl` accepte à présent un objet `options` comme second paramètre, qui permet de définir les validateurs synchrones et asynchrones, ainsi que l'option `updateOn`. Sa valeur peut-être :

- `change`, par défaut, la valeur et la validité sont mises à jour à chaque changement ;
- `blur`, la valeur et la validité sont mises à jour uniquement quand le champ perd le focus ;
- `submit`, la valeur et la validité sont mises à jour uniquement quand le formulaire parent est soumis.

```
protected readonly usernameCtrl = this.fb.control('', Validators.required);
protected readonly passwordCtrl = this.fb.control('', {
  validators: Validators.required,
  updateOn: 'blur'
});
```

Il est aussi possible de configurer cette option sur tous les champs d'un groupe à la fois :

```
protected readonly userForm = this.fb.group(
{
  username: this.usernameCtrl,
  password: this.passwordCtrl
},
{
  updateOn: 'blur'
```

```
    }  
);
```

La même fonctionnalité existe aussi dans les formulaires pilotés par le template, grâce à l'input `ngModelOptions` de la directive `NgModel` :

```
<label>Username</label>  
<input name="username" #usernameCtrl="ngModel"  
      [(ngModel)]="user.username" [ngModelOptions]="{ updateOn: 'blur' }" required>  
@if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {  
  <div>Username is required</div>  
}
```

ou globalement sur un formulaire avec l'input `NgFormOptions` (apparu avec Angular 5.0) de la directive `NgForm` :

```
<form (ngSubmit)="register()" [ngFormOptions]="{ updateOn: 'blur' }">  
  <div>  
    <label>Username</label>  
    <input name="username" #usernameCtrl="ngModel"  
          [(ngModel)]="user.username" required>  
    @if (usernameCtrl.dirty && usernameCtrl.hasError('required')) {  
      <div>Username is required</div>  
    }
```

20.11. FormArray et FormRecord

`FormControl` et `FormGroup` ne sont pas les seules entités que l'on peut utiliser pour construire un formulaire. Si tu souhaites qu'une partie du formulaire soit dynamique, tu peux utiliser un `FormArray` ou un `FormRecord`.

`FormArray` est un tableau d'éléments qui contiennent les mêmes types de valeur. Un exemple typique serait un formulaire où les utilisateurs peuvent ajouter/supprimer des valeurs, par exemple pour ajouter/supprimer des mot-clés sur un article de blog :

```
export class EditBlogPost {  
  private readonly fb = inject(FormBuilder);  
  // one empty tag by default  
  protected readonly tagsArray = this.fb.array(['']);  
  protected readonly blogPostForm = this.fb.group({  
    title: '',  
    content: '',  
    tags: this.tagsArray  
  });  
  
  protected addTag() {
```

```

    this.tagsArray.push(this.fb.control(''));
}

protected removeTag(index: number) {
  this.tagsArray.removeAt(index);
}

```

On peut ensuite itérer sur les champs du tableau dans le template, et avoir des boutons d'ajout/suppression d'un mot-clé :

```

<div formArrayName="tags">
  <p>Tags</p>
  <button id="add-tag" (click)="addTag()">Add tag</button>
  @for (tagControl of tagsArray.controls; track tagControl) {
    <div>
      <input class="tag" [formControlName]="$index" />
      <button class="remove-tag" (click)="removeTag($index)">Remove tag</button>
    </div>
  }
</div>

```

La valeur du `FormArray` est un tableau de chaîne de caractères dans cet exemple. Bien sûr, un `FormArray` peut contenir n'importe quel type d'élément. Par exemple, si tu veux ajouter des lignes à une facture, le `FormArray` peut contenir des `FormGroup` avec un nom, une quantité, un prix, etc.

`FormRecord` est une autre entité utilisable dans les formulaires. Il a été introduit en Angular v14, et permet de construire des dictionnaires de clés/valeurs.

Disons que l'on veut un formulaire pour lister l'équipement à préparer pour un voyage, avec la possibilité d'ajouter/supprimer des éléments, et de pouvoir les cocher/décocher. `FormRecord` peut aider dans ce cas :

```

export class EditPackingList {
  private readonly fb = inject(NonNullableFormBuilder);
  protected readonly equipmentRecord = this.fb.record({
    // always bring your toothbrush
    toothbrush: true
  });
  protected readonly packingListForm = this.fb.group({
    equipments: this.equipmentRecord
  });

  protected addEquipment(equipment: string) {
    this.equipmentRecord.addControl(equipment, this.fb.control(true));
  }

  protected removeEquipment(equipment: string) {
    this.equipmentRecord.removeControl(equipment);
  }
}

```

```
}
```

On peut là-aussi itérer sur les champs dans le template, et avoir des boutons d'ajout/suppression d'un équipement :

```
<div formGroupName="equipments">
  <label for="equipment-to-add">Equipments</label>
  <input #equipment id="equipment-to-add" />
  <button id="add-equipment" (click)="addEquipment(equipment.value)">Add</button>
  @for (control of equipmentRecord.controls | keyvalue; track control) {
    <div>
      <label [for]="'eq-' + control.key">{{ control.key }}</label>
      <input [id]="'eq-' + control.key" type="checkbox" class="equipment"
[formControlName]="control.key" />
      <button class="remove-equipment" (click)="removeEquipment(control.key)">Remove
equipment</button>
    </div>
  }
</div>
```

La valeur du `FormRecord` sera alors un objet, avec le nom de l'équipement comme clé et un booléen comme valeur. Par exemple :

```
{
  toothbrush: false,
  jacket: true
}
```

20.12. Des formulaires typés

Jusqu'à la version 14 d'Angular, les formulaires n'étaient pas typés. Qu'entend-on par là ?

Et bien la valeur d'un `FormControl` ou d'un `FormGroup` était de type `any`, ce qui évidemment, est loin d'être idéal.

Si vous migrez une application de la version 13 à la version 14, afin de ne pas casser votre code, les types `FormControl`, `FormGroup` et `FormArray` vont être remplacés respectivement par `UntypedFormControl`, `UntypedFormGroup` et `UntypedFormArray`.

Les types originaux sont à présent typés. Mais qu'est-ce qui a changé concrètement avec Angular 14 ?

Les éléments de formulaire sont devenus génériques. Ainsi, on utilise à présent des `FormControl<string>` par exemple, pour indiquer que la valeur du contrôle est une chaîne de caractère. Les `FormGroup`, quant à eux, prennent le type des contrôles qu'ils contiennent. Par exemple, un `FormGroup` utilisé pour l'enregistrement aura le type

```
FormGroup<{
  username: FormControl<string>;
  password: FormControl<string>;
}>;
```

C'est verbeux, mais pas de panique : ces types génériques sont la plupart du temps inférés par le compilateur à l'initialisation.

20.12.1. Nullabilité

J'ai quelque peu simplifié les choses dans la section précédente. En effet, le typage des formulaires doit prendre en compte deux dures réalités :

1. certains éléments de formulaire peuvent être désactivés
2. le comportement de la méthode `reset()` d'Angular est de peupler les champs avec la valeur `null`.

Lorsqu'un contrôle est désactivé, sa valeur n'apparaît plus dans la valeur du `FormGroup` auquel il appartient. Ainsi, si je décide de désactiver le champ `password` de mon formulaire, la valeur du `FormGroup` sera simplement

```
{
  username: 'cedric'
}
```

Et ça, c'est un peu gênant, parce que cela implique que la valeur du `FormGroup` n'est pas de type

```
{
  username: string;
  password: string;
}
```

comme on pourrait s'y attendre, mais bien

```
{
  username?: string;
  password?: string;
}
```

En effet, Angular ne peut savoir à l'avance si vous comptez ou pas désactiver les champs du formulaire. Il est donc obligé de rendre chacune des propriétés optionnelles dans sa valeur. À vous, donc, de gérer cela, typiquement en utilisant `value.username!` pour obtenir une valeur de type `string` plutôt qu'une valeur de type `string | undefined`, si vous savez qu'il n'est pas désactivé. Une autre possibilité est d'utiliser la valeur `raw` du `FormGroup` (retournée par `getRawValue()`). Cette valeur `raw` contient toutes les propriétés, que leur contrôle soit désactivé ou pas. Et ces propriétés ne sont donc pas marquées comme optionnelles.

Le deuxième point pose le même genre de problème. Comme Angular ne peut savoir à l'avance si vous appellerez ou pas la méthode `reset()`, la valeur du `FormGroup` est en réalité de type

```
{  
  username?: string | null;  
  password?: string | null;  
}
```

Ce deuxième désagrément, au contraire du premier, peut être évité. Il faut pour cela configurer chacun des éléments du formulaire avec l'option `nonNullable: true`. Cette option change le comportement de `reset()`, qui va peupler le champ avec sa valeur initiale plutôt qu'avec `null`. Configurer cette option sur chacun des éléments de formulaire est assez pénible et verbeux. C'est néanmoins ce que vous devez faire si vous utilisez les constructeurs pour créer vos éléments de formulaire. C'est plus simple si vous choisissez d'utiliser le `FormBuilder`. Il suffit de vous injecter à la place de `FormBuilder` un `NonNullableFormBuilder`, et tous les éléments qu'il créera auront l'option `nonNullable`.

```
export class RegisterForm {  
  protected readonly userForm = inject(NonNullableFormBuilder).group({  
    username: '',  
    password: ''  
  });  
}
```

Il faut noter que le nom `NonNullableFormBuilder` est trompeur. L'utiliser n'empêche pas d'avoir des contrôles avec la valeur `null`. Prenons l'exemple d'un champ de type `number`. Il n'y a pas vraiment d'autre valeur par défaut possible que `null` dans ce cas. Et même si vous préinitialisez le champ avec une valeur non-null, l'utilisateur pourra toujours vider le champ et donc lui donner la valeur `null`. Dans ce cas, il vous faudra typer explicitement le contrôle :

```
readonly birthYearCtrl = new FormControl<number | null>(null);
```

ou, avec le `FormBuilder` ou le `NonNullableFormBuilder` :

```
protected readonly birthYearCtrl = inject(NonNullableFormBuilder).control<number | null>(null);
```

ou si ce contrôle fait partie d'un `FormGroup` :

```
protected readonly formGroup = inject(NonNullableFormBuilder).group({  
  // ...  
  birthYear: null as number | null  
});
```

Toute cette complexité additionnelle peut sembler rebutante, mais il ne faut pas perdre de vue ce qu'on y a gagné : des objets avec des propriétés dont le nom et le type sont connus, et qui peuvent être auto-complétées par l'IDE. Au final donc, du code plus maintenable et plus robuste.

20.13. Des messages d'erreur de validation super simples avec `ngx-valdemort`

Comme tu l'as sans doute remarqué, les templates des formulaires deviennent rapidement bavards avec leurs messages d'erreurs à répéter pour chaque type d'erreur de chaque champ de chaque formulaire. On se retrouve vite avec des `ngIf` à rallonge, et des copier/coller entre composants.

Et comme on trouve ça désagréable nous aussi, nous avons écrit une petite bibliothèque open-source pour simplifier tout ça (fortement inspirée de `ngMessages` en AngularJS) : [ngx-valdemort](#).

À la place de :

```
<input id="email" formControlName="email" class="form-control" type="email" />
@if (form.controls.email.invalid && (f.submitted || form.controls.email.touched)) {
  <div class="invalid-feedback">
    @if (form.controls.email.hasError('required')) {
      <div>The email is required</div>
    }
    @if (form.controls.email.hasError('email')) {
      <div>The email must be a valid email address</div>
    }
  </div>
}
```

la bibliothèque permet d'écrire :

```
<input id="email" formControlName="email" class="form-control" type="email" />
<val-errors controlName="email">
  <ng-template valError="required">The email is required</ng-template>
  <ng-template valError="email">The email must be a valid email address</ng-template>
</val-errors>
```

On peut même faire encore mieux en définissant des messages d'erreur par défaut une bonne fois pour toutes :

```
<val-default-errors>
  <ng-template valError="required" let-label> {{ label || 'This field' }} is required
  </ng-template>
  <ng-template valError="email" let-label> {{ label || 'This field' }} must be a valid
  email address </ng-template>
  <ng-template valError="min" let-error="error" let-label>
    {{ label || 'This field' }} must be at least {{ error.min | number }}
  </ng-template>
```

```
<!-- same for the other types of error -->
</val-default-errors>
```

Et ensuite simplement utiliser dans un formulaire :

```
<input id="email" formControlName="email" class="form-control" type="email" />
<val-errors controlName="email" label="The email" />
```

Une intégration avec Bootstrap et Material est fournie, pour avoir des messages d'erreur avec un style cohérent si tu utilises un de ces frameworks CSS. Fais un essai, on pense que tu ne le regretteras pas !

20.14. Aller plus loin : définir ses propres contrôles de formulaires avec `ControlValueAccessor`

HTML définit un nombre important de contrôles standards : texte, mot de passe, case à cocher, etc. Mais parfois ces contrôles standards ne conviennent pas.

Angular permet de définir des composants bien sûr, et il est en fait possible d'en faire des éléments de formulaires, c'est-à-dire de les lier à un *form control* en leur appliquant la directive `NgModel` ou `FormControlName`, et donc de les intégrer dans un formulaire.

Ce qui permet de lier un composant Angular à un contrôle de formulaire est une interface fournie par Angular : `ControlValueAccessor`.

Remplir le contrat de cette interface est en fait assez simple. Il faut

- accepter la valeur du `FormControl` et l'afficher dans le composant (`writeValue`) ;
- prévenir Angular que l'utilisateur a changé la valeur, en appelant une fonction callback (`registerOnChange`) ;
- prévenir Angular quand le contrôle doit être considéré comme *touched*, en appelant une fonction callback (`registerOnTouched`) ;
- honorer la demande d'activer ou de désactiver le contrôle (`setDisabledState`).

Nous allons illustrer tout cela en utilisant un composant *rating*. Ce composant permet de donner une note de 0 à 5 à un film, par exemple. Mais au lieu d'utiliser un champ de type `number` ou `range`, on voudrait que l'utilisateur clique simplement sur un bouton parmi 6 boutons affichés (qui, typiquement, seraient présentés sous forme d'étoiles, mais nous laisserons ça de côté dans l'exemple qui suit).

Voici le code d'un tel composant :

```
export class Rating implements ControlValueAccessor {
  private onChange: (rating: number) => void = () => {
    // do nothing by default
  };
}
```

```

onTouched: () => void = () => {
  // do nothing by default
};

protected readonly value = signal<number | null>(null);
protected readonly disabled = signal(false);
protected readonly pickableValues = [0, 1, 2, 3, 4, 5];

registerOnChange(fn: (rating: number) => void): void {
  this.onChange = fn;
}

registerOnTouched(fn: () => void): void {
  this.onTouched = fn;
}

setDisabledState(isDisabled: boolean): void {
  this.disabled.set(isDisabled);
}

writeValue(v: number | null): void {
  this.value.set(v);
}

protected setValueAndPropagateChanges(value: number) {
  this.value.set(value);
  // tell Angular the value has changed
  this.onChange(value);
}
}

```

Et voici son template :

```

@let v = value();
@for (pickableValue of pickableValues; track pickableValue) {
  <button
    [class.selected]="v != null && pickableValue <= v"
    type="button"
    (click)="setValueAndPropagateChanges(pickableValue)"
    [disabled]="disabled()"
    (blur)="onTouched()"
  >
    {{ pickableValue }}
  </button>
}

```

Le code qui gère les deux fonctions callback et l'état d'activation est pratiquement identique dans chaque CVA ([ControlValueAccessor](#)).

La partie intéressante est la gestion de la valeur. Angular appelle `writeValue()` pour dire au composant quelle valeur il doit afficher. Ici, on stocke simplement cette valeur, et on l'utilise dans le template pour afficher les premiers boutons en jaune.

Lorsqu'on clique sur un bouton, on change la valeur du composant bien sûr, mais on doit aussi notifier Angular de ce changement de valeur. C'est ce qui lui permet de changer la valeur du `FormControl`, de déclencher la validation, etc.

L'état `disabled` est honoré en désactivant les boutons.

Et finalement, on choisit de rendre le contrôle `touched` dès que l'un des boutons perd le focus. On fait ça en appelant la fonction de callback `onTouched`, fournie par Angular, lorsqu'un bouton lève un événement `blur`.

Dernière chose à faire : enregistrer ce composant comme l'un des *control value accessors* de l'application. Nous faisons cela en ajoutant un *provider* dans le décorateur du composant `rating`. Ne te prends pas trop la tête avec cette syntaxe : tu peux simplement la copier-coller chaque fois que tu définis un nouveau CVA.

```
providers: [
  {
    provide: NG_VALUE_ACCESSOR,
    useExisting: forwardRef(() => Rating),
    multi: true
  }
]
```

Et voilà. Nous disposons à présent d'un joli composant qui peut être utilisé dans n'importe quel formulaire, en lui appliquant simplement l'une des directives des formulaires Angular :

```
<ns-rating id="rating" formControlName="rating" />
```

20.15. Conclusion

Angular propose deux façons de construire un formulaire :

- une en mettant tout en place dans le template. Mais, comme tu l'as vu, ça oblige à écrire des directives custom pour la validation, et c'est plus dur à tester. Cette façon est donc plus adaptée aux formulaires simples, qui n'ont par exemple qu'un seul ou quelques champs, et nous donne du binding bidirectionnel.
- une en mettant quasiment tout en place dans le composant. Cette façon est plus adaptée à la validation et au test, avec plusieurs niveaux de groupes si besoin. C'est donc le bon choix pour construire des formulaires complexes. Et tu peux même réagir aux changements d'un groupe, ou d'un champ.

C'est peut-être l'approche la plus pragmatique : commence avec une approche orientée template et le binding bidirectionnel si ça te plaît, et dès que tu as besoin d'accéder à un champ ou un groupe

de champs, pour par exemple ajouter de la validation custom ou de la programmation réactive, alors tu peux déclarer ce dont tu as besoin dans le composant, et lier les inputs et divs à ces déclarations avec les directives adéquates.



Essaye notre [quiz](#), et nos exercices [Formulaire de login](#), [Formulaire d'enregistrement](#) et [Control Value Accessor](#). Tu apprendras à construire des formulaires en utilisant le `ReactiveFormsModule`, à écrire des composants de formulaire réutilisables, à écrire des validateurs custom, comment tester les formulaires et authentifier tes utilisateurs !

Chapter 21. Les Zones et la magie d'Angular

J'espère que tu te souviens des explications du chapitre précédent sur les signaux. Angular veut que tu stockes l'état de tes composants dans des signaux. Les templates lisent les signaux pour afficher l'information qu'ils contiennent. Grâce aux super-pouvoirs des signaux, une relation de dépendance est établie entre le template et les signaux qu'il lit. Angular est notifié quand la valeur d'un signal change, et il met à jour le DOM des templates qui dépendent de ce signal.

Si tu expérimentes avec la version actuelle d'Angular (ou les versions plus anciennes), tu réaliseras qu'en réalité, tu n'as pas vraiment besoin de stocker l'état dans des signaux. Si une simple propriété change, Angular est capable de détecter le changement et de mettre à jour le DOM. Ne fais pas cela cependant : cela fonctionne seulement parce que Angular supporte encore le mécanisme de détection de changements "brutal" qui ne s'appuie pas sur les signaux.

Afin de mieux comprendre comment les applications "legacy" fonctionnent, et pourquoi c'est une bonne idée de passer aux signaux, expliquons la magie qu'il y a derrière cette détection de changements.

21.1. ZoneJS

Le mécanisme de détection de changements "legacy" est basé sur un truc sale : ZoneJS. ZoneJS est une bibliothèque qui a été écrite pour les besoins d'Angular, mais qui n'y est pas fortement couplée. Son principe est assez simple, mais moche : elle patche plein de fonctions du navigateur. En gros, toutes les fonctions du navigateur qui reçoivent une fonction de callback, comme `setTimeout`, `setInterval`, `Element.addEventListener`, `Promise.then`, etc.

Le but de ce "*monkey-patching*", pour Angular, est d'en faire une sorte de mouchard. Chaque fois qu'une de ces fonctions de callback est appelée, ZoneJS indique à Angular que quelque chose s'est produit.

Pour l'illustrer, prenons `setTimeout` comme exemple. Le principe du "*monkey-patching*" de ZoneJS est le suivant (il ne s'agit pas du code réel) :

```
const originalSetTimeout = window.setTimeout;
window.setTimeout = (callback, timeout) => {
  const snitchingCallback = () => {
    callback();
    angular.notifyThatSomeCodeHasBeenExecuted();
  };
  originalSetTimeout(snitchingCallback, timeout);
};
```

En quoi cela aide-t-il ? Grâce à ZoneJS, le framework *sait* quand du code a été exécuté. Il sait donc qu'une partie de l'état de l'application *pourrait* avoir changé. En revanche, il ne sait pas *si* quelque chose a vraiment changé, et encore moins *ce qui* a changé.

Pour garder le DOM à jour, Angular va donc lancer une détection de changements chaque fois que

ZoneJS lui indique que du code a été exécuté.

Cette première partie montre déjà certaines des raisons pour lesquelles Angular veut se débarrasser de ZoneJS en introduisant les signaux :

- chaque application Angular doit télécharger le code de ZoneJS et attendre qu'elle ait patché le navigateur avant de démarrer l'application, ce qui impacte bien sûr les performances ;
- chaque appel aux fonctions patchées provoque plus tard des détections de changements, y compris les appels des bibliothèques qui ne modifient pas l'état de l'application. Donc plein de détections de changements sont effectuées pour rien ;
- les piles d'appel des erreurs qui se produisent à l'exécution contiennent du code de ZoneJS qui les rend plus difficiles à lire et à comprendre.

21.2. La détection de changement

La seconde partie du problème est la détection de changements en elle-même. C'est bien beau de savoir quand on doit la lancer, mais comment fonctionne-t-elle ?

Tout d'abord, il faut se rappeler qu'une application Angular est un arbre de composants. Lorsque la détection de changement est lancée, le framework traverse *tous* les composants de l'arbre, de la racine jusqu'aux feuilles. Il évalue *toutes* les expressions utilisées dans les templates, et compare chaque résultat avec le résultat précédent. Si une évaluation retourne un résultat différent, le DOM est modifié. L'expression qui a une nouvelle valeur peut être passée en input d'un composant enfant. Dans ce cas, Angular écrit la nouvelle valeur dans le composant enfant, et appelle sa méthode `ngOnChanges`, qui peut provoquer un changement d'état dans le composant enfant. Puis le composant enfant subit à son tour la détection de changements.

Heureusement pour les performances, le parcours de l'arbre n'est effectué qu'une seule fois par détection. Mais cela a un inconvénient : on peut introduire un bug si, pendant la détection d'un composant enfant, on modifie l'état de ce composant ou d'un parent. En effet, comme une seule passe est faite sur l'arbre, ces changements ne seront pas détectés avant que ZoneJS ne déclenche une nouvelle passe.

C'est donc tout simplement interdit de faire cela. Pendant le développement, chaque détection de changement fait en réalité deux passes successives sur l'arbre des composants. À la seconde passe, si le moindre changement est détecté, alors Angular lève une erreur pour te prévenir que tu n'as pas respecté le principe de flux unidirectionnel de données (la fameuse `ExpressionChangedAfterItHasBeenCheckedError`).

Tu vois que la détection de changements est en effet assez brutale. Les expressions dans les templates sont évaluées de très nombreuses fois. C'est la raison pour laquelle il faut éviter qu'elles appellent des fonctions complexes, qui vont ralentir chaque détection de changements.

21.2.1. Inline caching

Un autre paramètre entre en compte dans les performances de la détection de changements : le temps qu'il faut au framework pour évaluer les expressions. L'équipe Angular a fait parler sa connaissance des sciences informatiques et des machines virtuelles pour les rendre aussi rapides

que possibles.

Pour améliorer les performances, les machines virtuelles qui font tourner des langages dynamiques comme JavaScript, utilisent un concept nommé *inline caching*. C'est une technique très ancienne (inventée pour SmallTalk je crois, soit près de 40 ans, une éternité en informatique), basée sur un principe finalement assez simple : si un programme appelle une fonction beaucoup de fois avec le même type d'objet, la VM devrait se rappeler de quelle façon elle évalue les propriétés des objets en question. Il y a donc un cache qui est créé, d'où le nom, *inline caching*. La VM commence par regarder dans le cache si elle connaît le type d'objet qu'elle reçoit, et si c'est le cas, utilise la méthode optimisée de chargement.

Ce genre de cache ne fonctionne vraiment que si les arguments de la méthode ont la même forme. Par exemple `{name: 'Cédric'}` et `{name: 'Cyril'}` ont la même forme. Par contre `{name: 'JB', skills: []}` n'a pas la même forme. Lorsque les arguments ont toujours la même forme, on dit que le cache est *monomorphe*, un bien grand mot pour dire qu'il n'a qu'une seule entrée, ce qui donne des résultats très rapides. S'il contient quelques entrées, on dit qu'il est *polymorphe*, cela veut dire que la méthode peut être appelée avec des types d'objets différents, et le code est un peu plus lent. Enfin, il arrive que la VM laisse tomber le cache s'il y a trop de types d'objet différents, c'est ce qu'on appelle un état *mégamorphe*. Et tu l'as compris, c'est le cas le moins performant.

Afin de bénéficier de l'*inline caching*, Angular a adopté une stratégie intelligente. Plutôt que d'utiliser une seule fonction capable d'évaluer des expressions impliquant tous les types d'objet, l'équipe Angular a pris le parti de compiler les templates en code JavaScript, et de faire générer au compilateur un ensemble de fonctions spécifiques à chaque composant.

La VM peut optimiser ce code parce qu'il est monomorphe.

21.2.2. Peaufiner la détection de changements

Si nécessaire, il est possible d'aller plus loin que ces optimisations automatiques fournies par le framework : les composants peuvent être configurés avec une stratégie de *ChangeDetection* alternative. Mais ça c'est pour un autre chapitre.

Le futur va plus loin que ça. Grâce aux signaux, on va pouvoir se passer complètement de ZoneJS et de ces traversées de l'arbre des composants. C'est en fait déjà possible, mais encore expérimental pour l'instant.

Si tu veux apprendre à customiser la détection de changements ou à rendre ton application "zoneless", lis le [chapitre](#) sur les performances.

Chapter 22. Compilation Angular : JiT (Just in Time) et AoT (Ahead of Time)

22.1. Génération de Code

Dans le chapitre précédent, nous avons brièvement évoqué comment le framework *générait* une fonction de détection de changement pour chaque composant.

C'est une caractéristique intéressante d'Angular, que tu ne retrouveras pas dans d'autres frameworks : Angular, au démarrage de ton application, va *compiler* tes templates et *générer* du code dynamique pour chaque composant.

Le HTML que tu écris dans tes templates n'est jamais lu directement par le navigateur. À la place, Angular génère une *component definition* pour chaque composant qui représente exactement ce que tu as écrit dans ton template. Cette définition est générée dans un champ statique du composant.

Prenons par exemple notre fameux [Pony](#). Le template est essentiellement une image avec une source dynamique, et une légende avec interpolation.

```
<figure>
  <img [src]="ponyImageUrl()">
  <figcaption>{{ ponyModel().name }}</figcaption>
</figure>
```

Quand Angular le compile, il commence par *parser* le template pour générer un arbre de syntaxe abstraite (*Abstract Syntax Tree*, AST). Un AST est un arbre représentant la structure du template, que les compilateurs utilisent traditionnellement pour représenter la structure d'un programme. C'est le résultat de la phase *d'analyse syntaxique* de la compilation. Cet AST sera ensuite utilisé pour générer le code JS dynamique, une *component definition* par composant. Une définition de composant contient différentes choses, et parmi elles, le template, représenté par une fonction.

```
domElementStart(0, 'figure');
{
  domElement(1, 'img');
}
{
  domElementStart(2, 'figcaption');
  text(3);
  domElementEnd();
}
domElementEnd();
```



Ce chapitre décrit le code généré par le compilateur/moteur de rendu introduit en Angular 8.0 et appelé "Ivy". Nous avons écrit [un article assez détaillé](#) sur Ivy si cela

t'intéresse. Ce moteur de rendu en est à sa troisième itération. En effet, il a déjà été réécrit en Angular 4.0. Ces itérations ont amené soit de meilleures performances, soit des améliorations de la taille des bundles ou les deux, tout en gardant la même syntaxe de template, afin d'être rétro-compatible avec les applications existantes, et de nous permettre de migrer facilement. La plupart des développeurs n'ont même pas remarqué le changement de moteur introduit par Angular 4.0 par exemple.

Avec cette fonction, Angular est capable de créer le DOM correspondant à notre **Pony** : la fonction crée les **HTMLElement** correspondants à chaque élément et les attache au DOM.

Mais comment gère-t-il la détection de changement ? La fonction définissant le template est en fait un peu plus longue :

```
template: (renderFlags: RenderFlags, component: Pony) => {
  if (renderFlags & RenderFlags.Create) {
    domElementStart(0, 'figure');
    {
      domElement(1, 'img');
    }
    {
      domElementStart(2, 'figcaption');
      text(3);
      domElementEnd();
    }
    domElementEnd();
  }
  if (renderFlags & RenderFlags.Update) {
    advance();
    domProperty('src', component.ponyImageUrl());
    advance(2);
    textInterpolate(component.ponyModel().name);
  }
},
```

Cette fonction de template a deux parties :

- la création du composant comme expliqué ci-dessus ;
- la mise à jour du composant qui réalise essentiellement ce que tu aurais pu écrire à la main (c'est à dire que l'image a une propriété **src** qui doit refléter le résultat de la méthode **ponyImageUrl()** de mon composant, et une **figcaption** dont le texte doit refléter le nom du poney).

Elle est invoquée par le framework à chaque fois qu'il a besoin de vérifier si un changement s'est produit (voir le chapitre précédent). Elle récupère la valeur de ses parties dynamiques (l'attribut **src** et son interpolation), puis appelle une fonction du framework avec l'indice de l'élément à mettre à jour pour le sélectionner, puis une autre avec la propriété et sa nouvelle valeur. Le framework compare alors la valeur stockée précédemment pour cette propriété, et si elle a changé,

met à jour la valeur stockée, et remplace la valeur de la propriété par cette nouvelle valeur.

Ce code généré est très rapide, et peut être optimisé par les moteurs JavaScript (voir la partie sur le monomorphisme et le *inline caching* du chapitre précédent). Cette génération de code prend du temps, et elle était auparavant faite dans le navigateur, au démarrage de l'application. C'est ce que l'on appelait la compilation Juste à Temps (*Just in Time*, JiT). Le compilateur Ivy est maintenant suffisamment rapide pour que cette compilation se fasse directement quand tu lances un `ng serve` ou un `ng build`. C'est ce que l'on appelle la compilation AoT, que l'on détaille ci-dessous.

Pour résumer, quand tu utilises la compilation JiT : tu écris du code TypeScript et des templates en HTML, tu compiles le TypeScript en JavaScript, et tu envoies du JS et du HTML à tes utilisateurs. Et à l'exécution, le HTML est aussi compilé en JS.

22.2. Compilation En Avance (*Ahead of Time*, AoT)

On peut donc générer ce code *avant* le démarrage de l'application, grâce à un compilateur fourni par l'équipe Angular ; le compilateur *Ahead of Time* (AoT). Tu peux l'invoquer manuellement dans ton projet (`ngc`), ou, si tu utilises la CLI (tu devrais), cela se fait par défaut quand tu exécutes `ng serve` ou `ng build` depuis Angular CLI v8.1.

Le build va alors utiliser le compilateur Angular pour compiler les templates en fichiers TypeScript. En fichiers TypeScript ? Oui, en fichier TypeScript, parce que cela permet de vérifier qu'on n'a pas fait d'erreur de syntaxe dans nos templates ! Le code TypeScript généré et notre code applicatif seront ensuite compilés (`ngc` va appeler le compilateur TypeScript immédiatement) et si tu as fait une faute dans un template, tu verras une erreur :

```
<figure>
<!-- wrong computed name -->
<img [src]="ponyImageUr()">
<figcaption>{{ ponyModel().name }}</figcaption>
</figure>
```

Le compilateur Angular génère ensuite ce code TypeScript :

```
<!-- wrong computed name in the generated code -->
domProperty('src', component.ponyImageUr());
advance(2);
textInterpolate(component.ponyModel().name);
```

Et ce code lèvera une erreur de compilation TypeScript :

```
Property 'ponyImageUr' does not exist on type 'Pony'.
```

C'est plutôt cool, parce que cela signifie que tu peux vérifier tous tes templates avant même de démarrer l'application. Ainsi, tes refactorings futurs seront sans douleur : si tu renommes une méthode ou une propriété d'un composant, tu sauras immédiatement si un template doit aussi être

mis à jour, parce qu'il cassera le build.

Cela signifie aussi que la compilation peut lever une erreur alors que ton code semblait fonctionner en mode JIT. Par exemple, si tu as un `input()` privé d'un composant utilisé dans un template, cela ne produira pas d'erreur en mode JIT (parce que le JavaScript n'a pas la notion de propriété privée), mais cela échouera en mode AoT (parce que le code TypeScript généré pour un autre composant doit accéder à cette propriété).

Compiler ton application avant de l'envoyer à tes utilisateurs va aussi grandement améliorer le temps de démarrage de ton application, puisque la compilation sera déjà faite !

Pour résumer, en mode AoT : tu écris toujours du TypeScript et du HTML, tu compiles le HTML en TypeScript, puis tout le code TypeScript en JavaScript, puis tu envoies tout le code JS à tes utilisateurs.

L'inconvénient sera la taille de tes modules JavaScript à envoyer à tes utilisateurs : le code généré est plus large que les templates non compilés. Cela est partiellement compensé par le fait que tu n'as plus besoin d'envoyer le compilateur Angular à tes utilisateurs, puisque les templates sont déjà compilés. Et le compilateur est un bon gros morceau de code, alors le gain n'est pas négligeable. Sur des applications de taille moyenne ou large, cela ne compense cependant pas, en général, l'augmentation de la taille par le code généré. Si tu veux avoir les bénéfices de la compilation AoT ET conserver des modules de taille raisonnable, il te faudra creuser les fonctionnalités de *lazy-loading* que nous avons expliquées dans le chapitre sur le Routeur.

Chapter 23. Observables : utilisation avancée

Quand on démarre avec Angular, RxJS paraît très complexe. Les débutants essaient souvent d'éviter de l'utiliser. Après tout, les autres frameworks n'utilisent pas des observables. Par ailleurs, Angular utilise des signaux maintenant. Alors, faut-il vraiment apprendre RxJS ?

Bon, d'abord, tu n'as pas vraiment le choix pour l'instant. Angular te force toujours à l'utiliser si tu veux profiter de son client HTTP, de son routeur ou de ses formulaires réactifs.

Mais même s'il ne te l'imposait pas, RxJS est vraiment une bibliothèque excellente, qui permet de rendre beaucoup plus simple, efficace et correcte la programmation asynchrone. Le code asynchrone basé sur les promesses est souvent plein de bugs subtils ou d'inefficacités. Et RxJS n'est pas lié à Angular, donc apprendre à l'utiliser peut être bénéfique pour n'importe quelle application qui utiliserait un autre framework, ou pas de framework du tout.

23.1. Certains l'aiment chaud

On a appris dans le chapitre sur la programmation réactive qu'un `Observable` représente une séquence d'événements à laquelle on peut souscrire.

Mais il y a une subtile distinction à percevoir entre deux familles d'Observables : les Observables "chauds" ("*hot*"), et les Observables "froids" ("*cold*").

Les observables froids émettent des événements uniquement quand on s'y est abonné. Tu peux faire l'analogie avec le visionnage d'une vidéo sur Youtube : le flux vidéo ne démarre qu'après avoir appuyé sur lecture. Par exemple, les observables retournés par la classe `HttpClient` sont des observables froids : ils ne déclenchent une requête que quand on invoque `subscribe`. Et chaque appel à `subscribe` envoie une nouvelle requête et résulte en un nouveau flux d'événements (limité à un seul événement dans ce cas précis).

Les observables chauds sont différents : ils émettent des événements sans se préoccuper de savoir si on a souscrit ou pas. L'analogie serait celle de la télévision : si tu allumes la TV, tu tombes au milieu d'une émission, qui a pu démarrer il y a quelques minutes comme quelques heures. L'observable `valueChanges` dans un `FormControl` est un observable chaud : tu ne recevras pas les valeurs émises avant ton abonnement, mais seulement celles émises après. Et à l'inverse d'un observable froid, deux souscripteurs différents recevront les mêmes événements.

23.2. Dé-souscriptions

Dans notre application Ponyracer, une course en direct peut être représentée par un observable, qui émet la position des poneys. Quand la course se termine, l'observable arrête d'émettre des événements.

Mais peut-être que l'utilisateur-trice ne va pas regarder la course jusqu'au bout. Que se passe-t-il alors ? Le composant va être détruit. Mais, si on a oublié de dé-souscrire, alors la fonction `next` va continuer à faire son travail à chaque événement. Même si le composant n'est plus affiché !

Cela peut conduire à des fuites mémoire et à toutes sortes de problème (du trafic réseau supplémentaire, une surcharge du serveur, etc.). Donc la bonne pratique en général est de dé-souscrire avant que le composant ne soit détruit.

Un moyen de faire cela est de stocker la `Subscription` retournée par `subscribe` dans une propriété du composant et, dans la méthode `ngOnDestroy`, d'appeler `unsubscribe` sur cette souscription :

```
export class LiveRace implements OnDestroy {
  private readonly subscription: Subscription;

  constructor() {
    const raceService = inject(RaceService);
    this.subscription = raceService.live().subscribe(() => {
      // ...
    });
  }

  ngOnDestroy() {
    this.subscription.unsubscribe();
  }
}
```

Comme on l'a expliqué auparavant, on est automatiquement dé-souscrit lorsque l'observable signale sa complétion. Un autre moyen d'éviter les troubles causés par des souscriptions de trop longue durée consiste à faire en sorte que l'observable signale sa complétion lorsque le composant est détruit. Depuis Angular v16, on peut faire cela simplement en utilisant l'opérateur `takeUntilDestroyed` fourni par le framework dans le package `@angular/core/rxjs-interop`. Cet opérateur doit être le dernier dans la chaîne, juste avant l'appel à `subscribe`. De cette manière, il s'assure qu'on dé-souscrit à toute la chaîne d'observables quand le composant est détruit.

```
export class LiveRace {
  constructor() {
    const raceService = inject(RaceService);
    raceService
      .live()
      .pipe(takeUntilDestroyed())
      .subscribe(() => {
        // ...
      });
  }
}
```

Y a-t-il des situations où ce n'est pas nécessaire de dé-souscrire ? Si tu n'es pas sûr de toi, respecte la bonne pratique et dé-souscris. C'est intéressant cependant de comprendre quand c'est absolument essentiel de dé-souscrire et quand ce n'est pas un drame de ne pas le faire.

Puisqu'on est automatiquement dé-souscrit quand un observable signale une complétion ou une erreur, ce n'est pas un gros problème de ne pas dé-souscrire aux observables HTTP par exemple :

elles se terminent ou signalent une erreur après un temps court, d'habitude avant ou peu après la destruction du composant.

Pareillement, si l'émetteur des événements est détruit en même temps que le composant qui y a souscrit (par exemple, l'`ActivatedRoute` d'un composant associé à une route, ou le formulaire créé par le composant), alors ne pas dé-souscrire est également acceptable.

23.3. Dé-souscriptions automatiques

Un bon moyen de ne pas oublier de dé-souscrire est... de ne pas souscrire. Bon, quelqu'un va devoir le faire, sinon rien ne se produira. Mais si tu laisses le framework souscrire à ta place, il dé-souscrira aussi à ta place.

Ce n'est pas toujours possible. Pour déclencher des effets de bord, souscrire explicitement est pratiquement inévitable.

Mais si le but de l'observable est d'obtenir des informations à afficher, alors tu peux laisser le framework souscrire et dé-souscrire pour toi, en utilisant `toSignal`:

```
export class LiveRace {
  protected readonly liveRace: Signal<LiveRaceModel | undefined> = toSignal(inject
  (RaceService).live());
}
```

C'est ma solution préférée. Avant que les signaux ne soient introduits, un autre moyen était fréquemment utilisé (et l'est peut-être toujours dans tes projets) : le `pipe async`.

Son utilisation consiste à exposer l'observable elle-même comme propriété du composant, et de laisser le `pipe async` souscrire et dé-souscrire pour toi, directement depuis le template :

```
@Component({
  selector: 'ns-live-race',
  template: `{{ (liveRace$ | async)?.name }}`,
  imports: [AsyncPipe]
})
export class LiveRace {
  protected readonly liveRace$: Observable<LiveRaceModel> = inject(RaceService).
  live();
}
```

Comme avec `toSignal`, le pipe `async` ne peut pas retourner une course tant que l'observable n'en a pas émis. C'est la raison pour laquelle on utilise l'opérateur `?..`

Et si on veut aussi afficher l'instant de départ de la course ? On pourrait écrire ça :

```
@Component({
  selector: 'ns-live-race',
```

```

template: `<!-- don't do this
&lt;div&gt;{{ (liveRace$ | async)?.name }}&lt;/div&gt;
&lt;div&gt;{{ (liveRace$ | async)?.startInstant | date }}&lt;/div&gt;`,
imports: [AsyncPipe, DatePipe]
})
export class LiveRace {
  protected readonly liveRace$: Observable&lt;LiveRaceModel&gt; = inject(RaceService).
  live();
}
</pre>

```

Est-ce que tu vois où est le problème ? On appelle deux fois le *pipe* `async`, ce qui veut dire qu'on souscrit deux fois à l'observable. Si l'observable est froide, deux flux différents d'événements sont générés (deux requêtes et réponses HTTP différentes par exemple).

On pourrait utiliser l'opérateur `shareReplay` pour transformer l'observable froide en observable chaude. Mais le moyen habituel d'éviter le problème est de simplement utiliser le *pipe* `async` une seule fois, en suivant le modèle suivant :

```

@Component({
  selector: 'ns-live-race',
  template: `Do this instead
    @if (liveRace$ | async; as liveRace) {
      <div>{{ liveRace.name }}</div>
      <div>{{ liveRace.startInstant | date }}</div>
    } @else {
      Loading in progress...
    },
  imports: [AsyncPipe, DatePipe]
})
export class LiveRace {
  protected readonly liveRace$: Observable<LiveRaceModel> = inject(RaceService).
  live();
}

```

23.4. Le pouvoir des opérateurs

On a déjà croisé quelques opérateurs, mais j'aimerais prendre un peu de temps pour en décrire quelques autres dans un exemple pas à pas. On va coder un champ de saisie *typeahead*. Un champ typeahead permet à ton utilisateur-trice de saisir du texte dans un champ, puis l'application propose quelques suggestions basées sur cette saisie (comme la boîte de recherche Google).

Un bon typeahead a quelques particularités :

- il affiche des propositions qui correspondent à la recherche (évidemment) ;
- il permet de n'afficher les résultats que si la saisie contient déjà quelques caractères ;
- il ne chargera pas les résultats pour chaque frappe de l'utilisateur-trice, mais attendra un peu pour être sûr qu'il/elle a fini de taper ;

- il ne déclenchera pas deux fois la même requête si l'utilisateur-trice saisit la même recherche.

Tout cela peut se faire à la main, mais c'est loin d'être trivial. Heureusement, Angular et RxJS se combinent plutôt bien pour résoudre ce problème !

Tout d'abord, regardons à quoi ressemblerait un tel composant :

```
import { Component, inject, Signal } from '@angular/core';
import { toSignal } from '@angular/core/rxjs-interop';
import { NonNullableFormBuilder, ReactiveFormsModule } from '@angular/forms';
import { PonyModel, PonyService } from './pony-service';

@Component({
  selector: 'ns-typeahead',
  template: `
    <div>
      <input [formControl]="input" />
      <ul>
        @for (pony of ponies()); track pony.id) {
          <li>{{ pony.name }}</li>
        }
      </ul>
    </div>
  `,
  imports: [ReactiveFormsModule]
})
export class PonyTypeAhead {
  protected readonly input = inject(NonNullableFormBuilder).control('');
  protected readonly ponies: Signal<Array<PonyModel>>;
```

- constructor() {
 const ponyService = inject(PonyService);
 // todo: do something with the input
 }
}

Dans le constructeur, on commence par s'abonner à l'observable `valueChanges` exposé par le `FormControl` (relis le chapitre sur les formulaires si tu as besoin de te rafraîchir la mémoire).

```
this.input.valueChanges.subscribe(value => console.log(value));
```

Ensuite, on veut utiliser cette saisie pour trouver les poneys correspondants. Notre service `PonyService` possède justement une méthode `search()` dont c'est exactement le travail ! On peut supposer que cette méthode réalise une requête HTTP pour obtenir les résultats du serveur, alors elle retourne un `Observable<Array<PonyModel>>`, un observable qui émet un tableau de poneys.

Abonnons-nous à cette méthode pour mettre à jour le champ `ponies` de notre composant :

```

const ponies = signal<Array<PonyModel>>([]);
this.ponies = ponies;
this.input.valueChanges.subscribe(value => {
  this.ponyService.search(value).subscribe(results => ponies.set(results));
});

```

Cool, ça fonctionne. Mais ce n'est pas idéal. On a beaucoup de souscriptions sans dé-souscription. Et il y a une *race condition* : le second résultat de recherche pourrait être émis avant le premier.

On pourrait transformer l'`Observable<string>` en appliquant l'opérateur `map`. Mais comme la méthode `search` retourne un `Observable<Array<PonyModel>>`, on se retrouverait avec un `Observable<Observable<Array<PonyModel>>>`. Ce qu'on désire, c'est un `Observable<Array<PonyModel>>`, qui émet les résultats de recherche successifs.

Il faut utiliser l'un des opérateurs de *flattening* proposés par RxJS. Essayons avec `mergeMap`:

```

const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(mergeMap(value => this.ponyService.
  search(value)));
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });

```

Voilà, c'est bien plus élégant ! Chaque fois qu'un nom de poney est émis par l'observable source, il crée un nouvel observable de poneys, et il fusionne tous les événements de ces observables dans un seul observable. Mais ce code présente le même bug que le code précédent : le second résultat de recherche pourrait être émis avant le premier.

Essayons avec `concatMap`:

```

const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(concatMap(value => this.ponyService.
  search(value)));
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });

```

Cette fois les résultats de recherche sont ordonnés correctement. Mais comme les observables sont concaténés, la seconde recherche n'est lancée que lorsqu'on a obtenu la réponse de la première. C'est bien trop lent, et ça affiche inutilement tous les résultats de recherche successifs.

L'opérateur correct à utiliser ici est celui qu'on a déjà évoqué précédemment : `switchMap`.

```

const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(switchMap(value => this.ponyService.
  search(value)));
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });

```

Lorsqu'un nouveau nom de poney est émis, `switchMap` dé-souscrit de la précédente observable avant de créer et de souscrire à la suivante. Donc on obtient les résultats dans l'ordre, et on n'attend pas d'obtenir un résultat avant de demander le suivant.

OK, maintenant ignorons les recherches de moins de trois caractères. Trop facile : il nous suffit

d'utiliser l'opérateur **filter** !

```
const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(
  filter(query => query.length >= 3),
  switchMap(value => this.ponyService.search(value))
);
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });
```

On ne veut également pas que notre recherche se déclenche immédiatement après la frappe : on aimerait la déclencher seulement quand l'utilisateur-trice s'est arrêté-e de taper pendant 400ms. Oui, tu l'as deviné : il y bien a un opérateur pour cela, et il s'appelle **debounceTime** :

```
const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(
  filter(query => query.length >= 3),
  debounceTime(400),
  switchMap(value => this.ponyService.search(value))
);
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });
```

Donc maintenant un-e utilisateur-trice peut saisir une recherche, corriger quelques caractères, puis en ajouter d'autres, et la requête se déclenchera uniquement quand 400ms se seront écoulées depuis la dernière frappe. Mais que se passe-t-il si l'utilisateur-trice saisit "Rainbow", attend 400ms (ce qui déclenchera donc une requête), puis saisit "Rainbow Dash" et immédiatement supprime "Dash" pour revenir à "Rainbow" ? Cela déclencherait deux requêtes successives pour "Rainbow" ! Pourrait-on déclencher une requête seulement si la recherche est différente de la précédente ? Bien sûr, avec **distinctUntilChanged** :

```
const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(
  filter(query => query.length >= 3),
  debounceTime(400),
  distinctUntilChanged(),
  switchMap(value => this.ponyService.search(value))
);
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });
```

Une dernière chose : il nous faut encore gérer proprement les erreurs. On sait déjà que **valueChanges** ne va jamais signaler d'erreur, mais notre observable **ponyService.search()** le pourrait tout à fait : il dépend du réseau. Et le problème avec les observables c'est qu'une erreur va définitivement stopper le flux : si la moindre requête échoue, le composant ne fonctionnera plus du tout... Ce n'est évidemment pas ce que l'on souhaite, alors attrapons ces maudites erreurs et remplaçons l'observable en faute par un observable qui émet un résultat vide :

```
const ponies$ = this.input.valueChanges.pipe(
  filter(query => query.length >= 3),
  debounceTime(400),
  distinctUntilChanged(),
```

```

    switchMap(value => this.ponyService.search(value).pipe(catchError(() => of([]))))
);
this.ponies = toSignal(ponies$, { initialValue: [] });

```

Plutôt cool, tu ne trouves pas ? On ne déclenche une recherche que si l'utilisateur saisit un texte de plus de 3 caractères et attend au moins 400ms. On garantit qu'on ne déclenchera pas deux fois la même requête, et les suggestions sont toujours en accord avec la recherche ! Et le tout avec 5 lignes de code seulement. Bonne chance pour implémenter la même chose à la main sans introduire de problèmes...

Bon, d'accord, c'est le cas d'utilisation idéal pour RxJS, mais il faut retenir qu'il propose une tonne d'opérateurs, dont certains sont de véritables pépites. Apprendre à les maîtriser demande du temps, mais cela vaut le coup car ils peuvent être d'une aide précieuse pour ton application.

23.5. Utiliser les Subjects comme déclencheurs

Un autre cas d'utilisation courant dans Angular est d'utiliser un **Subject** pour déclencher une action. Par exemple, imaginons que nous voulions afficher une liste de courses :

- quand le composant est chargé
- à chaque fois que l'utilisateur clique sur un bouton de rafraîchissement

Nous pouvons utiliser un **Subject** pour cela. Un **Subject** est un observable chaud, qui émet un nouvel événement quand on appelle sa méthode `next`. Dans le code ci-dessous, `refreshTrigger` est utilisé pour émettre un événement chaque fois que l'utilisateur clique sur le bouton de rafraîchissement. Nous utilisons ce sujet comme source de la souscription à la méthode `raceService.list`. Comme nous voulons aussi appeler la méthode quand le composant est chargé, nous utilisons l'opérateur `startWith` pour émettre un événement quand le composant est initialisé.

races.ts

```

private readonly refreshTrigger = new Subject<void>();
protected readonly races: Signal<Array<RaceModel> | undefined>;

constructor() {
  const raceService = inject(RaceService);
  const races$ = this.refreshTrigger.pipe(
    startWith(undefined),
    switchMap(() => raceService.list())
  );
  this.races = toSignal(races$);
}

protected refresh() {
  this.refreshTrigger.next();
}

```

23.6. Construire son propre Observable

Parfois, malheureusement, il te faudra utiliser des bibliothèques qui produisent des événements mais sans utiliser un Observable. Tout espoir n'est pas perdu, car tu peux évidemment créer tes propres Observables, en utilisant `new Observable(observer => {})`.

La fonction passée en paramètre au constructeur est appelée la fonction `subscribe` : elle sera en charge d'émettre les événements et les erreurs, et de terminer le flux.

Par exemple, si tu veux créer un Observable qui émettra 1, puis 2, puis se termine, tu pourrais écrire :

```
const numbers = new Observable(observer => {
  observer.next(1);
  observer.next(2);
  observer.complete();
});
```

On pourrait alors s'abonner à un tel observable :

```
numbers.subscribe({
  next: number => console.log(number),
  error: error => console.log(error),
  complete: () => console.log('Complete!')
});
// Will log:
// 1
// 2
// Complete!
```

Maintenant, disons qu'on veut émettre 'hello' toutes les deux secondes, sans jamais se terminer. On pourrait faire cela facilement avec des opérateurs fournis, mais essayons de le faire nous-même, pour l'exemple :

```
import { Observable } from 'rxjs';

export class HelloService {
  get(): Observable<string> {
    return new Observable(observer => {
      const interval = setInterval(() => observer.next('hello'), 2000);
    });
  }
}
```

La fonction passée à `new Observable()` peut aussi retourner une fonction qui sera appelée lors du désabonnement. C'est très pratique si tu as du nettoyage à réaliser. Et c'est le cas dans notre `HelloService`, parce qu'il nous faut stopper le `setInterval` au désabonnement de l'observable.

```

import { Observable } from 'rxjs';

export class HelloService {
  get(): Observable<string> {
    return new Observable(observer => {
      const interval = setInterval(() => observer.next('hello'), 2000);
      return () => clearInterval(interval);
    });
  }
}

```

Comme l'intervalle ne sera pas créé avant l'abonnement, nous venons donc de créer un observable "froid".

23.7. Gestion d'état avec un *store* (NgRx, NGXS, Elf et autres)

L'écosystème Angular a beaucoup de bibliothèques de gestion d'état, habituellement appelées *stores* : [NgRx](#), NgRx component store, [NGXS](#), [Elf](#), et probablement d'autres.

Pendant nos formations, on nous demande souvent : "est-ce que je devrais en utiliser un ?" ou "lequel est le meilleur ?". On ne peut pas vraiment répondre à ces questions. Chaque projet a ses propres besoins. Chaque équipe de développeurs a ses préférences et ses priorités.

Nous avons un avis, cependant : ce ne sont pas des outils magiques, et ils ne vous éviteront pas d'avoir à apprendre RxJS. Ils sont tous basés sur RxJS, et tu as intérêt à maîtriser RxJS avant de les utiliser.

Pour *nos* différents projets, on a toujours trouvé que leurs bénéfices ne compensaient pas la complexité additionnelle et le *boilerplate* que leur utilisation implique. Mais tu peux avoir un avis différent. Fais tes propres expériences et décide par toi-même.

Attention à ce biais cependant : les stores paraissent intelligents ; le fait de les utiliser peut te faire paraître intelligent ; mais ça ne veut pas dire pour autant qu'ils sont une solution à promouvoir pour ton projet et ton équipe. Nous recevons aussi beaucoup de témoignages nous disant que le développeur principal a fait le choix d'utiliser un store, et que tous les autres développeurs de l'équipe pâtissent de ce choix.

23.8. Conclusion

J'espère que tu as apprécié ce court chapitre sur les observables. Ils peuvent aussi servir à séquencer tes requêtes HTTP, ou à communiquer entre tes composants (on y reviendra bientôt). Mais tu as désormais un bon aperçu de ce qui est possible !



Nous avons de nombreux exercices qui utilisent RxJS et te permettent de découvrir les opérateurs :

- Parier sur un poney 
- Live 
- Astuces sur les Observables 
- Booster un poney 
- Score réactif 

Chapter 24. Composants et directives avancés

24.1. Transformation d'inputs

Depuis Angular v16.1, il est possible de transformer un input avec l'option `transform` du décorateur `@Input()`. Bien sûr, la fonction `input()` supporte aussi cette fonctionnalité.

Cela permet de transformer la valeur passée à l'input avant qu'elle soit stockée dans le signal. L'option `transform` attend une fonction qui recevra la valeur en entrée et renvoie la valeur transformée. Comme les cas les plus courants sont de transformer une chaîne de caractères en nombre ou en booléen, Angular fournit deux fonctions pour cela : `numberAttribute` et `booleanAttribute` dans `@angular/core`.

Voici comment on utilise `booleanAttribute` :

```
readonly disabled = input(false, { transform: booleanAttribute });
```

Cela va transformer la valeur passée en input en booléen, rendant possible ces utilisations :

```
<ns-button disabled />
<ns-button disabled="true" />
<!-- Before, only the following was properly working --&gt;
&lt;ns-button [disabled]="true" /&gt;</pre>
```

La fonction `numberAttribute` est similaire et transforme la chaîne de caractère en nombre :

```
readonly value = input(0, { transform: numberAttribute });
```

Elle permet de définir une valeur par défaut, dans le cas où l'input ne serait pas un nombre valide (la valeur par défaut est `NaN`) :

```
readonly value = input(0, { transform: (value: unknown) => numberAttribute(value, 42) });
```

On peut alors utiliser le composant comme ceci :

```
<ns-value value="42" />
<ns-value value="not a number" />
<!-- Before, only the following was properly working --&gt;
&lt;ns-value [value]="42" /&gt;</pre>
```

24.2. Requêtes de vue : `viewChild`

Dans le chapitre sur les templates, on a mentionné les "variables locales", une chouette fonctionnalité qui permet d'obtenir dans le template une référence vers un élément du DOM. Par exemple, tu peux facilement donner le focus à un champ grâce à un bouton :

```
<input #myInput />
<button (click)="myInput.focus()">Focus</button>
```

On a aussi rencontré cette fonctionnalité dans le chapitre sur les formulaires, quand on voulait obtenir une référence vers une directive précise :

```
<input name="login" [(ngModel)]="user.login" required #loginCtrl="ngModel" />
@if (loginCtrl.dirty && loginCtrl.hasError('required')) {
  <div>The login field is required</div>
}
```

Mais comment faire si on a besoin de ces mêmes références dans le code de notre composant, et pas seulement dans son template ? C'est là que les requêtes de vue (*view queries*) arrivent à la rescousse.

Par exemple, tu pourrais vouloir donner le focus à un champ dès que le composant est affiché. Pour ce faire, il nous faut obtenir une référence vers l'input, grâce à la fonction `viewChild`.

```
@Component({
  selector: 'ns-login',
  template: '<input #loginInput name="login" [(ngModel)]="credentials.login" required
/>',
  imports: [FormsModule]
})
export class Login implements AfterViewInit {
  protected readonly credentials = { login: '' };

  readonly loginInput = viewChild.required<ElementRef<HTMLInputElement>>('loginInput
');

  ngAfterViewInit(): void {
    this.loginInput.nativeElement.focus();
  }
}
```

 Les fonctions `viewChild` et `viewChild.required` sont les alternatives modernes, basées sur les signaux, au décorateur `@ViewChild`, de la même manière que `input` et `input.required` sont les alternatives modernes, basées sur les signaux, au décorateur ``@Input``.

On déclare une propriété `loginInput`, que l'on initialise avec `viewChild.required`. Cette fonction a besoin d'un sélecteur en paramètre : ici on utilise la variable locale déclarée dans notre template. La fonction indique ainsi au framework qu'il veut requêter la vue pour y trouver un élément avec ce nom de variable locale. Le signal sera initialisé avec cet élément, de type `ElementRef<T>`. Ce type n'a qu'un seul attribut, `nativeElement` de type `T`, qui est une référence à l'élément du DOM sous-jacent.

Cet exemple montre aussi une utilisation intéressante du cycle de vie avec l'usage de la méthode `ngAfterViewInit`. Cette méthode est appelée dès que la vue est créée, ainsi, nous sommes sûrs que l'élément qu'on attend sera effectivement présent. Si tu essaies de faire la même chose dans le constructeur ou dans `ngOnInit`, cela ne fonctionnera pas.

Il y a aussi une autre méthode nommée `ngAfterViewChecked`, qui est appelée à chaque fois que la vue est vérifiée (après chaque détection de changement).

Si tu veux implémenter cette fonctionnalité de focus dans plusieurs composants différents, tu pourrais créer une directive pour cela, au lieu de dupliquer ce code dans chaque composant.

```
@Directive({
  selector: '[nsFocus]'
})
export class Focus implements AfterViewInit {
  ngAfterViewInit(): void {
  }
}
```

Cette directive ne fait rien pour le moment, mais elle serait utilisée comme suit dans un template :

```
<input nsFocus />
```

Cette directive doit accéder à son élément hôte pour lui donner le focus. C'est alors que `ElementRef` devient très intéressant, puisqu'il peut être injecté dans notre directive :

```
@Directive({
  selector: '[nsFocus]'
})
export class Focus implements AfterViewInit {
  protected readonly element = inject<ElementRef<HTMLElement>>(ElementRef);

  ngAfterViewInit(): void {
    this.element.nativeElement.focus();
  }
}
```

Et voilà : grâce à cette directive, nous donnerons le focus à son élément hôte !

Retournons à notre fonction `viewChild` : il peut aussi accepter un *type* comme sélecteur.

Par exemple, dans le chapitre sur les formulaires, on a vu que pour soumettre un formulaire avec la façon pilotée par le template, on peut utiliser du binding bi-directionnel, ou on peut obtenir une référence vers le formulaire et passer sa valeur à la méthode submit :

```
<form (ngSubmit)="authenticate(form.value)" #form="ngForm">
  <!-- ... -->
</form>
```

Mais on pourrait aussi utiliser `viewChild` :

```
@Component({
  selector: 'ns-login',
  template: `
    <form (ngSubmit)="authenticate()">
      <!-- ... -->
    </form>
  `,
  imports: [FormsModule]
})
export class LoginForm {
  readonly credentialsForm = viewChild.required(NgForm);

  protected authenticate(): void {
    if (this.credentialsForm().valid) {
      console.log(this.credentialsForm().value);
    }
  }
}
```

Le truc cool avec `viewChild` c'est que c'est une requête dynamique : il sera toujours à jour du template. Si l'élément requêté est détruit, le signal deviendra `undefined`.

Cette fonction a aussi une sœur jumelle nommée `viewChildren`. À la différence de `viewChild` qui permet d'obtenir la référence vers un seul élément correspondant au sélecteur (le premier s'il y en a plusieurs), `viewChildren` permet d'obtenir une référence vers tous les éléments y correspondant.

Supposons que nous ayons un `Race` affichant une collection de `Pony`. On peut facilement être notifié chaque fois qu'un `Pony` est ajouté ou supprimé :

```
@Component({
  selector: 'ns-race',
  templateUrl: './race.html',
  imports: [Pony]
})
export class Race {
  readonly raceModel = input.required<RaceModel>();
  readonly ponies = viewChildren(Pony);
```

```

constructor() {
  effect(()) => {
    console.log(this.ponies().length);
  });
}
}

```

24.3. Contenu : `ng-content`

Un autre besoin récurrent des développeurs est la capacité de construire des composants graphiques dont le contenu serait dynamique.

Par exemple, supposons que tu veuilles construire [un composant "carte"](#) à l'aide du framework CSS Bootstrap. Le template d'une telle carte ressemblerait à :

```

<div class="card">
  <div class="card-body">
    <h4 class="card-title">Card title</h4>
    <p class="card-text">Some quick example text</p>
  </div>
</div>

```

Tu pourrais évidemment dupliquer ce code HTML chaque fois que tu en as besoin dans ton application. Mais à ce point de la lecture, tu penses déjà probablement à créer un composant. Il y a deux parties dynamiques dans cette carte (le titre et le contenu), alors tu arriverais probablement à quelque-chose comme :

```

@Component({
  selector: 'ns-card',
  template: `
    <div class="card">
      <div class="card-body">
        <h4 class="card-title">{{ title() }}</h4>
        <p class="card-text">{{ text() }}</p>
      </div>
    </div>
  `
})
export class Card {
  readonly title = input('');
  readonly text = input('');
}

```

Et tu l'utiliserais comme cela :

```
<ns-card title="Card title" text="Some quick example text" />
```

Cela fonctionne parfaitement. Mais en regardant plus précisément le besoin, tu te rends compte que le contenu de la carte peut aussi être du HTML complexe, et pas seulement du texte, ce que supporte Bootstrap !

Heureusement, Angular va encore une fois te sauver la mise : il est facile de "passer" du HTML à un composant enfant, grâce à `<ng-content>`.

`ng-content` est un tag spécial que tu peux utiliser dans tes templates pour inclure le HTML fourni par le composant parent :

```
<div class="card">
  <div class="card-body">
    <h4 class="card-title">{{ title() }}</h4>
    <p class="card-text">
      <ng-content />
    </p>
  </div>
</div>
```

Et tu peux désormais utiliser ce composant comme cela :

```
<ns-card title="Card title"> Some quick <strong>example</strong> text </ns-card>
```

Plus tard, tu te rends compte que le titre peut aussi contenir du HTML. Et bien sûr, il y a une solution pour passer plusieurs contenus au composant carte, en utilisant plusieurs `ng-content` avec un sélecteur.

```
<div class="card">
  <div class="card-body">
    <h4 class="card-title">
      <ng-content select="[title]"></ng-content>
    </h4>
    <p class="card-text">
      <ng-content select="[content]"></ng-content>
    </p>
  </div>
</div>
```

et tu l'utiliseras comme cela :

```
<ns-card>
  <span title>Card <strong>title</strong></span>
  <p content>Some quick <strong>example</strong> text</p>
</ns-card>
```

Cela produira le résultat suivant :

```

<div class="card">
  <div class="card-body">
    <h4 class="card-title">
      <p class="title">Card <strong>title</strong></p>
    </h4>
    <p class="card-text">
      <p class="content">Some quick <strong>example</strong> text</p>
    </p>
  </div>
</div>

```

Depuis Angular v18, il est possible de définir un contenu par défaut, qui sera utilisé si aucun contenu n'est fourni par le parent :

```

<div class="card">
  <div class="card-body">
    <h4 class="card-title">
      <ng-content select="[title]">Default title</ng-content>
    </h4>
    <p class="card-text">
      <ng-content select="[content]"></ng-content>
    </p>
  </div>
</div>

```

24.4. Requêtes de contenu : contentChild

Quand tu utilises ces tags `ng-content`, le contenu projeté ne sera pas requêtable par `viewChild` ou `viewChildren`. Pour ces contenus, il te faut utiliser deux autres fonctions : `contentChild` et `contentChildren`.

Disons que tu es en train de créer un autre composant graphique en Bootstrap, cette fois-ci un composant "onglet". D'après la documentation, le HTML doit ressembler à :

```

<ul class="nav nav-tabs">
  <li class="nav-item">
    <a class="nav-link">Races</a>
  </li>
  <li class="nav-item">
    <a class="nav-link">About</a>
  </li>
</ul>

```

Mais on voudrait proposer un composant plus agréable d'utilisation à notre équipe, qui ressemblerait à :

```
<ns-tabs>
  <ns-tab title="Races" />
  <ns-tab title="About" />
</ns-tabs>
```

On a aussi besoin d'un composant **Tabs** englobant, qui doit découvrir combien de directives **ns-tab** sont embarquées dans le template du composant, doit itérer sur chacune d'elles, et générer le balisage adéquat.

Pour ce faire, commençons par créer une directive **Tab** :

```
@Directive({
  selector: 'ns-tab'
})
export class Tab {
  readonly title = input('');
```

Cette directive ne fait pas grand-chose : elle n'a qu'une seule entrée pour le titre de l'onglet. Note qu'on utilise un élément comme sélecteur : **ns-tab**.

Maintenant il nous faut construire le **Tabs**:

```
@Component({
  selector: 'ns-tabs',
  template: `
    <ul class="nav nav-tabs">
      @for (tab of tabs(); track tab) {
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link">{{ tab.title() }}</a>
        </li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: []
})
export class Tabs {
  readonly tabs = contentChildren(Tab);
}
```

Comme tu le vois, le template itère sur un tableau d'onglets **tabs** et génère un élément **li** pour chacun. Mais d'où provient ce tableau **tabs** ? Comment le composant peut-il connaître les deux directives **ns-tab** imbriquées dans le composant **ns-tabs** ? C'est ce que permet la directive **ContentChildren**.

Pour récupérer la liste des onglets, on doit utiliser **contentChildren**, avec **Tab** en argument. Cela nous fournit un tableau d'onglets, que l'on peut parcourir avec une boucle **for**. Chaque élément dans

cette liste est une `Tab`, on peut donc accéder à sa propriété `title`, et afficher le titre de l'onglet !

Note que si, pour n'importe quelle raison, tu avais un template comme celui-ci :

```
<ns-tabs>
  <div>
    <ns-tab title="Races" />
  </div>
  <ns-tabgroup>
    <ns-tab title="About" />
  </ns-tabgroup>
</ns-tabs>
```

alors le tableau dans `Tab` ne contiendrait que la première `Tab`. `contentChild` et `contentChildren` ne recherchent en effet que les descendants directs, et stopperaient leur recherche sur le composant `ns-tabgroup`.

Si tu voulais que ton composant fonctionne malgré cela, il te faudrait passer une option à `contentChildren` :

```
@Component({
  selector: 'ns-tabs',
  template: `
    <ul class="nav nav-tabs">
      @for (tab of tabs(); track tab) {
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link">{{ tab.title() }}</a>
        </li>
      }
    </ul>
  `,
  imports: []
})
export class TabsWithDescendants {
  readonly tabs = contentChildren(Tab, { descendants: true });
}
```

Et maintenant, il trouverait de nouveau toutes les `Tab` !

La propriété `tabs` est un signal, donc tu peux aussi être notifié de ses changements, comme on l'a vu pour `viewChildren`. Encore une fois, la valeur du signal n'est pas accessible dans le constructeur du composant, ni même dans `ngOnInit`. Pour être sûr que le contenu puisse être requêté, tu dois utiliser la méthode `ngAfterContentInit` du cycle de vie. Tu peux aussi utiliser `ngAfterContentChecked`, qui est appelée à chaque fois que la détection de changements est lancée.



Essaye notre exercice [Composants avancés](#) ! Tu construiras un composant avec `ng-content` !

24.5. Projection de contenu conditionnelle et contextuelle : `ng-template` et `ngTemplateOutlet`

`ng-content` ne convient pas lorsqu'on veut insérer du contenu HTML dynamique de manière conditionnelle, ou en boucle. Il ne permet pas non plus de fournir un contexte à ce contenu dynamique inséré.

Illustrons un tel cas par un exemple simple. On voudrait créer un composant *progress*. Ce composant accepte une valeur minimale, une valeur maximale et une valeur, calcule le pourcentage, et l'affiche dans une barre de progression.

Commençons par le squelette de ce composant :

```
export class Progress {
  readonly min = input(0);
  readonly max = input(100);
  readonly value = input.required<number>();
  protected readonly percentage = computed(() => (100 * (this.value() - this.min())) / (this.max() - this.min())));
}
```

Et son template :

```
<div class="progress">
  <div
    class="progress-bar"
    role="progressbar"
    [style.width.%]="percentage()"
    [ariaValueNow]="value()"
    [ariaValueMin]="min()"
    [ariaValueMax]="max()"
  >
  </div>
</div>
```

Rien de nouveau jusqu'ici.

Mais on voudrait aussi afficher la valeur du pourcentage. Et l'utilisateur/utilisatrice du composant doit pouvoir customiser l'affichage du pourcentage si il ou elle le désire.

Donc, dans le template du composant *progress*, on veut ceci, où le `formatter` est quelque chose qui est fourni en *input* du composant.

```
<div class="progress">
  <div
    class="progress-bar"
    role="progressbar"
    [ariaValueNow]="value()"
    [ariaValueMin]="min()"
    [ariaValueMax]="max()"
    [style.width.%]="{{percentage() | formatter}}"
  >
  </div>
</div>
```

```

[style.width.%]="percentage()"
[ariaValueNow]="value()"
[ariaValueMin]="min()"
[ariaValueMax]="max()"

>
@if (formatter()); as f) {
  <span>
  </span>
} @else {
  {{ percentage() | number }}%
}

</div>
</div>

```

Ce *formatter* n'est pas une valeur. Ce n'est pas non plus une fonction, parce que le pourcentage doit pouvoir être affiché en utilisant du code HTML, enrichi grâce à Angular.

Angular modélise un tel bout de HTML enrichi, qu'on peut passer en argument et insérer où et quand on le veut, par un `<ng-template>`. Son équivalent TypeScript est un objet de type `TemplateRef`.

Dans notre cas, la responsabilité du *formatter* est d'afficher un pourcentage. Donc il a besoin d'un contexte qui contient ce pourcentage. Ce contexte d'affichage constitue le type générique du `TemplateRef` que le composant accepte en *input*.

```

interface ProgressContext {
  percentage: number;
}

export class Progress {
  // ...
  readonly formatter = input<TemplateRef<ProgressContext>>();
  protected readonly formatterContext = computed<ProgressContext>(() => ({
    percentage: this.percentage()
  }));
}

```

À présent, comment insérer ce `TemplateRef` dans le template de notre composant `progress` et lui fournir son contexte? C'est le rôle de la directive structurelle `*ngTemplateOutlet`. Voici comment on l'utilise :

```

@if (formatter()); as f) {
  <span>
    <ng-container *ngTemplateOutlet="f; context: formatterContext()" />
  </span>
} @else {
  {{ percentage() | number }}%
}

```

Enfin, comment utilise-t-on ce composant *progress* et comment lui fournit-on un *formatter*? Simplement en utilisant la balise `<ng-template>`, en lui assignant une variable, et en passant cette variable comme valeur de l'*input formatter* au composant *progress*.

Dans le `<ng-template>`, on peut bien sûr accéder à toutes les propriétés du composant courant. Mais on peut en outre accéder aux propriétés du contexte, qui vient du composant *progress*, en utilisant cette syntaxe bizarre `let-p="percentage"`. `p` est simplement un alias pour l'élément du contexte nommé `percentage` (on pourrait choisir n'importe quel autre alias, comme par exemple `let-progress="percentage"`).

```
<!-- without formatter -->
<ns-progress [value]="75" />

<!-- with formatter -->
<ng-template #myFormatter let-p="percentage"><strong>Your</strong> progress: {{ p | number }}%</ng-template>
<ns-progress [value]="75" [formatter]="myFormatter" />
```

Si, dans l'interface du contexte, on choisit de nommer une propriété `$implicit` (au lieu de `percentage` par exemple), alors on peut utiliser simplement `let-p` au lieu de `let-p="percentage"` pour accéder à cette propriété.

C'est d'ailleurs ainsi que fonctionnent les directives structurelles en Angular. Toutes les directives que l'on utilise avec une `*`, comme `ngIf` ou `ngFor`, sont en réalité des directives dont l'élément hôte est un `<ng-template>`. Angular définit une *micro-syntaxe* pour les directives structurelles, qui permet d'appliquer plus succinctement une directive à un `<ng-template>`. Prenons l'exemple de `ngFor`. Quand on écrit un `ngFor` comme celui-ci (`ngFor` est la directive qu'on utilisait avant que `@for` ne soit introduit) :

```
<div *ngFor="let pony of ponies; i as index">
  {{ i }} - {{ pony }}
</div>
```

Cela revient au même qu'écrire le template suivant :

```
<ng-template ngFor [ngForOf]="ponies" let-pony let-i="index">
  <div>{{ i }} - {{ pony }}</div>
</ng-template>
```

C'est moins lisible, on est d'accord. C'est pour ça que l'on utilise toujours `*ngFor`. Mais cela montre qu'en réalité Angular utilise lui-même ce pattern à base de `ng-template` ! `ngFor` n'est rien d'autre qu'une directive s'appliquant sur un `ng-template`, avec un input `ngForOf` qui attend une collection, et un contexte contenant une propriété `$implicit` qui est l'élément courant, et d'autres propriétés comme l'`index`.

Ce pattern est extrêmement puissant, et est d'une grande utilité pour concevoir des composants

customisables.

24.6. À l'écoute de l'hôte : *Host Listener*

Quand on écrit une directive, on a souvent envie d'interagir avec l'élément hôte.

Prenons un exemple simple : notre client voudrait rapidement vider le contenu de certains champs texte en double-cliquant dessus. C'est typiquement le genre de comportement que tu peux encapsuler dans une directive custom, que nous appellerons `InputClear`. Son sélecteur sera un attribut, disons `nsInputClear`. Quand cet attribut sera ajouté sur un élément, on voudra écouter les double-clics sur cet élément hôte.



Cet exemple est certes simple, mais pas vraiment réaliste. Une application plus réaliste (mais aussi plus complexe) de cette fonctionnalité serait, par exemple, d'afficher une bulle d'aide (*tooltip*) quand un élément est survolé ou cliqué.

Créons cette directive :

```
@Directive({
  selector: '[nsInputClear]',
})
export class InputClear {
  private readonly element = inject<ElementRef<HTMLInputElement>>(ElementRef);
}
```

On utilisera notre directive comme cela :

```
<input nsInputClear />
```

Il nous faut maintenant réagir à l'événement 'dblclick' sur notre élément hôte (ici, le `<input>`) pour y vider sa valeur.

C'est là que nous pouvons utiliser les méta-données `host` dans le décorateur `@Component`. La syntaxe est presque identique à celle qu'on utiliserait dans un template :

```
host: {
  '(eventtype)': 'statement()'
}
```

Dans notre cas, nous pourrions écrire :

```
@Directive({
  selector: '[nsInputClear]',
  host: {
    '(dblclick)': 'clearContent()'
  }
})
```

```

})
export class InputClear {
  private readonly element = inject<ElementRef<HTMLInputElement>>(ElementRef);

  protected clearContent(): void {
    this.element.nativeElement.value = '';
  }
}

```

Désormais, chaque fois qu'un événement 'dblclick' est déclenché sur l'élément hôte, la directive va vider la valeur de l'input.

Note qu'il est aussi possible de se mettre à l'écoute d'événements globaux, comme `window:resize` par exemple :

```

@Directive({
  selector: '[nsWindowResize]',
  host: {
    '(window:resize)': 'resize($event)'
  }
})
export class WindowResize {
  protected resize(event: Event): void {
    const innerWidth = (event.target as Window).innerWidth;
    console.log(`The screen is being resized to ${innerWidth}`);
  }
}

```

Un autre moyen de réagir à des événements sur l'élément hôte est de décorer une méthode de la directive avec `@HostListener`. C'était la manière recommandée dans le passé, mais utiliser les métadonnées de l'hôte est maintenant préférable.

24.7. Binding sur l'hôte : *Host binding*

On a souvent besoin d'ajouter automatiquement une classe ou un style CSS, ou de modifier une propriété DOM de l'élément hôte d'une directive ou d'un composant. Les métadonnées de l'hôte, comme nous venons de le voir, permettent de faire de l'*event binding* sur l'élément hôte. On peut utiliser les mêmes métadonnées pour faire aussi du *property binding*.

Supposons qu'on veuille ajouter une classe CSS particulière (`is-required`) à un input s'il fait l'objet d'une erreur de validation donnée (`required`). Cette classe pourrait ajouter une jolie bordure autour du champ, ou un petit astérisque, peu importe. Cela ne validera en aucune façon la saisie, on se contentera de consommer le résultat de la validation native de formulaires en Angular, et d'utiliser ce résultat pour styler le champ.

C'est de nouveau un travail idéal pour une directive :

```

@Directive({

```

```
    selector: '[nsAddClassIfRequired]',  
}  
export class AddClassIfRequired {  
}
```

On pourra l'utiliser dans un formulaire Angular piloté par le code :

```
<input formControlName="firstName" nsAddClassIfRequired />
```

Ou dans un formulaire piloté par le template :

```
<input [(ngModel)]="user.name" required nsAddClassIfRequired>
```

Il nous faut ensuite, dans cette directive, une référence à l'état du champ. Angular valide automatiquement les champs, et ajoute l'erreur `required` si un champ est requis mais vide. Le puissant système d'injection de dépendances va encore une fois pouvoir nous aider ! On peut en effet demander à Angular d'injecter dans une directive une autre directive appliquée au même hôte, ou à un des ses descendants.

Comme nous voulons que notre directive fonctionne avec `FormControlName` ou `NgModel`, on pourrait demander à Angular de nous injecter les deux. Mais ces injections ne fonctionneraient pas, car seulement une seule des deux serait disponible (on utilise généralement soit l'une, soit l'autre, sur un input donné), et Angular lève une erreur si une dépendance ne peut être injectée. Il existe une astuce qui permet de demander à Angular de continuer même si une dépendance s'avère manquante : le décorateur `Optional`.

Ainsi, un tel code pourrait fonctionner :

```
private readonly formControl = inject(FormControlName, { optional: true });  
private readonly ngModel = inject(NgModel, { optional: true });
```

Mais on peut faire mieux. En fait, ces deux directives héritent de la même classe de base : `NgControl`. Alors, au lieu d'injecter l'une ou l'autre, on peut lui demander de nous fournir le `NgControl` commun !

```
@Directive({  
    selector: '[nsAddClassIfRequired]',  
})  
export class AddClassIfRequired {  
    private readonly control = inject(NgControl);  
}
```

Maintenant qu'on a une référence au `NgControl`, il est facile de savoir si le champ présente l'erreur `required`, en utilisant sa méthode `hasError()`. La dernière étape est d'ajouter la classe `is-required` à l'élément hôte si c'est le cas. C'est là que le binding de propriété sur l'hôte entre en scène ! Là aussi,

la syntaxe est presque identique à celle qu'on utilisera dans un template :

```
host: {  
  '[prop]': 'expression'  
}
```

Et cela mettrait à jour automatiquement la propriété `prop` de l'hôte chaque fois que `expression` change de valeur.

Dans notre cas, nous n'avons pas de propriété sur laquelle se lier. Mais on peut définir un accesseur qui retourne `true` ou `false` en fonction de la présence de l'erreur sur le contrôle.

```
@Directive({  
  selector: '[nsAddClassIfRequired]',  
  host: {  
    '[class.is-required]': 'isRequired'  
  }  
})  
export class AddClassIfRequired {  
  private readonly control = inject(NgControl);  
  
  protected get isRequired(): boolean {  
    return this.control.hasError('required');  
  }  
}
```

Ces quelques lignes de code sont vraiment puissantes : à chaque fois que cette directive sera utilisée dans un formulaire, Angular ajoutera ou enlèvera automatiquement notre classe spécifique selon la saisie utilisateur !

Cela peut être utilisé pour binder d'autres types de caractéristiques, et pas uniquement des classes CSS. Par exemple, certaines bibliothèques de composants l'utilisent pour ajouter les attributs d'accessibilité (`aria.xxx`) à l'élément hôte.

Note que notre directive utilise un sélecteur spécifique. Mais si tu veux l'appliquer absolument partout, tu peux simplement changer son sélecteur pour `input`, et tous les champs de ton application en bénéficieront.

Un autre moyen de faire du *property binding* sur l'élément hôte est de décorer une propriété de la directive avec `@HostBinding`. C'était la manière recommandée dans le passé, mais utiliser les métadonnées de l'hôte est maintenant préférable.

24.8. Manipulation de DOM avec `afterEveryRender` ou `afterNextRender`

Depuis Angular 16.2, deux nouvelles fonctions sont à notre disposition : `afterEveryRender` et `afterNextRender`. Ce ne sont pas des *hooks* traditionnels implémentés sous forme de méthodes de

composant. Ce sont plutôt des fonctions qu'un composant peut appeler, quand bon lui semble, afin de fournir une fonction qui sera exécutée chaque fois (pour `afterEveryRender`) ou la prochaine fois (pour `afterNextRender`) qu'Angular met à jour le DOM de l'application tout entière.

Ils sont donc utiles pour faire de la manipulation de DOM. Par exemple, si un gestionnaire d'événement modifie l'état de l'application, ce qui entraîne ensuite des impacts sur le DOM, et si tu veux appliquer des transformations à ce nouveau DOM, appeler `afterNextRender` dans le gestionnaire d'événement est un bon moyen de faire cela.

Attention cependant : ces deux fonctions, comme `inject`, sont des fonctions contextuelles. Si tu les appelles en-dehors d'un constructeur, tu devras leur passer l'injecteur du composant en option.

Voici un exemple d'utilisation de `afterNextRender` : le clic d'un bouton permet d'afficher un champ texte pour saisir le nom d'un nouveau poney. Une fois que le champ apparaît dans le DOM, il doit prendre le focus immédiatement. Bien sûr, passer à `true` le booléen ne fait pas apparaître le champ immédiatement. Il faut attendre qu'Angular ait mis à jour le DOM avant d'accéder au champ et de lui donner le focus. Utiliser `afterNextRender` est un moyen parfait de faire cela. Et puisqu'on ne l'appelle pas depuis le constructeur, nous devons lui passer l'injecteur du composant, qui a été injecté dans le constructeur.

```
@Component({
  selector: 'ns-new-pony',
  template: `
    <button (click)="showPonyForm()">New pony</button>
    @if (ponyFormDisplayed()) {
      <label for="pony-name">New pony name:</label>
      <input id="pony-name" #ponyName />
    }
  `
})
export class NewPony {
  protected readonly ponyFormDisplayed = signal(false);
  readonly ponyName = viewChild<ElementRef<HTMLInputElement>>('ponyName');

  private readonly injector = inject(Injector);

  protected showPonyForm() {
    // display the form
    this.ponyFormDisplayed.set(true);
    // and give the focus to the new input once the DOM is rendered
    afterNextRender(() => this.ponyName()!.nativeElement.focus(), { injector: this
      .injector });
  }
}
```

Un autre intérêt de ces fonctions est que le *callback* qu'on leur demande d'exécuter n'est jamais exécuté sur le serveur, lorsqu'on utilise le *Server-Side Rendering* (SSR). Par conséquent, si tu veux que du code ne soit exécuté que côté client, par exemple parce qu'il accède à `window` ou à une autre API qui n'est pas disponible sur le serveur, placer ce code dans une fonction passée à

`afterNextRender()` est un bon moyen de le faire.



Essaye notre exercice [Directives avancées](#) ! Tu construiras plusieurs directives qui interagissent entre elles et avec [ContentChild](#) et [HostBinding](#) ! Tu pourras ensuite voir comment des bibliothèques comme [ng-bootstrap](#) utilisent ces patterns dans l'exercice [Intégration avec une bibliothèque de composants](#) et comment ajouter des graphiques dans une application avec l'exercice [Charts](#).

Chapter 25. Les modules Angular

Jusqu'à la version 14 d'Angular, les applications étaient organisées en modules Angular. Beaucoup d'applications existantes le sont probablement encore. Et même dans les applications récentes, qui utilisent des composants, *pipes* et directives standalone, le concept de module Angular, ou **NgModule**, est toujours présent : on peut, voire on doit, importer certains d'entre eux ([CommonModule](#), [ReactiveFormsModule](#) par exemple) dans nos composants.

Peut-être lis-tu ce livre en vue de travailler sur un projet existant où les modules Angular sont toujours utilisés. Ce chapitre explique leurs principes, règles, et usages. Nous t'encourageons néanmoins à utiliser des composants standalone dans tes nouvelles applications, et même à migrer tes applications existantes. La CLI fournit des commandes permettant d'[automatiser la plus grande partie de cette migration](#).

25.1. Une unité de compilation

Dans la plus simple des applications Angular utilisant des modules, tu en trouveras au moins un, le module racine (*root*), conventionnellement appelé **AppModule**. Ce module ressemble typiquement à ceci :

```
@NgModule({
  declarations: [App, Home, About, Pony],
  imports: [BrowserModule, HttpClientModule, RouterModule.forRoot(APP_ROUTES)],
  providers: [],
  bootstrap: [App]
})
export class AppModule {}
```

Que peut-on en dire ?

La propriété **declarations** déclare les composants, *pipes* et directives qui appartiennent à ce module. Ils ne sont pas standalone. S'ils l'étaient, alors ils seraient listés dans la propriété **imports**.

 La seule différence entre un composant (ou un *pipe*, ou une directive) standalone et un composant "normal", non standalone, est que les composants non-standalone ont **standalone: false** et pas d'`imports` dans leur décorateur. Le module auquel ils appartiennent définit ce qu'ils peuvent utiliser dans leur template.

Un module Angular définit une unité de compilation. Comme ils font partie du même module, tous ces composants peuvent s'utiliser l'un l'autre. Par exemple, les composants **Home** et **About** peuvent utiliser **Pony** dans leur template.

La propriété **imports** définit la liste des autres modules Angular, mais aussi des composants, *pipes* et directives standalones, qui sont importés dans ce module. Comme nous importons **RouterModule**, les composants peuvent utiliser les directives du module de routage, comme **routerLink**. Comme nous n'importons pas **ReactiveFormsModule**, ils ne peuvent pas utiliser les directives de ce module, comme **formGroup**. Importer **HttpClientModule** (qui est maintenant déprécié) permet d'importer le *provider*

qu'il définit pour le service `HttpClient`, ce qui signifie qu'il peut être injecté dans n'importe quel service de l'application. Importer `BrowserModule`, qui lui-même importe et exporte `CommonModule`, est ce qui rend possible l'utilisation des directives et *pipes* communs (`*ngIf`, `ngClass`, `date` etc.) dans les composants de ce module.

Le tableau `providers` définit les *providers*, de la même manière qu'ils sont définis dans l'appel de la fonction `bootstrapApplication()` des applications standalone. Comme la plupart des services utilisent `providedIn: 'root'`, il n'y a pas besoin de les lister ici. Mais cela peut être nécessaire si un service doit être fourni explicitement pour configurer l'application.

Enfin, `bootstrap` contient le composant racine (ou, beaucoup plus rarement, les composants racines) de l'application, qui doivent être *bootstrappés*, parce qu'ils sont à la racine de l'arbre des composants.

25.2. Composition de modules

Les applications plus grandes sont composées de modules supplémentaires, qu'on peut ranger dans deux catégories :

1. Les modules contenant des composants, directives, *pipes* réutilisables, et parfois aussi des *providers* de services. Ces modules sont destinés à être importés par les modules fonctionnels de l'application.
2. Les modules fonctionnels, souvent chargés à la demande, correspondant à un ensemble de routes de l'application.

Commençons avec les modules de composants réutilisables. Supposons que le `Pony` doive aussi être utilisé par le `Races`, qui est lui-même déclaré dans un module fonctionnel `RacesModule`. Comme nous l'avons vu, pour que le `Races` ait accès au `Pony`, nous devrions ajouter le `Pony` aux `declarations` de `RacesModule`. Angular, cependant, ne te laissera pas faire ça : un composant doit être déclaré dans un et un seul module de l'application. Or il est déjà déclaré dans `AppModule` (qui en a aussi besoin pour pouvoir l'utiliser dans `Home`).

La solution consiste à extraire `Pony` dans un module supplémentaire, parfois appelé module partagé (*shared module*) :

```
@NgModule({
  declarations: [Pony],
  imports: [CommonModule],
  exports: [Pony]
})
export class PonyModule {}
```

Ce module déclare le `Pony` qu'il contient. Il importe `CommonModule` afin que `Pony` puisse utiliser les directives communes. Et, le plus important, sa propriété `exports` contient aussi `Pony`. C'est cet export qui permet de rendre disponible le composant aux autres modules qui importent le `PonyModule`. C'est ce que nous allons faire dans `AppModule` et `RacesModule` afin de pouvoir utiliser `Pony`:

```

@NgModule({
  declarations: [App, Home, About],
  imports: [BrowserModule, HttpClientModule, RouterModule.forRoot(APP_ROUTES),
    PonyModule],
  providers: [],
  bootstrap: [App]
})
export class AppModule {}

```

La tentation est grande de mettre tous les composants réutilisables dans un seul module `SharedModule`. Au fur et à mesure que l'application grossit, cependant, ce module va devenir énorme. Une meilleure approche est de créer de nombreux minuscules modules partagés, afin que les autres modules n'importent que ce dont ils ont réellement besoin. De tels modules, qui n'exportent qu'un seul composant, sont connues sous le nom de *SCAMs (Single Component Angular Modules)*. Le *boilerplate* que tous ces modules représentent est l'une des raisons pour lesquelles Angular a décidé de supporter les composants standalone : tu peux voir un composant standalone comme étant à la fois un composant et le module qui le déclare et l'exporte.

25.3. Modules fonctionnels associés au routage

Les modules fonctionnels ne sont pas bien différents des modules de composants réutilisables. Les composants qu'ils déclarent, en revanche, ne sont pas destinés à être utilisés par les composants d'autres modules. Donc, ils sont déclarés, mais pas exportés.

```

@NgModule({
  declarations: [Races],
  imports: [CommonModule, PonyModule, RouterModule.forChild(RACES_ROUTES)]
})
export class RacesModule {}

```

Le module principal peut importer les modules fonctionnels. Mais alors, ils seront intégrés au *bundle* principal, et donc chargés immédiatement, avant le démarrage de l'application. La plupart du temps, on préférera donc charger les modules fonctionnels à la demande. La manière de procéder est similaire à celle que l'on a décrite précédemment. Simplement, au lieu de charger dynamiquement des routes, on chargera le module fonctionnel lui-même. Ainsi, dans les routes du module principal, on trouvera :

```

{
  path: 'races',
  loadChildren: () => import('./races/races.module').then(m => m.RacesModule)
}

```

Tu devrais maintenant être en mesure de comprendre comment une application est organisée en modules Angular. Les règles ne sont pas si difficiles à maîtriser, mais il faut bien reconnaître que les modules Angular n'apportent aucune fonctionnalité à l'application, et rendent les dépendances

des composants plus difficiles à trouver. C'est la raison pour laquelle, dans ce livre, nous avons préféré promouvoir l'utilisation des composants standalone.

Chapter 26. Internationalisation

So you want to internationalize your application, huh?

Bon, ne te tracasse pas si ton niveau d'anglais est si bas que tu n'as pas pu comprendre cette petite introduction. Ton rôle de développeur n'est pas de traduire ton application en anglais, espagnol, ou quelque autre dialecte exotique. Ce que tu peux faire par contre, c'est rendre cette traduction possible. Ce chapitre explique comment y arriver.



26.1. La *locale*

On a déjà évoqué l'internationalisation auparavant, dans le chapitre sur les *pipes*. Quatre des *pipes* fournis par Angular concernent l'internationalisation. Ces *pipes* sont les *pipes* `number`, `percent`, `currency` et `date`. Jusqu'à Angular 5, ils utilisaient l'API JavaScript standard `Internationalization`, censée être fournie par le navigateur. Mais cette API n'étant pas toujours fournie par le navigateur et parfois source de bugs et d'incohérences entre navigateurs, ces *pipes* ont été complètement réécrits en Angular 5.0.

Ce que nous ne savons pas encore, c'est comment ces *pipes* décident de formater les nombres et les dates. Doivent-ils utiliser le point ou la virgule comme séparateur décimal ? Doivent-ils utiliser *January* ou *Janvier* pour désigner le premier mois de l'année ? Tu pourrais penser que la décision est basée sur la langue préférée configurée dans le navigateur. En réalité, ce n'est pas le cas. La décision est basée sur une valeur injectable nommée `LOCALE_ID`. Et la valeur par défaut de `LOCALE_ID` est '`en-US`'.

Voici un exemple qui montre comment obtenir la valeur de `LOCALE_ID`. Comme tu peux le voir, il s'agit d'une simple chaîne de caractères. Pour l'injecter dans tes composants ou services, tu ne peux pas compter sur son type (`string`). Il est nécessaire d'indiquer à Angular le *token* qui identifie cette valeur, en utilisant `@Inject(LOCALE_ID)`. Ceci peut être utile si la logique du composant ou du service dépend de la locale que l'application utilise.

```
@Component({
  selector: 'ns-locale',
  template: `
    <p>The locale is {{ locale }}</p>
    <!-- will display 'en-US' -->
```

```

<p>{{ 1234.56 | number }}</p>
  <!-- will display '1,234.56' -->
  ,
  imports: [DecimalPipe]
})
class DefaultLocale {
  protected readonly locale = inject(LOCALE_ID);
}

```

Tout ça est bien beau, mais comment peut-on faire pour *changer* la locale ? En fait, on ne peut pas. La locale est une constante, qu'on ne peut changer pendant l'exécution de l'application. Mais on peut en revanche fournir une autre valeur que '[en-US](#)' *avant* que l'application ne démarre. Ceci est possible, simplement en fournissant une autre valeur pour le token `LOCALE_ID`, dans les *providers* de l'application. Attention cependant : il faut également faire en sorte que les données nécessaires à la locale (les traduction des mois, les règles de formattage des nombres, etc.) soient livrées avec l'application. En effet, Angular ne contient par défaut que les données de [en-US](#).

```
import '@angular/common/locales/global/fr';
```

Voici un exemple, qui montre l'effet que cela produit sur notre composant :

```

bootstrapApplication(App, {
  providers: [
    { provide: LOCALE_ID, useValue: 'fr-FR' }
  ]
}).catch(err => console.error(err));

@Component({
  selector: 'ns-locale',
  template: `
    <p>The locale is {{ locale }}</p>
    <!-- will display 'fr-FR' -->

    <p>{{ 1234.56 | number }}</p>
    <!-- will display '1 234,56' -->
  `,
  imports: [DecimalPipe]
})
export class CustomLocale {
  protected readonly locale = inject(LOCALE_ID);
}

```

Tous les *pipes* qui gèrent l'internationalisation peuvent aussi prendre comme dernier paramètre la locale. Il est donc possible de la changer dynamiquement si besoin :

```

@Component({
  selector: 'ns-locale',

```

```

template: `

<p>The locale is {{ locale }}</p>
<!-- will display 'en-US' -->

<p>{{ 1234.56 | number: '1.0-3' : 'fr-FR' }}</p>
<!-- will display '1 234,56' -->
`,

imports: [DecimalPipe]
})

class DefaultLocaleOverridden {
  protected readonly locale = inject(LOCALE_ID);
}

```

Si tu veux créer une application entièrement francophone (par exemple), c'est tout ce dont tu as besoin. Mais bien souvent, les utilisateurs de ton application parlent diverses langues, et il faut donc aller plus loin, et réellement internationaliser l'application.

26.2. La devise par défaut

Le pipe `currency` permet de préciser la devise à utiliser en fournissant un code ISO comme `USD`, `EUR`... Si tu n'en fournis pas, le pipe utilise `USD` par défaut. C'est donc un peu pénible de devoir préciser la devise à chaque fois si ton application n'affiche que des euros par exemple.

Angular 9 a introduit la possibilité de configurer la devise par défaut globalement en utilisant le token `DEFAULT_CURRENCY_CODE`.

```

bootstrapApplication(App, {
  providers: [
    { provide: DEFAULT_CURRENCY_CODE, useValue: 'EUR' },
    { provide: LOCALE_ID, useValue: 'fr-FR' }
  ]
}).catch(err => console.error(err));

```

Tu peux ensuite utiliser `currency` sans devoir préciser `EUR` dans un composant. Et tu peux bien sûr récupérer la devise par défaut via l'injection de dépendances :

```

@Component({
  selector: 'ns-currency',
  template: `

<p>The currency is {{ currency }}</p>
<!-- will display 'EUR' -->

<p>{{ 1234.56 | currency }}</p>
<!-- will display '1 234,56 €' -->
`,

imports: [CurrencyPipe]
})

class DefaultCurrencyOverridden {

```

```
protected readonly currency = inject(DEFAULT_CURRENCY_CODE);  
}
```

26.3. Traduire du texte

Si tu as utilisé AngularJS 1.x pour construire une application internationalisée, tu sais qu'AngularJS ne propose pas de solution pour afficher du texte traduit dans la langue de préférence de l'utilisateur.

Ce manque est comblé pas des librairies externes au framework, dont l'une, très populaire, est [angular-translate](#). La stratégie qu'elle utilise est assez commune : le template HTML contient des clés (comme par exemple '`home.welcome`'), qui sont traduites grâce à une directive ou un filtre. Chaque clé identifie donc un message, et chaque message est traduit dans chacune des langues que l'application supporte (par exemple : 'Welcome' et 'Bienvenue'). A l'exécution, la directive ou le filtre utilise la langue préférée pour obtenir la traduction adéquate, et met à jour le DOM avec le message traduit. Tu peux changer de langue préférée à l'exécution, et tous les messages de la page sont immédiatement traduits dans cette nouvelle langue.

Avec Angular, l'internationalisation est à présent directement supportée, sans avoir à recourir à des librairies externes, bien que cette fonctionnalité ne soit vraiment utilisable que depuis la version 4.0, et qu'elle ait été réécrite en Angular 9.0. Angular utilise la même stratégie basée sur des clés, mais avec une différence importante : le remplacement des clés par les messages traduits est effectué pendant la phase de compilation plutôt qu'à l'exécution. Lorsque tu construis l'application, Angular analyse les templates HTML de tous les composants, et les compile en code JavaScript qui, essentiellement, analyse les changements dans le modèle et modifie le DOM en conséquence. C'est pendant cette phase de compilation du HTML en JavaScript que la traduction est réalisée. Cela a des conséquences importantes :

- on ne peut pas changer la locale (et donc le texte affiché dans l'application) pendant l'exécution. L'application entière doit être rechargée et redémarrée pour changer de langue ;
- une fois démarrée, l'application est plus rapide, parce qu'elle ne doit pas traduire les clés encore et encore ;
- si tu utilises la compilation *AOT* (et tu devrais, au moins en production), tu dois construire et servir autant de versions de l'application que de locales supportées.

À partir de la version 9.0, l'équipe Angular a introduit un nouveau package [@angular/localize](#). Si tu utilises la CLI, tu as juste à lancer `ng add @angular/localize` et elle se chargera de l'ajouter au bon endroit pour toi.

Ce nouveau package introduit une fonction globale appelée `$localize`, qui est utilisée sous le capot pour la localisation, et que l'on pourra utiliser dans le futur pour traduire des messages dans notre code.

26.4. Processus et outillage

Dans la suite de ce chapitre, nous supposerons que tu utilises Angular CLI pour construire ton application. Les outils sont en fait utilisables sans Angular CLI. Mais comme ils sont bien intégrés et

simples à utiliser dans Angular CLI, et que c'est l'outil recommandé pour construire ton application, c'est ce que nous utiliserons.

Enfin, nous supposerons que tu es en fait un parfait anglophone qui a écrit son application en anglais et qui désire la traduire en français, langue que tu ne maîtrises que de façon parcellaire.

Cela étant dit, comment procède-t-on. Tu devrais à présent savoir comment écrire des composants et leurs templates. Va-t-il falloir tous les réécrire pour les internationaliser ? Heureusement non. La procédure est la suivante :

1. tu marques les parties des templates qui doivent être traduites en utilisant un attribut `i18n` ;
2. tu exécutes une commande permettant d'extraire ces parties marquées vers un fichier, par exemple `messages.xlf`. Deux formats de fichiers, des standards de l'industrie basés sur XML, sont supportés ;
3. tu demandes à un traducteur compétent de fournir une version traduite de ce fichier, par exemple `messages.fr.xlf` ;
4. tu construis l'application en fournissant la locale ('`fr`' par exemple) et ce fichier contenant les traductions françaises. (`messages.fr.xlf`). Le compilateur Angular et la CLI remplacent les parties marquées via l'attribut `i18n` par les traductions trouvées dans le fichier, et configurent l'application avec le `LOCALE_ID` fourni.

Examinons ces différentes étapes en détail.

26.4.1. Marquer le texte à traduire et l'extraire

Commençons avec un template d'exemple :

```
<h1>Welcome to Ponyracer</h1>
<p>Welcome to Ponyracer {{ user.firstName }} {{ user.lastName }}!</p>

Let's start playing.
```

Cinq morceaux de texte doivent être traduits dans ce template. Bien sûr, on pourrait considérer tout le template comme un seul long bloc à traduire. Mais dans un exemple plus réaliste, cela exposerait beaucoup de code HTML aux traducteurs. Et devoir retraduire tout à chaque fois que la structure du HTML change n'est vraiment pas acceptable. Il faut donc traduire les 5 morceaux séparément.

L'un d'eux, le contenu de l'élément `h1`, est du texte purement statique. L'un d'eux est du texte contenant deux expressions interpolées. Deux d'entre eux sont des attributs d'un élément HTML. Le dernier est du texte statique qui n'est contenu dans aucun élément.

Voici comment les marquer. Commençons avec le plus simple, le premier :

```
<h1 i18n>Welcome to Ponyracer</h1>
```

A présent qu'on a ajouté l'attribut `i18n` sur l'élément, utilisons la commande `extract-i18n` fournie par Angular CLI :

```
ng extract-i18n --output-path src/locale/
```

Cela va générer un fichier `messages.xlf` dans le répertoire `src/locale`. Voici ce qu'il contient :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<xliff version="1.2" xmlns="urn:oasis:names:tc:xliff:document:1.2">
  <file source-language="en-US" datatype="plaintext" original="ng2.template">
    <body>
      <trans-unit id="7627914200888412251" datatype="html">
        <source>Welcome to Ponyracer</source>
        <context-group purpose="location">
          <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
          <context context-type="linenumber">2,3</context>
        </context-group>
      </trans-unit>
    </body>
  </file>
</xliff>
```

Comme tu peux le voir, cela génère une `trans-unit` contenant, comme valeur source, notre texte statique. Le rôle du traducteur francophone est de fournir un fichier `messages.fr.xlf` qui ressemble à ça :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<xliff version="1.2" xmlns="urn:oasis:names:tc:xliff:document:1.2">
  <file source-language="en" datatype="plaintext" original="ng2.template" target-
language="fr">
    <body>
      <trans-unit id="7627914200888412251" datatype="html">
        <source>Welcome to Ponyracer</source>
        <target>Bienvenue dans Ponyracer</target>
      </trans-unit>
    </body>
  </file>
</xliff>
```

Cela est relativement simple, parce que le message source est facile à comprendre. Il n'y a pas besoin de beaucoup d'informations contextuelles supplémentaires pour comprendre de quoi il s'agit, et comment traduire ce message. Néanmoins, cette façon de faire a un gros inconvénient. Si tu changes le code source du template pour y ajouter des sauts de lignes insignifiants par exemple, ou un point à la fin du titre, voici ce qui se produit lorsqu'on extrait à nouveau les messages :

```
<h1 i18n>
```

```
Welcome to Ponyracer.  
</h1>
```

```
<trans-unit id="6888363845978110110" datatype="html">  
  <source> Welcome to Ponyracer.  
</source>  
  <context-group purpose="location">  
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>  
    <context context-type="linenumber">6,8</context>  
  </context-group>  
</trans-unit>
```

Non seulement le nouveau message source a changé, reflétant la nouvelle valeur dans le template, ce qui est normal. Mais l'identifiant du message a aussi changé. Cela rend la maintenance des traductions plus pénible et complexe que nécessaire. Heureusement, il y a un meilleur moyen. Tu peux fournir l'identifiant unique du message de manière explicite :

```
<h1 i18n="@@home.title">Welcome to Ponyracer</h1>
```

qui produit :

```
<trans-unit id="home.title" datatype="html">  
  <source>Welcome to Ponyracer</source>  
  <context-group purpose="location">  
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>  
    <context context-type="linenumber">10,11</context>  
  </context-group>  
</trans-unit>
```

En fait, afin de fournir plus de contexte aux traducteurs, tu peux même aller plus loin et indiquer une signification et une description en plus de l'identifiant du message :

```
<h1 i18n="welcome title|the title of the home page@@home.fullTitle">Welcome to  
Ponyracer</h1>
```

```
<trans-unit id="home.fullTitle" datatype="html">  
  <source>Welcome to Ponyracer</source>  
  <context-group purpose="location">  
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>  
    <context context-type="linenumber">13,15</context>  
  </context-group>  
  <note priority="1" from="description">the title of the home page</note>  
  <note priority="1" from="meaning">welcome title</note>  
</trans-unit>
```

Passons à présent au second morceau de texte :

```
<p i18n="@@home.welcome">Welcome to Ponyracer {{ user().firstName }} {{ user().lastName }}!</p>
```

Voici ce que l'extraction produit pour ce message :

```
<trans-unit id="home.welcome" datatype="html">
  <source>Welcome to Ponyracer <x id="INTERPOLATION" equiv-text="{{ user().firstName }}"/> <x id="INTERPOLATION_1" equiv-text="{{ user().lastName }}"/>!</source>
  <context-group purpose="location">
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
    <context context-type="linenumber">16,17</context>
  </context-group>
</trans-unit>
```

Comme tu peux le voir, ce format a des caractéristiques intéressantes :

- le traducteur n'est pas confronté aux expressions interpolées. Il ne peut pas malencontreusement traduire le contenu des expressions, qui doivent rester telles quelles, puisqu'elles sont clairement indiquées ;
- en revanche, si ce que ces deux expressions représentent est clair pour les développeurs, cela peut ne pas l'être pour les traducteurs. Dans ce cas, ce serait donc une bonne idée d'expliquer cela dans la description du message ;
- si, dans certaines langues, le nom de famille doit venir avant le prénom, le traducteur est libre de réordonner les deux interpolations ;
- si le développeur choisit de renommer l'attribut `user` du composant, ou les attributs `firstName` et `lastName` de l'utilisateur, le message extrait reste identique (à part les indications des interpolations), et rien ne doit être re-traduit.

Passons maintenant aux deux attributs de l'élément `img`. La syntaxe pour traduire des attributs est la suivante :

```

```

Cela génère les `trans-unit` suivantes :

```
<trans-unit id="home.ponyImage.alt" datatype="html">
  <source>running pony</source>
```

```

<context-group purpose="location">
  <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
  <context context-type="linenumber">21,22</context>
</context-group>
</trans-unit>
<trans-unit id="home.ponyImage.title" datatype="html">
  <source>Ponies are cool, aren't they?</source>
  <context-group purpose="location">
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
    <context context-type="linenumber">23,24</context>
  </context-group>
</trans-unit>

```

Enfin, comment traduire le dernier morceau de texte ? Il n'y a aucun élément qui puisse porter l'attribut `i18n`. Une solution est possible : utiliser un élément `ng-container`, qui ne fera pas partie du HTML généré par le template :

```
<ng-container i18n="@@home.startMessage">Let's start playing.</ng-container>
```

26.4.2. Traduire, construire et servir l'application

Maintenant que le fichier `messages.xlf` est extrait et contient tous les messages à traduire, quelqu'un doit s'en charger.



Une erreur classique est de simplement remplacer le message source dans le fichier par sa traduction. Cela ne fonctionnera pas. Les traductions doivent être saisies dans l'élément `<target>` de chaque élément `trans-unit`. Le contenu de l'élément `<source>` doit être conservé tel quel : il fournit le message original qui doit être traduit. Voici un exemple de message correctement traduit :

```

<trans-unit id="home.welcome" datatype="html">
  <source>Welcome to Ponyracer <x id="INTERPOLATION" equiv-text="{{ user.firstName }}"/> <x id="INTERPOLATION_1" equiv-text="{{ user.lastName }}"/>!</source>
  <target>Bienvenue dans Ponyracer <x id="INTERPOLATION" equiv-text="{{ user.firstName }}"/> <x id="INTERPOLATION_1" equiv-text="{{ user.lastName }}"/>!&ampnbsp</target>
</trans-unit>

```

Pour exécuter ou construire l'application en français, tu dois indiquer la locale, ainsi que l'emplacement du fichier de messages à utiliser, à la commande `ng serve` ou `ng build` en utilisant la propriété `i18n` du fichier `angular.json` :

Avant la version 9, nous devions passer de nombreuses options aux commandes `ng serve` et `ng build` pour lancer ou construire l'application en français.

Depuis la version 9, nous devons préciser les locales que nous voulons supporter, avec leurs messages associés, en utilisant la propriété `i18n` du fichier `angular.json` :

```
"prefix": "ns",
"i18n": {
  "locales": {
    "fr": "src/locale/messages.fr.xlf"
  }
},
```

Tu peux ajouter autant de locales que tu veux, chacune liée à son fichier de traduction.

Tu peux ensuite lancer :

```
ng build --localize
```

et la CLI construit l'application; et génère autant de versions que de locales définies. Dans notre cas, elle génère une version pour la locale par défaut `en-US`, dans le répertoire `dist/i18n/en-US` (si le projet s'appelle `i18n`), et une autre version pour la locale `fr` dans le dossier `dist/i18n/fr`.

Si tu veux lancer `ng serve`, tu dois spécifier la locale à utiliser, car on ne peut servir qu'une seule version.

Le plus simple est de définir une `configuration` de build pour cette locale dans le fichier `angular.json`, exactement comme la configuration `production`, mais en beaucoup plus simple :

```
"fr": {
  "localize": ["fr"]
}
```

et ajouter une configuration pour `serve`:

```
"fr": {
  "buildTarget": "i18n:build:fr"
}
```

et ensuite lancer :

```
ng serve --configuration=fr
```

ou construire l'application pour une locale spécifique avec :

```
ng build --configuration=production,fr
```

Le compilateur AOT invoqué par ces commandes va localiser tous les morceaux de texte marqués par l'attribut `i18n` dans les templates, trouver les traductions correspondantes dans le fichier XLF, et transformer le texte des templates en texte traduit. Ensuite, il va transformer comme d'habitude

ces templates HTML traduits en code JavaScript, et construire le *bundle* de l'application.

Si tu veux supporter l'anglais, le français et l'espagnol, par exemple, il te faudra construire ton application une seule fois, puis l'outil de localization générera trois versions (une pour chaque langue) de l'application (c'est très rapide). Ensuite, il faudra déployer ces trois applications sur ton serveur web de production. Tu devras aussi décider quelle application est servie à quel utilisateur. Cela peut être fait côté serveur, en détectant la locale préférée dans le header de la requête HTTP et en servant la page `index.html` adéquate. Si l'utilisateur est authentifié, sa langue préférée peut aussi être stockée avec le reste de ses informations dans la base de données. Cette détection peut aussi être réalisée côté client, en servant les trois applications sur trois URLs différentes (`ponyracer.com`, `ponyracer.fr` et `ponyracer.es`, ou bien `ponyracer.com/en`, `ponyracer.com/fr` et `ponyracer.com/es`), et en redirigeant de `ponyracer.com` vers l'une des trois URLs en fonction de la langue configurée dans le navigateur.

26.5. Traduire les messages dans le code

Parfois, le texte à traduire n'est pas dans les templates, mais dans le code TypeScript. Par exemple, les trois états PENDING, RUNNING et FINISHED d'une course de poneys devraient être traduits d'une manière ou d'une autre. Depuis Angular 9.0, on peut utiliser `$localize` pour faire cela. `$localize` est une fonction de tag qui peut être appliquée à une chaîne de caractères template (revois le chapitre [ECMAScript 2015](#) si tu veux te rafraîchir la mémoire).

```
protected status = $localize`PENDING`;
```

Ensuite tu peux construire ton application avec la CLI, et les appels à `$localize` sont remplacés par leurs traductions !

Tu peux aussi définir un ID avec la même syntaxe que dans les templates, et avoir des parties dynamiques dans la chaîne de caractères :

```
protected greetings = $localize`:@{home.greetings}:Welcome ${this.user().firstName}!`;
```

`ng extract-i18n` supporte l'extraction des appels à `$localize` dans le code depuis la CLI v10.1, et génère :

```
<trans-unit id="home.greetings" datatype="html">
<source>Welcome <x id="PH" equiv-text="this.user().firstName"/>!</source>
<context-group purpose="location">
  <context context-type="sourcefile">src/app/app.ts</context>
  <context context-type="linenumber">17</context>
</context-group>
</trans-unit>
```

Tu peux ensuite le traduire comme d'habitude (avec `PH` le placeholder pour la partie dynamique) :

```

<trans-unit id="home.greetings" datatype="html">
  <source>Welcome <x id="PH" equiv-text="{{ this.user.firstName }}"/>!</source>
  <target>Bonjour <x id="PH" equiv-text="{{ this.user.firstName }}"/>!&ampnbsp!</target>
</trans-unit>

```

26.6. Pluralisation

Parfois, le message à afficher dépend du nombre d'éléments dans une collection, ou d'un nombre quelconque stocké dans une propriété.

Par exemple, supposons que notre page d'accueil affiche le nombre de courses prévues pour la journée. On pourrait simplement afficher "*Nombre de course(s) prévue(s) : 4*". Mais la page serait plus accueillante si elle affichait plutôt "*Aucune course n'est prévue*", ou "*Seule une course est prévue*", ou encore "*N courses sont prévues*" dans les autres cas.

Angular, en fait, a une syntaxe spécifique pour faire cela. Elle est assez difficile à lire, sauf peut-être pour les programmeurs LISP, mais elle fait le boulot et est relativement simple à comprendre à partir de l'exemple suivant. Supposons que notre composant ait une propriété `racesPlanned`, contenant le nombre de courses prévues. On peut l'afficher, en anglais, de la manière suivante :

```

<p>
  Hello,
  {racesPlanned(), plural,
   =0 {no race is planned}
   =1 {only one race is planned}
   other '{{ racesPlanned() }} races are planned}

}.
</p>

```

Pour internationaliser un tel message, on utilise l'attribut `i18n`, comme d'habitude :

```

<p i18n="@@home.racesPlanned">
  Hello, {racesPlanned(), plural, =0 {no race is planned} =1 {only one race is
planned} other
  '{{ racesPlanned() }} races are planned}.
</p>

```

L'extraction de ce message génère deux éléments `trans-unit` : l'un pour le message lui-même, et l'autre pour l'expression contenue dans le message.

```

<trans-unit id="home.racesPlanned" datatype="html">
  <source> Hello, <x id="ICU" equiv-text="{{racesPlanned(), plural, =0 {no race
is planned} =1 {only one race is planned} other
  '{{ racesPlanned() }} races are planned}}}" xid="2482273160942454889"/>.
</source>

```

```

<context-group purpose="location">
    <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
    <context context-type="linenumber">32,35</context>
</context-group>
</trans-unit>
<trans-unit id="5232470321856793506" datatype="html">
    <source>{VAR_PLURAL, plural, =0 {no race is planned} =1 {only one race is
planned} other {<x id="INTERPOLATION"/> races are planned}}</source>
    <context-group purpose="location">
        <context context-type="sourcefile">src/app/app.html</context>
        <context context-type="linenumber">32,33</context>
    </context-group>
</trans-unit>

```

Malheureusement, la deuxième `trans-unit` a un identifiant auto-généré, et la syntaxe de pluralisation doit être comprise et respectée par le traducteur. Il est possible de traduire ces deux `trans-unit`, cependant, et la traduction fonctionne correctement :

```

<trans-unit id="home.racesPlanned" datatype="html">
    <source>
        Hello, <x id="ICU" equiv-text="{racesPlanned, plural, =0 {...} =1 {...} other
        {...}}"/>...
    </source>
    <target>Bonjour, <x id="ICU" equiv-text="{racesPlanned, plural, =0 {...} =1
        {...} other {...}}"/>.</target>
</trans-unit>
<trans-unit id="5232470321856793506" datatype="html">
    <source>{VAR_PLURAL, plural, =0 {no race is planned} =1 {only one race is
planned} other {<x id="INTERPOLATION" equiv-text="{{ racesPlanned }}"/> races are
planned} }</source>
    <target>{VAR_PLURAL, plural, =0 {aucune course n'est planifiée} =1 {seule une
course est planifiée} other {<x id="INTERPOLATION" equiv-text="{{ racesPlanned }}"/>
courses sont planifiées} }</target>
</trans-unit>

```

26.7. I18n à l'exécution avec Transloco

Notre propre expérience en tant que développeurs et formateurs nous a montré que l'internationalisation à l'exécution était souvent préférée au système d'internationalisation à la compilation fourni par Angular.

Il existe plusieurs bibliothèques permettant de faire cela. La plus populaire semble être `ngx-translate`, mais c'est probablement parce que c'est la première à avoir été disponible. Elle fonctionne bien, mais est à présent en mode maintenance.

Il existe une alternative plus complète et plus moderne, qui est aussi très populaire : [Transloco](#).

Le principe général des deux bibliothèques est similaire :

- configurer la bibliothèque avec les langues supportées, une langue par défaut et un *loader*, qui a pour responsabilité de télécharger dynamiquement les clés de traductions stockée dans un fichier JSON ;
- utiliser une directive, un *pipe* ou un service pour obtenir la traduction d'une clé donnée, depuis le template ou depuis le code TypeScript.

Transloco est très bien documenté. Tu devrais sans problème pouvoir apprendre tout ce qu'il y a à savoir dessus grâce à sa documentation. Tu peux aussi apprendre par la pratique en réalisant l'exercice *I18n* du Pack Pro.

Voici néanmoins l'essentiel, si tu veux juste voir à quoi ça ressemble concrètement.

D'abord, il faut définir un *loader*. Celui-ci utilise le client HTTP, mais il y a d'autres options :

```
@Injectable({ providedIn: 'root' })
export class TranslocoHttpLoader implements TranslocoLoader {
  private readonly http = inject(HttpClient);
  getTranslation(lang: string) {
    return this.http.get<Translation>(`./i18n/${lang}.json`);
  }
}
```

Ensuite, il faut configurer la bibliothèque et ajouter les *providers* nécessaires à l'application :

```
export const appConfig: ApplicationConfig = {
  providers: [
    provideHttpClient(),
    provideTransloco({
      config: {
        availableLangs: ['en', 'fr'],
        defaultLang: 'en',
        prodMode: !isDevMode()
      },
      loader: TranslocoHttpLoader
    })
  ]
};
```

Et enfin, on peut l'utiliser pour traduire du texte dans le *template* :

```
<ng-container *transloco="let t">
  <h1>{{ t('home.title') }}</h1>
  <p>{{ t('home.welcome-message') }}</p>
</ng-container>
```

26.8. Bonnes pratiques

Ces bonnes pratiques, acquises par des années d'expérience de développement d'applications internationalisées, ne sont pas nécessairement liées à Angular, mais à l'internationalisation en général.

Spécifie toujours un identifiant unique, de manière explicite, pour les messages. Si tu choisis un identifiant clair, qui a du sens, il est souvent inutile de fournir une description pour le message, parce que l'identifiant est suffisant. Préfixer les identifiants avec le nom du composant dans lequel ils sont utilisés (comme je l'ai fait dans tous les exemples précédents avec le préfixe `home.`) permet de savoir où ils sont utilisés, et de les retrouver rapidement dans le code. Compter sur des identifiants auto-générés ne permet pas d'avoir des traductions différentes pour deux messages identiques utilisés dans deux contextes différents. Faire la différence entre les messages d'une précédente version de l'application et la version actuelle est aussi bien plus difficile.

Même si les traducteurs ne sont pas toujours des développeurs, stocke les fichiers de messages dans ton système de gestion des sources (Git, etc.). Cela permet à chaque branche d'avoir ses propres modifications dans les fichiers de messages, qui peuvent n'être intégrées dans la branche principale que lorsque la branche est prête. Cela rend aussi la comparaison entre branches ou releases plus aisée.

La duplication n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Tu pourrais penser que deux pages partageant un même libellé "Enregistrer" ou "OK" devraient utiliser le même identifiant de message. Mais peut-être devront-ils être renommés respectivement "OK, je vais le faire" et "OK, j'accepte". Ou peut-être ces termes assez vagues nécessitent-ils d'être différenciés dans certaines langues étrangères. Il est d'autant plus important d'utiliser des identifiants distincts lorsqu'un même mot est utilisé, mais avec des significations différentes. Par exemple, "Valider" peut vouloir dire "vérifier la cohérence des données" mais aussi "accepter la proposition". Ce même mot serait traduit en anglais par "Validate" dans le premier cas, et "Accept" dans le deuxième.

Ne confond pas *langue* et *pays*. N'utilise pas des drapeaux de pays pour représenter une langue. Certaines langues sont parlées dans de nombreux pays (comme le français ou l'anglais), et certains pays utilisent plusieurs langues (comme la Belgique, qui utilise le français, le néerlandais et l'allemand).

Évite d'utiliser la concaténation pour traduire des messages paramétrés. Par exemple, pour traduire "*Bonjour, je m'appelle X et j'ai Y ans*", n'utilise pas une première clé pour "`"Bonjour, je m'appelle "`", une seconde clé pour `_` et `j'ai`" et une troisième pour `" ans"`. Utilise une clé unique, contenant des expressions interpolées.

Tu devrais à présent être prêt à conquérir le monde avec ta splendide application multilingue.



Essaye notre exercice [I18n](#) pour apprendre à configurer et utiliser Transloco, le `LOCALE_ID`, et `date-fns` pour internationaliser tes applications.

Chapter 27. Performances



Attention à ne pas optimiser prématurément. Il faut toujours mesurer avant et après. Fais attention également aux benchmarks que l'on trouve sur les internets : il est assez facile de leur faire dire ce que l'on veut.

Le terme performance peut vouloir dire beaucoup de choses : vitesse, utilisation du CPU (et donc consommation de la batterie), pression sur la mémoire... Tout n'est pas important pour tout le monde : on peut avoir des besoins différents selon que l'on développe un site mobile, une plate-forme e-commerce, ou une application de gestion classique.

Les performances peuvent être découpées en plusieurs catégories, qui, une fois de plus, peuvent ne pas être aussi importantes les unes que les autres pour toi : premier chargement, rechargement, et performances durant la vie de l'application, ce que l'on appelle le *runtime*.

Le premier chargement se produit lorsqu'un utilisateur charge l'application pour la première fois. Le rechargement se produit quand il ou elle revient consulter l'application. Les performances au *runtime* concernent quant à elles ce qui se passe quand l'application est utilisée. Certains des conseils suivants sont très génériques, et pourraient être appliqués à n'importe quel framework. Nous en parlons quand même parce que l'on pense que c'est intéressant et important à savoir. Et aussi parce que, lorsque l'on parle de performances, le framework est parfois le goulot d'étranglement, mais très (très) souvent, ce n'est pas le cas.

27.1. Premier chargement (*bundling*, *compression*, *lazy-loading*, rendu côté serveur...)

Quand tu charges une application web moderne dans ton navigateur, un certain nombre de choses se passent. Premièrement, le fichier `index.html` est chargé et interprété par le navigateur. Puis les scripts JS et les autres ressources référencées sont téléchargés. Quand une des ressources demandées est reçue, le navigateur l'analyse, et l'exécute si c'est un fichier JS.

27.1.1. Taille des ressources

La première astuce est relativement évidente : fais attention à la taille des ressources chargées !

La phase de chargement des ressources dépend du nombre de ressources que tu veux charger. Beaucoup de ressources veut dire que ce sera long. Des ressources volumineuses également. Particulièrement si le réseau n'est pas très bon, ce qui arrive plus souvent que tu ne le penses : tu testes peut-être l'application sur une bonne connection fibre, mais certains utilisateurs sont peut-être au milieu de nulle part, contraints d'utiliser une 3G lente. Voici ce que tu peux faire pour les aider.

27.1.2. Faire un beau paquet : le *bundle*

Quand on écrit une application Angular, on a des imports un peu partout, et notre code est réparti dans des dizaines, centaines, voire milliers de fichiers. Mais on ne veut pas que nos utilisateurs chargent des milliers de fichiers ! Donc avant de livrer notre application, nous allons faire ce que

l'on appelle un "bundle" : un seul fichier contenant tous les fichiers JavaScript.

C'est le travail de [esbuild](#) de prendre tous nos fichiers JavaScript (et CSS, et les fichiers de template HTML) et de construire ces *bundles*. Ce n'est pas un outil simple à maîtriser pour être honnête, mais Angular CLI fait un assez bon travail pour cacher sa complexité.

27.1.3. *Tree-shaking*

esbuild (et les autres *bundlers* comme Webpack) commence par le point d'entrée de ton application (le fichier `main.ts` que la CLI a généré pour toi, et que tu n'as probablement jamais touché), et résout ensuite le graphe des imports, puis produit le *bundle*. C'est assez cool parce que le *bundle* ne contient ainsi que les fichiers de ta base de code et des bibliothèques tierces que tu as importés. Le reste n'est pas embarqué. Donc même si tu as des dépendances dans ton `package.json` que tu n'utilises plus (et donc que tu n'importe plus), elles ne seront pas dans le *bundle* final.

Webpack est même un petit peu plus malin que ça. Si tu as un fichier `models` qui exporte deux classes, disons `PonyModel` et `RaceModel`, et que tu n'importe que `PonyModel` dans le reste de l'application, mais jamais `RaceModel`, alors esbuild mettra seulement `PonyModel` dans le *bundle* final, et pas `RaceModel`. Ce procédé est appelé **tree-shaking**. Et tous les frameworks et bibliothèques dans l'éco-système font de leur mieux pour être "tree-shakable". En théorie, cela veut dire que ton *bundle* final ne contient que ce qui est réellement nécessaire. En pratique, les *bundlers* sont sensiblement plus conservateurs, et ne sont pas capables de comprendre deux ou trois choses à l'heure actuelle. Par exemple, si tu as une classe `Pony` avec deux méthodes `eat` et `run`, mais que tu n'utilise que `run`, le code de la méthode `eat` sera quand même dans le *bundle* final. Donc ce n'est pas parfait, mais cela fait déjà un bon boulot.

Pour éviter les *bundles* trop volumineux, méfie-toi des composants et librairies externes que tu prévois d'utiliser, et de leurs dépendances transitives. Quel sont leurs poids additionnels ? Sont-ils vraiment utiles ? N'y a-t-il pas un moyen natif de faire la même chose, ou n'est-il pas possible de créer le composant par toi-même ?

27.1.4. Minification et élimination de code mort

Quand le *bundle* est construit, le code est généralement minifié et le code mort est éliminé. Cela veut dire que toutes les variables, noms de méthodes, noms de classes... sont renommés pour n'utiliser qu'un ou deux caractères à travers toute la base de code. C'est un peu effrayant au premier abord et laisse penser que cela pourrait casser des choses, mais les outils de minification font un bon travail.

27.1.5. Autres types de ressources

Alors que les sections précédentes concernent spécifiquement le JavaScript, une application contient aussi souvent d'autres types de ressources, comme des styles, des images, des polices de caractères... Tu devrais avoir le même souci d'efficacité à leurs propos, et faire de ton mieux pour les garder à une taille raisonnable. Appliquer toutes sortes de techniques dingues pour optimiser la taille des *bundles* JS, mais charger des images de plusieurs Mo serait contre-productif sur le temps de chargement et la bande passante ! Comme ce n'est pas réellement le sujet de cet ebook, je ne vais pas creuser ce sujet, mais cette ressource en ligne de Addy Osmani à propos de l'optimisation des images est vraiment excellente : [Essential Image Optimization](#).

Angular fournit une directive `NgOptimizedImage` qui force un certain nombre de ces bonnes pratiques.

```
<img [ngSrc]="imageUrl" alt="Pony" width="100" height="100" />
```

27.1.6. Compression

Tous les navigateurs modernes supportent la compression des ressources, et indiquent au serveur, via un header de la requête HTTP, que le serveur peut compresser la ressource demandée avant de l'envoyer. Cela veut dire que tu peux servir une version compressée à tes utilisateurs, et le navigateur se chargera de la décompresser avant de l'interpréter. C'est vraiment obligatoire car cela sauve une tonne de bande passante et de temps de chargement.

Tous les serveurs du marché ont une option qui permet d'activer la compression des ressources ou même des réponses HTTP dynamiques. Généralement le premier utilisateur qui demandera la ressource payera le coût de la compression à la volée, et ensuite les suivants recevront la ressource compressée directement.

L'algorithme de compression le plus courant est GZIP, mais d'autres comme `Brotli` sont également populaires.

27.1.7. Chargement fainéant : le *lazy-loading*

Parfois, en dépit de nos efforts pour garder le *bundle* JS le plus petit possible, on finit avec un gros fichier parce que notre application contient plusieurs dizaines de composants, et utilise plusieurs bibliothèques tierces. Et non seulement ce gros *bundle* va augmenter le temps nécessaire pour télécharger ce JavaScript, mais il va aussi augmenter le temps nécessaire à l'analyse du code JavaScript qu'il contient.

La solution à ce problème est d'utiliser un chargement différé ou *lazy-loading*. Cela veut dire que plutôt que d'avoir un seul gros *bundle*, tu découpes ton application en plusieurs parties et demande au *bundler* de construire plusieurs *bundles*.

La bonne nouvelle est qu'Angular (son routeur en particulier) rend cette tâche facile à accomplir. Tu peux lire le [chapitre sur le routeur](#) pour en apprendre plus à ce sujet. Les templates peuvent aussi utiliser l'instruction `@defer` pour charger un composant et ses dépendances seulement quand c'est nécessaire. Lis le [chapitre sur defer](#) pour tout savoir là-dessus.

Le *lazy-loading* peut améliorer radicalement le temps de chargement : tu peux rendre le premier bundle chargé très petit, avec seulement le code nécessaire pour afficher la page d'accueil, et laisser Angular charger des *bundles* supplémentaires à la demande, quand ton utilisateur navigue vers une autre partie de l'application. Tu peux aussi utiliser des stratégies de pré-chargement pour indiquer à Angular de démarrer le chargement des autres *bundles* dès qu'il est inactif.

27.1.8. Rendu côté serveur

J'aimerais commencer par préciser que cette technique n'est sans doute destinée qu'à 0.0001% d'entre vous. Elle peut être utile pour des sites web publics, mais ne l'est pas vraiment pour des

applications, encore moins pour des applications intranet. Le rendu côté serveur (*server side rendering* ou *SSR*) est une technique qui consiste à générer le contenu des pages de l'application sur le serveur avant de les envoyer aux utilisateurs. Avec cette technique, quand une utilisatrice demande [/dashboard](#), elle recevra une version pré-générée du tableau de bord, plutôt que de recevoir la page [index.html](#) presque vide.

Cela peut donner de grandes améliorations dans les temps de démarrage perçus. Angular CLI offre une option `--ssr` pour la commande `ng new` qui permet de générer un projet pré-configuré pour le *server side rendering*. Angular peut pré-générer les pages dans un serveur NodeJS et les servir à tes utilisateurs. La page va alors s'afficher très vite et, une fois qu'Angular aura démarré dans le navigateur, il procédera à "l'hydratation" de la page puis fera tourner l'application comme d'habitude. L'hydratation consiste à prendre le contrôle du DOM : ajouter les gestionnaires d'événement, démarrer la détection des changements, et parfois ajouter certaines parties qui ne peuvent l'être côté client.

Le SSR aussi un gros avantage si tu veux que ton site soit découvrable par les moteurs de recherche et les réseaux sociaux qui n'exécutent pas le JavaScript, puisque tu peux leur servir une page pré-rendue, plutôt qu'une page blanche.

La mauvaise nouvelle est que ce n'est pas aussi simple que d'ajouter une simple option lors de la génération du projet. Ton application devra suivre les bonnes pratiques (pas de manipulation directe du DOM par exemple, car le serveur n'a pas de vrai DOM à manipuler). Il faudra ensuite mettre en place le serveur et réfléchir à la stratégie à adopter. Veux-tu pré-rendre toutes les pages ou seulement quelques-unes ? Veux-tu pré-rendre toute la page, avec les données déjà récupérées et les vérifications de sécurité nécessaires, ou juste des parties critiques de la page ? Veux-tu pré-rendre les pages au build, ou les pré-rendre à la demande et les mettre en cache ? Veux-tu faire cela pour tous les profils d'utilisateur et toutes les langues supportées ou juste pour certaines combinaisons ? Toutes ces questions dépendent du type d'application que tu construis, et l'effort peut beaucoup varier pour atteindre ces objectifs.

Donc, encore une fois, je te conseille de te pencher sur cette technique uniquement si c'est critique pour ton application, et non pas seulement pour la hype...

27.2. Rechargement (cache, service worker)

Une fois que les utilisateurs ont ouvert l'application une première fois, il est possible d'accélérer les chargements suivants.

27.2.1. Cache

Tu devrais toujours mettre en cache les ressources statiques de ton application (images, styles, *bundles* JS...). Tu peux facilement le faire en configurant ton serveur et en utilisant les headers HTTP [Cache-Control](#) et [ETag](#). Tous les serveurs du marché permettent de faire cela, ou tu peux aussi utiliser un CDN. Si tu actives le cache, la prochaine fois que tes utilisateurs chargeront l'application, leur navigateur n'aura même pas à faire de requête HTTP pour récupérer ces ressources car il les aura déjà en cache .

Mais un cache est toujours un peu traître : tu peux avoir besoin de dire au navigateur "Hé ! J'ai déployé une nouvelle version en production, merci de récupérer les nouvelles ressources !".

La façon la plus simple de faire ceci est d'avoir un nom différent pour la ressource mise à jour. Cela veut dire qu'au lieu de déployer une ressource `main.js`, tu déploies `main.xxxx.js` où `xxxx` est un identifiant unique. Cette technique est appelée du *cache busting*, ce qui pourrait se traduire approximativement par "faire péter le cache". Et, encore une fois, la CLI est là pour toi : en mode production, elle va automatiquement nommer les ressources avec un *hash* unique, calculé grâce au contenu du fichier. Elle met également automatiquement à jour les sources des scripts dans `index.html` pour refléter ces noms uniques, les sources des polices de caractères, les sources des fichiers de style, etc.

Si tu utilises la CLI, tu peux donc déployer en toute sécurité une nouvelle version et tout mettre en cache, à l'exception du `index.html` (puisque il contiendra les liens vers les nouvelles ressources déployées) !

27.2.2. Service Worker

Si tu veux aller un cran plus loin, tu peux utiliser les *service workers*.

Les *Service Workers* sont une API supportée par la plupart des navigateurs modernes et, pour simplifier, ils se comportent comme un proxy dans le navigateur. Tu peux enregistrer un *service worker* dans ton application et toutes les requêtes GET passeront par lui, te permettant de décider si tu veux vraiment charger la ressource demandée, ou si tu veux la servir depuis un cache. Tu peux alors tout mettre en cache, même le `index.html`, ce qui garantit un temps de démarrage extrêmement rapide (pas de requête au serveur).

Tu te demandes peut-être comment une nouvelle version peut être déployée si tout est en cache, mais tout est prévu : le *service worker* va servir la ressource depuis le cache puis ira vérifier si une nouvelle version est disponible. Il peut alors forcer un rafraîchissement, ou demander à l'utilisateur s'il veut la nouvelle version tout de suite ou plus tard.

Cela permet même de fonctionner en mode déconnecté, puisque tout est en cache !

Angular propose un package dédié appelé `@angular/service-worker`, qui est relativement simple à mettre en œuvre, et qui te permet de transformer ton application Angular en *Progressive Web App (PWA)*.

27.3. Profilage

Maintenant que nous avons évoqué le premier chargement et les rechargements de l'application, nous pouvons parler des performances à l'exécution. Si tu détectes un problème de performances, avant d'appliquer quelque changement que ce soit, l'idéal est d'avoir des chiffres, et donc de profiler l'application pour mesurer ses performances.

Les navigateurs modernes viennent avec des outils de développement sophistiqués. Chrome, en particulier, permet de faire un "enregistrement" de l'application, et de fournir une analyse assez détaillée de son comportement, de la hiérarchie des appels de fonctions, du temps passé dans chacune d'elles, etc. Il permet en outre de simuler un environnement spécifique, comme par exemple un processeur lent, ou un réseau médiocre.

En plus des outils fournis par le navigateur, tu peux y installer l'extension officielle *Angular*

DevTools. Elle permet elle aussi de faire du profilage pour, par exemple, analyser la détection de changement.

Mais l'outillage ne se limite pas au navigateur. Angular lui-même vient avec un outil méconnu mais précieux : `ng.profiler`. Cela peut s'avérer utile pour mesurer le temps passé par la détection de changements dans la page courante. Profiler la détection de changements est important quand l'application s'appuie sur le mécanisme "brutal" qui consiste à évaluer toutes les expressions de tous les composants de l'arbre. On peut espérer que, lorsque tous les composants s'appuieront sur les signaux pour signaler un changement et que ZoneJS ne sera plus utilisé, le temps pris par la détection de changements ne sera plus un problème.

Avant d'en arriver là tu peux utiliser les outils fournis par le navigateur, et le *profiler* fourni par Angular. Cela permet de savoir ce qu'il faut optimiser au lieu de se lancer à l'aveugle. Et une fois l'optimisation appliquée, cela permet d'avoir une idée précise de son efficacité.

Dans le fichier `main.ts`, remplace le code qui démarre l'application par le code suivant :

```
bootstrapApplication(App, appConfig)
  .then(applicationRef => {
    const componentRef = applicationRef.components[0];
    // allows to run `ng.profiler.timeChangeDetection();`
    enableDebugTools(componentRef);
  })
  .catch(err => console.log(err));
```

Ensuite, navigue vers la page que tu désires profiler, et exécute la ligne de code suivante dans la console du navigateur :

```
> ng.profiler.timeChangeDetection()
ran 489 change detection cycles
1.02 ms per check
```

L'équipe Angular recommande un temps par cycle en dessous de 3ms, pour laisser assez de temps à la logique applicative, à la mise à jour de l'interface et au rendu du navigateur de s'exécuter dans une fenêtre de 16ms (en supposant que l'on vise 60FPS).

Lorsque tu optimises ton code, en utilisant les techniques que nous allons expliquer dans les pages qui suivent, utiliser ces outils de profilage en mesurant avant et après l'optimisation permet de voir si elle est vraiment utile.

Découvrons ces différentes astuces !

27.4. Performances à l'exécution

La magie d'Angular réside dans son mécanisme de détection de changements : le framework détecte les changements de l'état de l'application et modifie le DOM en conséquence. C'est le principal travail d'Angular, et donc, en règle générale, le meilleur moyen de rendre l'application

performante est de limiter le nombre et la taille des détections de changements et la quantité de modifications à apporter au DOM (créations, modifications, suppressions).



Lis le [chapitre sur ZoneJS](#) pour savoir comment fonctionne la détection de changements d'Angular.

Pour être honnête, la plupart des applications Angular n'auront aucun problème de performance, sans avoir à appliquer une quelconque optimisation.

Malheureusement, certains d'entre nous vont devoir recréer Excel dans le navigateur pour leur entreprise, ou ne vont pas échapper à un arbre devant absolument afficher 10 000 clients, ou vont être confrontés à une quelconque autre demande déraisonnable pour une application web. C'est là que, quel que soit le framework utilisé, les choses deviennent plus compliquées. Ces fonctionnalités nécessitent un nombre énorme d'éléments dans le DOM, et de composants Angular dans l'arbre de composants. Les trucs et astuces qui suivent peuvent être efficaces dans ce genre de situation.

27.5. Mode production

Pendant le développement (quand tu utilises `ng serve` pour servir l'application), la CLI définit une variable interne `ngDevMode` que le framework utilise pour savoir s'il doit faire certaines choses en plus ou pas.

Dans ce mode, les messages d'erreur sont plus détaillés. Le DOM généré contient aussi des attributs supplémentaires utiles au débogage. Et plus important, chaque détection de changements fait deux traversées de l'arbre des composants au lieu d'une. La seconde passe vérifie que toutes les expressions retournent bien la même chose que lors de la première passe. Si ce n'est pas le cas, Angular lève une exception. Cela permet de détecter qu'on n'a pas respecté le principe de flux unidirectionnel des données.

Assure-toi de détecter et de corriger ces erreurs, parce que le build de production (qu'on obtient en exécutant `ng build`) ne fera pas ces traversées additionnelles, ce qui rend l'application plus rapide. Un tel problème ne sera donc pas tracé dans la console en production.

27.6. `track` dans les boucles `for`

Si tu utilises la syntaxe de *control flow*, tu sais que `track` est obligatoire dans les boucles `@for`. Afin de comprendre pourquoi, laisse-moi t'expliquer comment les frameworks JavaScript modernes (du moins, les plus populaires d'entre eux) gèrent les collections. Suppose qu'on veuille afficher une liste de 3 poneys. Le code devrait ressembler à ça :

```
<ul>
  @for (pony of ponies(); track pony) {
    <li>{{ pony.name }}</li>
  }
</ul>
```

Si tu ajoutes un poney, Angular va insérer un nouvel élément DOM à la bonne position. Si tu

modifie le nom de l'un des poneys, Angular modifiera le texte de l'élément `li` correspondant.

Mais comment fait-il cela ? En créant un lien entre les éléments du DOM et les objets contenus dans le tableau. Angular utilise une table de correspondances qui ressemble à ça :

```
node li 1 -> pony #e435 // { id: 3, color: blue }
node li 2 -> pony #8fa4 // { id: 4, color: red }
```

Ça fonctionne très bien. Si tu remplaces un objet par un autre dans le tableau, Angular détruira l'élément du DOM correspondant et en créera un nouveau.

```
node li 1 (recreated) -> pony #c1ea // { id: 1, color: green }
node li 2 -> pony #8fa4 // { id: 4, color: red }
```

Si tous les éléments du tableau sont remplacés par de nouveaux objets, tous les éléments `li` du DOM seront détruits et recréés. Tout cela ne pose pas de problème en général, excepté lorsque le but est simplement de rafraîchir la liste avec un contenu qui sera pratiquement identique. Dans ce cas, il serait bien plus efficace de garder les éléments du DOM existants, et de faire les quelques modifications nécessaires. Le problème, c'est que si tu vas rechercher cette même liste de poneys sur le serveur pour la rafraîchir, même si l'état des objets sera sensiblement identique à l'état précédent, les objets, eux (i.e. leur référence) seront tous différents.

La solution est d'aider Angular à maintenir cette table de correspondances sans tout détruire à chaque rafraîchissement, en lui disant d'identifier (*track*) les objets non plus par leur référence, mais plutôt par une propriété fonctionnelle qui permet de les identifier de manière unique, typiquement un ID de base de données.

```
<ul>
  @for (pony of ponies(); track pony.id) {
    <li>{{ pony.name }}</li>
  }
</ul>
```

Dans l'exemple ci-dessus, Angular ne créera un nouvel élément dans le DOM que si l'identifiant du poney change. Sur des longues listes dont le contenu change peu, cela permet d'économiser des tas de suppressions et de créations d'éléments. Comme cette optimisation est plutôt simple à mettre en œuvre, Angular a décidé de forcer les développeurs à spécifier une expression `track` dans les boucles `@for`. Ce n'est pas obligatoire quand on utilise la directive `*ngFor`, mais une optimisation similaire existe: `trackBy`.

`track` est aussi nécessaire en cas d'utilisation d'animations. Si le style d'un élément est supposé s'animer (en transitionnant progressivement de la valeur précédente à la nouvelle valeur), et que la liste de poneys est remplacée par une nouvelle liste à chaque rafraîchissement, alors un `track` correct est indispensable. Avec un `track` par identité, l'animation ne va jamais se déclencher, puisque le style des éléments ne change jamais : l'élément lui-même est remplacé par un autre.

27.7. Stratégies de détection de changements

Lorsque nous avons expliqué comment Angular détecte les changements, nous avons montré qu'il partait du composant à la racine de l'arbre des composants, puis appliquait la détection (*check*) sur ses fils, puis ses petit-fils, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les composants soient vérifiés. Ensuite seulement, tous les changements nécessaires sont appliqués au DOM en une passe.

Mais est-ce vraiment une bonne idée de vérifier **chaque** composant à **chaque** changement ? Bien souvent, ce n'est pas nécessaire.

Angular offre une stratégie alternative de détection de changements : **OnPush**. Et chaque composant peut opter pour cette stratégie.

Si un composant utilise **OnPush**, il ne sera vérifié que dans 3 cas :

- lorsque l'un des *inputs* du composant a changé (pour être plus précis, lorsque la **référence** d'une *input* a changé) ;
- lorsqu'un gestionnaire d'événement du composant a été déclenché ;
- lorsque la valeur d'un signal lu par le template du composant a changé.

Cette stratégie est donc adéquate lorsque le template du composant dépend uniquement de ses *inputs*, et elle peut améliorer substantiellement les performances d'une application qui affiche un grand nombre de composants à l'écran ! Mais une fois encore, sois très prudent avant d'appliquer cette optimisation : si les préconditions s'avèrent n'être pas respectées, tu vas perdre tes cheveux à te demander pourquoi le composant, ou l'un de ses descendants, n'est pas rafraîchi après un changement.

Prenons un exemple simple pour illustrer le problème.

Imagine que nous ayons 3 composants. Un composant très simple **Image** :

```
@Component({
  selector: 'ns-img',
  template: `
    <p>{{ check() }}</p>
    <img [src]="src()" />
  `
})
export class Image {
  readonly src = input.required<string>();

  protected check(): void {
    console.log('image component view checked');
  }
}
```

utilisé par **Pony** :

```

@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: `
    <p>{{ check() }}</p>
    <ns-img [src]="ponyImageUrl()" />
  `,
  imports: [Image]
})
export class Pony {
  readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();
  protected readonly ponyImageUrl = computed(() => `images/pony-${this.ponyModel
  () .color}-running.gif`);
  protected check(): void {
    console.log('pony component view checked');
  }
}

```

lui-même utilisé par `Race` :

```

@Component({
  selector: 'ns-race',
  template: `
    <h2>Race</h2>
    <p>{{ check() }}</p>
    @for (pony of ponies(); track pony.id) {
      <div>
        <ns-pony [ponyModel]="pony" />
      </div>
    }
    <button (click)="changeColor()">Change color</button>
  `,
  imports: [Pony]
})
export class Race {
  protected readonly ponies = signal<Array<PonyModel>>([
    { id: 1, color: 'green' },
    { id: 2, color: 'orange' }
  ]);
  protected readonly colors: Array<string> = ['green', 'orange', 'blue'];

  protected check(): void {
    console.log('race component view checked');
  }

  protected changeColor(): void {
    const ponies = this.ponies();
    ponies[0].color = this.randomColor();
    this.ponies.set([...ponies]);
  }
}

```

```
}
```

Le `Race` affiche deux poneys, et l'utilisateur peut changer la couleur du premier poney en cliquant sur le bouton `Change color`.

Avec la stratégie de détection par défaut, chaque événement déclenche la détection de changements sur les 3 composants.

Nous avons ajouté une méthode `check()` dans chacun des composants, appelée depuis leur template. Elle nous permet de savoir si le composant est vérifié ou pas. Et en effet, en exécutant notre exemple, on voit s'afficher dans la console :

```
pony component view checked
image component view checked
pony component view checked
image component view checked
race component view checked
```

(on peut même voir ces traces deux fois à chaque clic, parce que l'application est en mode *développement*. Vois la section précédente à propos du mode *production*).

27.7.1. OnPush

Dans notre exemple, nous savons que la plupart de ces détections sont inutiles : si le poney ne change pas, le template du `Pony` n'a pas besoin d'être modifié. Il en va de même pour `Image`: si la valeur de l'`input src` ne change pas, il n'y a pas besoin de recalculer la valeur de l'URL. Adoptons donc la stratégie `OnPush` pour ces deux composants, en ajoutant une propriété `changeDetection` dans leur décorateur `@Component` :

```
@Component({
  selector: 'ns-img',
  template: `
    <p>{{ check() }}</p>
    <img [src]="src()" />
  `,
  changeDetection: ChangeDetectionStrategy.OnPush
})
export class Image {
  readonly src = input.required<string>();

  protected check(): void {
    console.log('image component view checked');
  }
}
```

```
@Component({
```

```

    selector: 'ns-pony',
    template: `
      <p>{{ check() }}</p>
      <ns-img [src]="ponyImageUrl()" />
    `,
    imports: [Image],
    changeDetection: ChangeDetectionStrategy.OnPush
  })
export class Pony {
  readonly ponyModel = input.required<PonyModel>();
  protected readonly ponyImageUrl = computed(() => `images/pony-${this.ponyModel
  ().color}-running.gif`);

  protected check(): void {
    console.log('pony component view checked');
  }
}

```

Cette fois, lorsqu'on clique sur le bouton, la seule ligne qui apparaît dans la console est :

```
race component view checked
```

Parfait. La stratégie est donc bien efficace puisque les composants ne sont plus vérifiés par Angular \o/.

27.7.2. OnPush et le piège de la mutabilité

Mais... il ya comme un problème : la couleur du poney ne change plus !

J'ai choisi cet exemple à dessein : **OnPush** est efficace, mais il s'agit de bien comprendre son fonctionnement et de ne pas ajouter **OnPush** ici et là.

Pourquoi ne fonctionne-t-il pas comme nous l'espérions ?

Relis attentivement le code de **Race**, et en particulier de sa méthode **changeColor** :

```

protected changeColor(): void {
  const ponies = this.ponies();
  ponies[0].color = this.randomColor();
  this.ponies.set([...ponies]);
}

```

Cette méthode **modifie l'état** du poney dans le tableau **ponies**, et ce poney est l'**input** de **Pony**. Maintenant que nous avons adopté la stratégie **OnPush** pour ce composant, Angular ne déclenchera la détection de changements sur ce composant que si la **référence** de l'**input pony** est modifiée. Lorsqu'on change l'état du poney, l'objet lui-même reste identique, et Angular considère donc qu'aucune détection de changements n'est nécessaire.

Cette stratégie est-elle donc inutile ? Non, pas du tout, mais elle requiert beaucoup d'attention.

Le moyen de résoudre notre problème est tout simple. Plutôt que de changer l'état du poney dans `changeColor`, il suffit de remplacer le poney par un autre poney :

```
protected changeColor(): void {
  const ponies = this.ponies();
  const pony = ponies[0];
  // create a new pony with the old attributes and the new color
  ponies[0] = { ...pony, color: this.randomColor() };
  this.ponies.set([...ponies]);
}
```

Une fois ce changement effectué, l'application est plus rapide **et** correcte. L'utilisateur clique sur le bouton ; la méthode `changeColor` crée un nouvel objet avec les mêmes propriétés excepté la nouvelle couleur. Comme il s'agit d'un nouvel objet passé en `input` au `Pony`, Angular déclenche la détection de changements sur ce composant. Comme la valeur de l'`input src` de `Image` s'en trouve elle aussi modifiée, l'image affiche désormais le poney avec la bonne couleur. Et, bien sûr, si un autre changement se produit sur `Race` sans affecter la valeur des poneys, les instances de `Pony` échapperont à une détection de changements inutile.

Comme tu le vois, il est assez facile de tomber dans ce piège lorsqu'on utilise `OnPush`. Sois donc prudent ! (Les tests unitaires sont tes amis).

Il y a un dernier sujet dont il faut parler lorsqu'on évoque `OnPush` : les observables.

27.7.3. OnPush, les Observables, les signaux et le `pipe` `async`

Supposons à présent que nous utilisions uniquement notre désormais fameux composant `Pony`. Il souscrit à un observable exposé par le service `ColorService`, qui émet une nouvelle couleur toutes les secondes. On s'attend évidemment à voir l'image affichée par le composant changer, elle aussi, toutes les secondes. Le développeur de ce composant se dit qu'utiliser `OnPush` sur ce composant ne peut pas faire de mal. Qu'en penses-tu ?

```
@Component({
  selector: 'ns-pony',
  template: `
    <p>New color every 1s</p>
    @if (color) {
      <img [src]="'pony-' + color + '.gif'" [alt]="color" />
    }
  `,
  changeDetection: ChangeDetectionStrategy.OnPush
})
export class Pony {
  protected color: string | undefined;

  constructor() {
    inject(ColorService)
```

```

    .get()
    .pipe(takeUntilDestroyed())
    .subscribe(color => (this.color = color));
}
}

```

Malheureusement, cette fois encore, ça ne fonctionne pas. Avec la stratégie `OnPush`, Angular ne rafraîchit un composant que si l'un de ses *inputs* a changé (ici, pas d'*input*), ou si un gestionnaire d'événement a été appelé sur le composant (il n'y en a pas non plus), ou si un signal lu par le template a changé de valeur (aucun signal n'est utilisé ici). Donc la propriété `color` est bien modifiée toutes les secondes, mais la vue n'est jamais rafraîchie...

Ce problème peut être résolu en faisant de la propriété `color` un signal et en modifiant le signal quand l'observable émet une nouvelle couleur. Mais il y a une solution encore plus simple : utiliser `toSignal` pour transformer l'observable en signal :

```

@Component({
  selector: 'ns-observable-on-push-with-signal',
  template: '@if (color(); as c) {
    <img [src]="'pony-' + c + '.gif'" [alt]="c" />
  }',
  changeDetection: ChangeDetectionStrategy.OnPush
})
export class Pony {
  protected readonly color: Signal<string | undefined> = toSignal(inject(
ColorService).get());
}

```

Avant l'introduction des signaux, la solution à ce problème était d'utiliser le *pipe* `async`. Il permet de souscrire (et dé-souscrire) à l'observable depuis le template.

```

@Component({
  selector: 'ns-observable-on-push-with-async',
  template: '@if (color$ | async; as c) {
    <img [src]="'pony-' + c + '.gif'" [alt]="c" />
  }',
  imports: [AsyncPipe],
  changeDetection: ChangeDetectionStrategy.OnPush
})
export class Pony {
  protected color$: Observable<string> = inject(ColorService).get();
}

```

Lorsqu'il reçoit un nouvel événement de l'observable, le *pipe* `async` marque le composant comme devant être détecté lors de la prochaine détection de changements.

Attention cependant : utiliser `async` plusieurs fois dans le template conduit à souscrire plusieurs fois à l'observable. Si l'observable est un observable HTTP, cela déclenchera l'envoi de plusieurs

requêtes HTTP. Son utilisation rend aussi plus difficile l'accès à la couleur depuis le code TypeScript du composant. Notre préférence va donc à la solution utilisant `toSignal`, qui a tous les avantages du `pipe async` sans ses inconvénients.

Ces deux exemples montrent que passer à `OnPush` ne doit pas être fait à la légère, en particulier pour des composants anciens qui n'utilisent pas les signaux. Cependant, les composants `OnPush` se comportent pratiquement comme tous les composants se comporteront lorsque ZoneJS ne sera plus utilisé pour la détection de changements. Si tu veux te préparer à ce futur "zoneless", tu devrais donc envisager, au moins pour les nouveaux composants, d'utiliser des signaux pour stocker leur état et de leur faire utiliser la stratégie `OnPush`.

27.8. Sortir de la zone

Une autre façon d'éviter des détections de changements inutiles est possible : on peut exécuter une partie du code hors de la "surveillance" de Zone.js. Pour se mettre "hors-zone", on injecte le service `NgZone`, et on utilise sa méthode `runOutsideAngular`, qui exécute du code hors de sa surveillance.

Cela peut être très pratique pour envelopper une portion de code qui gère beaucoup d'événements, typiquement du code qui vient d'une bibliothèque tierce. Par exemple, imaginons un composant qui affiche un graphique construit avec `Chart.js`. Lorsque nos utilisateurs vont survoler le graphique, des centaines d'événements DOM se déclencheront. Le fait que des centaines d'événements soient déclenchés n'est pas vraiment un problème. C'est la même chose pour n'importe quel élément DOM. Le problème est que la bibliothèque utilise `addEventListener()` pour gérer ces événements, par exemple pour afficher des info-bulles, et c'est ce qui déclenche des centaines de détections de changements !

```
readonly canvas = viewChild.required<ElementRef<HTMLCanvasElement>>('chart');

constructor() {
  effect(() => {
    const ctx = this.canvas().nativeElement;
    new Chart(ctx, {
      type: 'bar',
      data: {
        labels: ['Green', 'Red'],
        datasets: [{ label: 'Score', data: [12, 21] }]
      }
    });
  });
}
```

Dans ce cas tu peux injecter `NgZone` et utiliser `runOutsideAngular` pour ignorer les événements issus de `Chart.js` :

```
readonly canvas = viewChild.required<ElementRef<HTMLCanvasElement>>('chart');

constructor() {
  const ngZone = inject(NgZone);
```

```

effect((_) => {
  const ctx = this.canvas().nativeElement;
  ngZone.runOutsideAngular((_) => {
    new Chart(ctx, {
      type: 'bar',
      data: {
        labels: ['Green', 'Red'],
        datasets: [{ label: 'Score', data: [12, 21] }]
      }
    });
  });
});
}

```

Cela produit le même résultat visuel et les autres changements effectués sur le composant seraient toujours détectés automatiquement par Angular. Mais on ne déclenchera pas de détection de changement quand on utilisera le graphique.

Avoir à faire cela pour éviter des problèmes de performance est l'un des gros problèmes causés par l'utilisation de ZoneJS. C'est l'une des raisons pour lesquelles Angular veut évoluer vers un système de détection de changements *zoneless*.

27.9. Détection de changements *zoneless*

Depuis la version 18, Angular utilise un nouveau [ChangeDetectionScheduler](#) pour déclencher les détections de changements, que l'équipe Angular nomme désormais *synchronisations*.

Ce nouveau *scheduler* ne s'appuie plus uniquement sur ZoneJS pour savoir quand synchroniser le DOM avec l'état de l'application. La synchronisation est aussi déclenchée quand un signal lu par un template change de valeur, quand un gestionnaire d'événement de template ou un *host listener* est appelé, quand un pipe [async](#) reçoit une nouvelle valeur, et à d'autres occasions que nous ne mentionnerons pas ici.

Grâce à ce nouveau *scheduler*, on peut choisir de créer des applications *zoneless*, c'est-à-dire de complètement enlever ZoneJS de nos applications. Cette synchronisation *zoneless* est stable depuis la v20.2. Nous t'encourageons à l'adopter si tu démarres un nouveau projet, parce que c'est le futur d'Angular.

Pour rendre l'application *zoneless*, il faut ajouter [provideZonelessChangeDetection\(\)](#) aux *providers* de l'application, et enlever zone.js des polyfills (dans le fichier [angular.json](#)).

Il faut tout de même être prudent : ton code, ainsi que le code de toutes les bibliothèques Angular que tu utilises, doit être compatible avec ce mode *zoneless*. Cela signifie que :

- tous les composants doivent correctement utiliser les signaux (ou le pipe [async](#)) pour gérer leur état ;
- le code doit éviter d'appeler certaines méthodes de [NgZone](#) comme [NgZone.onStable](#).

Bonne nouvelle : la plupart des bibliothèques de composants populaires ont anticipé cette

évolution, et sont prêtes pour le *zoneless*. Toutes les instructions et les exemples de ce livre le sont aussi.

Si tous tes composants utilisent **OnPush** et que ton application fonctionne correctement, il y a de très bonnes chances pour que ton code soit déjà prêt pour la synchronisation *zoneless*.

27.10. Pipes purs

Comme tu le sais maintenant, tu peux définir tes propres *pipes*, la plupart du temps pour formater des données. Par exemple, pour afficher le nom complet d'un utilisateur, tu pourrais utiliser une méthode dans le composant :

```
@Component({
  selector: 'ns-menu',
  template: `
    <p>{{ userName() }}</p>
    <p>...</p>
    <p>{{ userName() }}</p>
  `
})
export class Menu {
  protected readonly user = signal<UserModel>({
    id: 1001,
    firstName: 'Jane',
    lastName: 'Doe',
    title: 'Miss'
  });

  protected userName(): string {
    return `${this.user().title} ${this.user().firstName} ${this.user().lastName}`;
  }
}
```

ou mieux, définir un signal *computed* :

```
@Component({
  selector: 'ns-menu',
  template: `
    <p>{{ userName() }}</p>
    <p>...</p>
    <p>{{ userName() }}</p>
  `
})
export class Menu {
  protected readonly user = signal<UserModel>({
    id: 1001,
    firstName: 'Jane',
    lastName: 'Doe',
```

```

    title: 'Miss'
  );
  protected readonly userName = computed(() => `${this.user().title} ${this.user
().firstName} ${this.user().lastName}`);
}

```

Cette version est plus performante, parce que le calcul est mémorisé (*memoized*) au lieu d'être exécuté chaque fois que l'expression est évaluée dans le template.

Si cette solution est simple et efficace quand on a un signal contenant un seul utilisateur, elle est plus pénible quand on doit afficher une liste d'objets ayant chacun un utilisateur comme propriété.

Écrire un *pipe* pour encapsuler cette logique est une solution plus simple :

```

@Component({
  selector: 'ns-menu',
  template: `
    <p>{{ user | displayName }}</p>
    <p>...</p>
    <p>{{ user | displayName }}</p>
  `,
  imports: [DisplayNamePipe]
})
export class Menu {
  protected readonly user: UserModel = {
    id: 1001,
    firstName: 'Jane',
    lastName: 'Doe',
    title: 'Miss'
  };
}

```

```

@Pipe({
  name: 'displayName'
})
export class DisplayNamePipe implements PipeTransform {
  transform(user: UserModel): string {
    return `${user.title} ${user.firstName} ${user.lastName}`;
  }
}

```

Ça nécessite un petit peu plus de travail, mais ça permet d'utiliser cette logique dans n'importe quel template.

Ce que tu ne réalises peut-être pas, c'est que l'utilisation d'un *pipe* offre le même avantage de performance qu'un signal *computed*. Par défaut, un *pipe* est "pur". En programmation fonctionnelle, on appelle "pure" une fonction qui n'a pas d'effet de bord, et dont le résultat dépend exclusivement de ses arguments. Sachant que le *pipe* est "pur", Angular applique la même optimisation que pour

les signaux *computed* : il mémorise la transformation. La méthode `transform` du *pipe* n'est appelée que si la référence de l'objet qu'il transforme a changé ou si celle d'un autre argument de la méthode a changé (le principe est similaire à la stratégie `OnPush` des composants).

Comme un *pipe* est pur par défaut, cette optimisation est gratuite et sans effort ! Mais parfois, elle pose problème.

Dans l'exemple précédent, si on modifie l'état de l'utilisateur en assignant une autre valeur à sa propriété `firstName`, la valeur affichée à l'écran reste identique... Il s'agit là du même problème que celui évoqué dans la section sur la stratégie `OnPush` : la référence à l'objet passé en argument au *pipe* ne change pas, donc le *pipe* n'est pas réexécuté.

Deux solutions sont possibles :

- utiliser des objets immuables (ne pas modifier l'état de l'utilisateur, mais créer un nouvel objet avec un nouveau `firstName`) ;
- marquer le *pipe* comme "impur", pour désactiver l'optimisation. Les performances vont être un peu amoindries, mais la valeur sera toujours rafraîchie, quelle que soit la manière dont les changements sont effectués.

Pour rendre un *pipe* impur, il suffit d'ajouter `pure: false` à son décorateur :

```
@Pipe({
  name: 'displayName',
  pure: false
})
export class DisplayNameImpurePipe implements PipeTransform {
  transform(user: UserModel): string {
    return `${user.title} ${user.firstName} ${user.lastName}`;
  }
}
```

Pour résumer :

- un *pipe* pur n'est pas appelé autant de fois qu'une méthode d'un composant
- mais il n'est pas appelé si ses arguments sont "mutés", donc il s'agit d'être prudent et rigoureux.

27.10.1. Conclusion

Ce chapitre, j'espère, t'as appris quelques techniques permettant de résoudre d'éventuels problèmes de performance. Mais avant tout, retiens les règles d'or de l'optimisation des performances (en anglais dans le texte) :

- don't
- don't... yet
- profile before optimizing.

Comme l'a dit un célèbre informaticien :

l'optimisation prématuée est la source de tous les maux.

— Donald Knuth

Alors pense d'abord à écrire du code aussi simple, correct et lisible que possible, et ne pense à profiler l'application, puis à l'optimiser, que si tu as réellement un problème de performance.

Pour les nouveaux composants, s'appuyer sur les signaux permet facilement d'appliquer la stratégie `OnPush` et de se préparer à la détection de changements *zoneless*.



Essaye notre exercice [Performance](#) ! Tu optimiseras l'application et mesureras chaque progrès effectué ! Nous avons également un exercice pour passer en [Zoneless](#) !

Chapter 28. Signaux : pour aller plus loin

28.1. Égalité

Les signaux sont utilisés pour stocker un état, et pour pouvoir réagir à son changement. Mais comment un signal décide-t-il que sa valeur a changé ? Appeler `set` ou `update` sur un signal ne le fait pas nécessairement changer de valeur : si tu remplaces la valeur par une valeur *égale_* à celle qu'il a déjà, alors le signal considérera qu'il n'a pas changé.

Cette *égalité* de deux valeurs, par défaut, est établie en appelant `Object.is`. Pour des objets, si la nouvelle valeur est `==` à la valeur courante, il n'y a pas de changement. Mais si cette égalité référentielle n'est pas celle que tu désires, tu peux fournir une fonction d'égalité alternative.

```
const status = signal(
{
  dirty: false,
  touched: false
},
{
  equal: (previousStatus, newStatus) =>
    previousStatus.dirty === newStatus.dirty && previousStatus.touched ===
    newStatus.touched
}
);
// errorDisplayed will not re-evaluated if both values stay the same
const errorDisplayed = computed(() => status().dirty || status().touched);
```

28.2. untracked

`computed` et `effect` prennent tous les deux une fonction en argument. Angular appelle cette fonction au moins une fois. Cela permet de calculer la valeur initiale ou de déclencher l'effet de bord initial. Mais c'est aussi nécessaire pour qu'Angular sache quels signaux sont lus par la fonction, afin de mettre à jour le graphe de dépendances.

Par exemple,

```
readonly price = signal(42);
readonly quantity = signal(2);

readonly total = computed(() => this.price() * this.quantity());
```

crée une dépendance entre `total` et les deux autres signaux : quand `price` ou `quantity` change, Angular sait que `total` doit être recalculé.

Les dépendances de l'exemple ci-dessus sont évidentes. Mais ce n'est pas toujours le cas, en particulier avec les effets.

Prenons l'exemple suivant :

```
protected readonly visitedUrl = signal<string | undefined>(undefined);

constructor() {
  const analyticsService = inject(AnalyticsService);
  effect(() => {
    const url = this.visitedUrl();
    if (url) {
      analyticsService.sendHitForUrl(url).subscribe();
    }
  });
}
```

Il envoie un *hit*, en utilisant HTTP, chaque fois que le signal `visitedUrl` change. La dépendance a l'air claire : cet effet dépend seulement de `visitedUrl`. Mais est-ce vraiment le cas ?

Si un intercepteur a été configuré pour le client HTTP et si cet intercepteur lit un signal `token` par exemple, alors la souscription à l'observable lit indirectement le signal `token`. L'effet est donc aussi dépendant du signal `token`, et un nouveau *hit* sera donc aussi envoyé lorsque le `token` change.

Pour éviter de telles dépendances indésirables, utilise `untracked`. Une bonne pratique pour éviter les surprises est de commencer par lire les signaux dont on veut vraiment dépendre, puis d'exécuter le reste de l'effet dans un bloc `untracked` :

```
protected readonly visitedUrl = signal<string | undefined>(undefined);

constructor() {
  const analyticsService = inject(AnalyticsService);
  effect(() => {
    const url = this.visitedUrl();
    untracked(() => {
      if (url) {
        analyticsService.sendHitForUrl(url).subscribe();
      }
    });
  });
}
```

28.3. Effets racine et effets de composant

Nous avons appris que `effect` nécessite un contexte d'injection. Un effet peut être créé pendant la construction d'un composant, d'une directive, ou d'un service. Autrement, on doit fournir un `Injector` en option.

Mais tous les effets ne sont pas traités de la même manière. Angular distingue deux sortes d'effets :

- les effets de composant, qui sont créés en utilisant l'injecteur d'un composant (ou d'une

directive) ;

- les effets "racine", qui sont créés dans les services fournis à la racine.

Les effets de composant s'exécutent juste avant la détection de changements du composant auxquels ils sont liés. Ils sont détruits en même temps que ce composant.

En revanche, les effets racine ne sont jamais détruits (puisque le service auquel ils sont liés n'est jamais détruit). Ils s'exécutent dans une "micro task" (c.-à-d. au même moment qu'une promesse résolue serait exécutée). Dans les tests unitaires, il faut appeler `TestBed.tick()` pour déclencher leur exécution.



Si tu veux qu'un effet, quel que soit son type, cesse de s'exécuter à un quelconque moment, tu peux toujours le détruire explicitement, en appelant la méthode `destroy` de l'`EffectRef` retourné par `effect`.

28.4. afterRenderEffect

Puisque les effets de composant s'exécutent avant la détection de changements, ils ne sont pas appropriés pour lire ou modifier le DOM du composant : le DOM n'a pas encore été mis à jour par Angular quand l'effet est exécuté. Si tu veux lire ou modifier le DOM depuis un effet, tu peux créer cet effet avec `afterRenderEffect`. Un tel effet, comme son nom l'indique, s'exécute après le *rendering*.

28.5. Nettoyage d'un effet

Les effets peuvent également recevoir une fonction de nettoyage. Cette fonction est appelée quand l'effet est exécuté à nouveau. Cela peut être pratique quand tu as besoin d'annuler une action précédente avant d'en démarrer une nouvelle. Dans l'exemple ci-dessous, nous démarrons un intervalle qui s'exécute toutes les `count` secondes, et nous voulons l'arrêter et en démarrer un nouveau quand `count` change :

```
this.intervalEffect = effect(onCleanup => {
  const intervalId = setInterval(() => console.log(`count in intervalEffect ${this.count()}`), this.count() * 1000);
  return onCleanup(() => clearInterval(intervalId));
});
```

28.6. Binding bidirectionnel avec les `model` inputs

Les signaux permettent une nouvelle approche des patterns existants. Comme tu le sais probablement, Angular a une syntaxe "boîte de bananes" pour le binding bidirectionnel.

Cela est principalement utilisé avec `ngModel` pour lier un contrôle de formulaire à une propriété de composant :

login.html

```
<input name="login" [(ngModel)]="user.login" />
```

Sous le capot, c'est parce que la directive `ngModel` a un input `ngModel` et un output `ngModelChange`.

Ainsi, la syntaxe "boîte de bananes" n'est que du sucre syntaxique pour :

login.html

```
<input name="login" [ngModel]="user.login" (ngModelChange)="user.login = $event" />
```

La syntaxe est, en fait, générale et peut être utilisée avec n'importe quel composant ou directive qui a un input nommé `quelquechose` et un output nommé `quelquechoseChange`.

Tu peux en tirer parti dans tes propres composants et directives, par exemple pour construire un composant de pagination :

pagination.ts

```
readonly collectionSize = input.required<number>();
readonly pageSize = input.required<number>();
readonly page = input.required<number>();
readonly pageChange = output<number>();

protected readonly pages = computed(() => this.computePages());

protected goToPage(page: number) {
  this.pageChange.emit(page);
}

private computePages() {
  return Array.from({ length: Math.ceil(this.collectionSize() / this.pageSize()) }, (
    _, i) => i + 1);
}
```

Le composant reçoit la collection, la taille de la page et la page actuelle en tant qu'inputs, et émet la nouvelle page quand l'utilisateur clique sur un bouton.

Chaque fois qu'un input change, le composant recalcule les boutons à afficher. Le template utilise une boucle pour afficher les boutons :

pagination.html

```
@for (pageNumber of pages(); track pageNumber) {
  <button [class.active]="page() === pageNumber" (click)="goToPage(pageNumber)">
    {{ pageNumber }}
  </button>
}
```

Le composant peut ensuite être utilisé comme :

Utilisation

```
<ns-pagination [(page)]="page" [collectionSize]="collectionSize()"  
[pageSize]="pageSize()" />
```

Dans le composant parent, `page` peut être un `number`, mais il peut aussi être un `WritableSignal<number>`. Dans ce dernier cas, le framework passera automatiquement la valeur du signal en tant qu'input au composant de pagination, et définira la valeur du signal sur la nouvelle page quand le composant de pagination en émet une.

Le composant de pagination peut être réécrit en utilisant la fonction `model()` :

`pagination.ts`

```
readonly collectionSize = input.required<number>();  
readonly pageSize = input.required<number>();  
protected readonly pages = computed(() => this.computePages());  
  
readonly page = model.required<number>();  
// ^? ModelSignal<number>;  
protected goToPage(page: number) {  
    this.page.set(page);  
}  
  
private computePages() {  
    return Array.from({ length: Math.ceil(this.collectionSize() / this.pageSize()) }, (  
        _, i) => i + 1);  
}
```

Comme tu peux le voir, `model()` est utilisée pour définir la paire input/output, et l'émission de l'output est faite en utilisant la méthode `set()` du signal.

Un `model` peut être requis, ou avoir une valeur par défaut, ou avoir un alias, comme nous l'avons vu pour les inputs. Il ne peut cependant pas être transformé.

Si tu essaies d'accéder à la valeur du modèle avant qu'elle n'ait été définie, par exemple dans le constructeur du composant, alors tu auras une erreur à l'exécution :

```
'NG0952: Model is required but no value is available yet.'
```

28.7. Signaux liés avec `linkedSignal`

Angular v19 a introduit un nouveau concept (en *developer preview*) appelé *linked signals* (signaux liés). Un signal lié est un signal *writable*, mais c'est aussi un signal *computed*, car son contenu peut être réinitialisé grâce à une computation qui dépend d'un autre signal (ou de plusieurs).

Imaginons que nous ayons un composant qui affiche une liste d'éléments reçus via un *input*, et nous voulons que nos utilisateurs en sélectionnent un. Par défaut, disons que nous voulons sélectionner le premier élément de la liste. Mais chaque fois que la liste d'éléments change, l'élément sélectionné peut ne plus être valide, nous voulons donc réinitialiser l'élément sélectionné au premier de la nouvelle liste.

Nous pouvons imaginer un composant comme celui-ci :

```
export class ItemList {
  readonly items = input.required<Array<ItemModel>>();
  protected readonly selectedItem = signal<ItemModel | undefined>(undefined);

  protected pickItem(item: ItemModel) {
    this.selectedItem.set(item);
  }
}
```

Utiliser un effet peut venir à l'esprit pour résoudre ce problème de sélection :

```
constructor() {
  // ⚠️ This is not recommended
  effect(() => {
    this.selectedItem.set(this.items()[0]);
  });
}
```

À chaque fois que la liste d'éléments change, l'effet sera déclenché et le premier élément sera sélectionné. Cela fonctionne, mais l'utilisation des effets n'est généralement pas recommandée, sauf pour certains cas spécifiques, comme la synchronisation de quelque chose en dehors de l'application (comme le stockage local par exemple).

Il y a une chouette astuce que je peux te montrer avant de plonger dans la solution désormais recommandée : nous pouvons utiliser une valeur **computed** qui retourne... un signal !

```
export class ItemList {
  readonly items = input.required<Array<ItemModel>>();
  protected readonly selectedItem = computed<WritableSignal<ItemModel | undefined>>(() => signal(this.items()[0]));

  protected pickItem(item: ItemModel) {
    this.selectedItem().set(item);
  }
}
```

Comme tu peux le voir, la valeur **computed** retourne un signal qui représente l'élément sélectionné (au lieu de retourner une valeur directement comme c'est habituellement le cas). À chaque fois que la liste d'éléments change, la fonction **computed** est réévaluée, et retourne un nouveau signal qui

représente l'élément sélectionné. Le désavantage de cette solution est que nous devons utiliser `selectedItem()` pour lire la valeur, ou `selectedItem().set()` pour la mettre à jour, ce qui est un peu moche.

C'est là que nous pouvons utiliser un `linkedSignal` :

```
export class ItemList {
  readonly items = input.required<Array<ItemModel>>();
  // ✨ This is recommended
  protected readonly selectedItem: WritableSignal<ItemModel> = linkedSignal(() =>
    this.items()[0]);
```

Un `linkedSignal` est un `WritableSignal`, mais sa valeur peut être réinitialisée grâce à une fonction, comme un `computed`. Si les `items` changent, alors la computation sera ré-exécutée et la valeur du signal sera mise à jour avec le résultat.

C'est un concept puissant, car il nous permet de définir un signal qui dépend d'un autre signal, comme un `computed`, mais avec la possibilité de lui écrire une valeur (une sorte de "computed modifiable").

La computation peut bien sûr dépendre de plusieurs signaux. Ici, `selectedItem` est réinitialisé quand l'input `items` change, mais aussi quand l'input `enabled` change.

```
export class ItemList {
  readonly items = input.required<Array<ItemModel>>();
  readonly enabled = input.required<boolean>();
  // recomputes if 'enabled' or 'items' change
  protected readonly selectedItem = linkedSignal(() => (this.enabled() ? this.items()
    [0] : undefined));
```

Note que tu peux utiliser la valeur précédente du signal source dans la fonction de calcul si tu en as besoin. Par exemple, si tu veux accéder à l'ancienne valeur de `items` pour la comparer avec la nouvelle, Tu peux déclarer le `linkedSignal` avec les options `source` et `computation`. Dans ce cas, la fonction de calcul reçoit les valeurs actuelle et précédente de la source en tant que paramètres.

```
export class ItemList {
  readonly items = input.required<Array<ItemModel>>();
  protected readonly selectedItem = linkedSignal</* source */ Array<ItemModel>, /* value */ ItemModel>({
    source: this.items,
    computation: (items, previous) => {
      // pick the item the user selected if it's still in the new item list
      if (previous !== undefined) {
        const previousChoice = previous.value; // previous.source contains the previous items
        if (items.map(item => item.name).includes(previousChoice.name)) {
          return previousChoice;
        }
      }
    }
  });
}
```

```

    }
    return items[0];
}
);

```

Tu peux également définir une fonction d'égalité personnalisée pour décider si le signal a changé avec l'option `equal`.

28.8. Ressources asynchrones avec `resource` et `rxResource`

En Angular v19, une nouvelle fonctionnalité a été ajoutée pour aider avec les opérations asynchrones. La plupart des applications ont besoin de récupérer des données depuis un serveur, dépendant de certains paramètres, et afficher le résultat dans l'interface utilisateur : `resource` est là pour ça.

Cette API est expérimentale, et passera bientôt par un processus de RFC : on ne te conseille pas de l'utiliser pour le moment.

Cette fonction `resource()` prend un objet avec une fonction `loader` obligatoire qui retourne une promesse :

```

list(): ResourceRef<Array<UserModel> | undefined> {
  return resource({
    loader: async () => {
      const response = await fetch('/users');
      return (await response.json()) as Array<UserModel>;
    }
  });
}

```

 Cet exemple n'utilise pas le client HTTP, mais la fonction native `fetch()`, qui retourne une promesse. En effet, la fonction `resource()` n'est pas liée à RxJS, et peut donc utiliser n'importe quel client qui retourne des promesses. `rxResource`, dont nous parlerons dans quelques instants, est l'alternative à `resource` qui peut être utilisée avec un client basé sur des observables. C'est un autre exemple du découplage en cours entre Angular et RxJS, tout en fournissant toujours des fonctions d'interopérabilité te permettant de l'utiliser.

Tu peux également définir une option `defaultValue` qui sera utilisée comme valeur initiale de la ressource (au lieu de `undefined` par défaut).

```

return resource({
  defaultValue: [],
  loader: async () => {
    const response = await fetch('/users');
    return (await response.json()) as Array<UserModel>;
  }
});

```

```
    }  
});
```

`resource()` retourne une `ResourceRef`, un objet contenant :

- un signal `isLoading` qui indique si la ressource est en cours de chargement ;
- un signal `error` qui contient l'erreur si la promesse est rejetée ;
- un signal `value` qui contient la valeur de la ressource si la promesse est résolue ;
- un signal `status` qui contient le statut de la ressource.

Tu peux ensuite utiliser ces signaux dans ton template :

```
@if (usersResource.isLoading()) {  
    <p>Loading...</p>  
} @else {  
    <ul>  
        @for (user of usersResource.value(); track user.id) {  
            <li>{{ user.name }}</li>  
        }  
    </ul>  
}
```

Le signal `status` peut être :

- '`idle`', l'état initial ;
- '`loading`', quand la promesse est en attente ;
- '`error`', quand la promesse est rejetée ;
- '`resolved`', quand la promesse est résolue ;
- '`reloading`', quand la ressource est rechargée ;
- '`local`', quand la valeur est définie localement.

La ressource a également une méthode `reload` qui te permet de recharger la ressource. Dans ce cas, son statut sera '`reloading`'.

Mais le rechargement peut également être automatique, grâce à l'option `params`. Quand elle est fournie, la ressource se rechargera automatiquement si l'un des signaux utilisés dans les `params` change. Ici, par exemple, le composant a une option `sortOrder` qui est utilisée dans la requête :

```
protected readonly sortOrder = signal<'asc' | 'desc'>('asc');  
protected readonly usersResource = resource({  
    // ⚡ The `sortOrder` signal is used to trigger a reload  
    params: () => ({ sort: this.sortOrder() }),  
    loader: async loaderParams => {  
        // ⚡ loaderParams also contains the `abortSignal` to cancel the request  
        // and the previous status of the resource
```

```

    // here we are only interested in the params
    const params = loaderParams.params;
    const response = await fetch(`/users?sort=${params.sort}`);
    return (await response.json()) as Array<UserModel>;
}
);

```

Si le signal `sortOrder` change, la ressource se rechargera automatiquement ! Tu peux aussi annuler la requête précédente si nécessaire quand la ressource est rechargée en utilisant le paramètre `abortSignal` du `loader`. (par exemple pour implémenter un *debounce*). Tu peux aussi choisir d'ignorer la requête de recharge et ainsi conserver la valeur actuelle en retournant `undefined` de la fonction `request`.

Enfin, la `ResourceRef` retournée est en fait modifiable. Tu peux utiliser ses méthodes `set` ou `update` pour changer la valeur de la ressource (sur la `value` ou sur la ressource elle-même, les deux fonctionnent). Dans ce cas, son statut sera '`local`'. Si tu es seulement intéressé par la lecture de la ressource, tu peux utiliser la méthode `as Readonly` pour en obtenir une version en lecture seule.

Enfin, la `ResourceRef` a une méthode `destroy` qui peut être utilisée pour arrêter la ressource.

Angular v19.2 a ajouté la possibilité de créer des ressources avec un stream de données en réponse. Une ressource "streamée" est définie avec une option `stream` au lieu de `loader`. Cette fonction `stream` doit retourner une promesse d'un signal (oui, j'ai dû le lire deux fois aussi). La valeur du signal est de type `ResourceStreamItem` : un objet avec une propriété `value` ou `error`. Une fois que la promesse est résolue, le loader peut continuer à mettre à jour ce signal au fil du temps, et la ressource mettra à jour sa valeur et son erreur en fonction de la dernière valeur du signal.

On peut imaginer construire ce stream soi-même, en utilisant les WebSockets par exemple. On peut aussi imaginer que certaines bibliothèques comme Firebase pourraient fournir une fonction directement utilisable :

```

list(): ResourceRef<Array<UserModel> | undefined> {
  return resource({
    // firebaseCollection does not exist in real-life
    stream: async ({ abortSignal }) => await firebaseCollection('users', abortSignal)
  });
}

```

Maintenant, voyons comment nous pouvons utiliser une ressource basée sur des observables au lieu des promesses.

Tu peux utiliser la fonction `rxResource()` dans ce cas. Cette fonction est très similaire à `resource()`, mais son stream doit retourner un observable au lieu d'une promesse. Cela te permet d'utiliser notre bon vieux service `HttpClient` pour récupérer des données depuis un serveur, en utilisant tous tes intercepteurs, gestion des erreurs, etc :

```

protected readonly sortOrder = signal<'asc' | 'desc'>('asc');
protected readonly usersResource = rxResource({

```

```

params: () => ({ sort: this.sortOrder() }),
// RxJS powered loader
stream: ({ params }) => this.httpClient.get<Array<UserModel>>('/users', { params: {
sort: params.sort }})
);

```

Note que la fonction `rxResource()` est dans le package `@angular/core/rxjs-interop`, alors que la fonction `resource()` est dans `@angular/core`. Tu peux avoir un flux de valeurs en retournant un observable qui émet plusieurs fois, et la ressource sera mise à jour à chaque nouvelle valeur émise :

```

protected readonly sortOrder = signal<'asc' | 'desc'>('asc');
protected readonly usersResource = rxResource({
  params: () => ({ sort: this.sortOrder() }),
  // stream that fetches the value now and every 10s
  stream: ({ params }) =>
    timer(0, 1000).pipe(
      switchMap(() => this.httpClient.get<Array<UserModel>>('/users', { params: {
        sort: params.sort }}))
    )
});

```

28.9. Appels HTTP avec `httpResource`

Angular v19.2 a introduit une fonction dédiée (et expérimentale) pour créer des ressources qui utilisent des requêtes HTTP : `httpResource()` dans le package `@angular/common/http`.

Cette fonction utilise `HttpClient` sous le capot, permettant ainsi d'utiliser nos intercepteurs habituels, utilitaires de test, etc.

L'utilisation la plus simple est d'appeler cette fonction avec une fonction qui renvoie l'URL depuis laquelle tu veux récupérer des données :

```
protected readonly usersResource = httpResource<Array<UserModel>>(() => '/users');
```

`httpResource()` renvoie une `HttpResourceRef` avec les mêmes propriétés que `ResourceRef`, le type retourné par `resource()`, car il est construit à partir de celui-ci :

- `value` est un signal qui contient le corps de la réponse JSON déserialisé ;
- `status` est un signal qui contient le statut de la ressource (idle, loading, error, resolved, etc.) ;
- `error` est un signal qui contient l'erreur si la requête échoue ;
- `isLoading` est un signal qui indique si la ressource est en cours de chargement ;
- `reload()` est une méthode qui te permet de recharger la ressource ;
- `update()` et `set()` sont des méthodes qui te permettent de changer la valeur de la ressource ;
- `asReadonly()` est une méthode qui te permet d'obtenir une version en lecture seule de la

ressource ;

- `hasValue()` est une méthode qui te permet de savoir si la ressource a une valeur ;
- `destroy()` est une méthode qui te permet d'arrêter la ressource.

Ce type contient également quelques propriétés supplémentaires spécifiques aux ressources HTTP :

- `statusCode` est un signal qui contient le code de statut de la réponse sous forme de nombre ;
- `headers` est un signal qui contient les en-têtes de la réponse sous forme de `HttpHeaders` ;
- `progress` est un signal qui contient la progression du téléchargement de la réponse sous forme de `HttpProgressEvent`.

Il est également possible de définir une ressource réactive en utilisant des signaux dans la fonction qui retourne l'URL. La ressource se rechargera automatiquement quand le signal changera :

```
protected readonly sortOrder = signal<'asc' | 'desc'>('asc');
protected readonly sortedUsersResource = httpResource<Array<UserModel>>(() =>
  '/users?sort=${this.sortOrder()}'');
```

Quand tu utilises une requête réactive, la ressource se rechargera automatiquement quand un signal utilisé dans la requête changera. Si tu veux éviter le chargement, tu peux retourner `undefined` depuis la fonction de requête (comme pour `resource`).

Si tu as besoin d'un contrôle plus fin sur la requête, tu peux également passer une fonction qui retourne un objet `HttpResourceRequest` à la fonction `httpResource()`.

Cet objet doit avoir une propriété `url` et peut avoir d'autres options comme `method` (`GET` par défaut), `params`, `headers`, `reportProgress`, etc. Si tu veux rendre la requête réactive, tu peux utiliser des signaux dans les propriétés `url`, `params` ou `headers`.

L'exemple ci-dessus ressemblerait alors à :

```
protected readonly sortedUsersResource = httpResource<Array<UserModel>>(() => ({
  url: '/users',
  params: { sort: this.sortOrder() },
  headers: new HttpHeaders({ 'X-Custom-Header': this.customHeader() })
}));
```

Tu peux bien sûr envoyer un contenu avec la requête, par exemple pour une requête `POST/PUT`, en utilisant la propriété `body` de l'objet de requête.

```
protected readonly query = signal('');
protected readonly filterUsersResource: HttpResourceRef<Array<UserModel> | undefined>
= httpResource<
  Array<UserModel>
>(() => {
  const query = this.query();
```

```
return query
? {
  url: '/users',
  method: 'POST',
  body: { query }
}
: undefined;
});
```

On peut passer des options supplémentaires dans un deuxième argument, qui permettent de définir :

- `injector`, dans le cas où la ressource n'est pas créée pendant la construction ;
- `defaultValue`, la valeur par défaut de la ressource à utiliser quand elle est en attente, en erreur, ou en idle ;
- une fonction `equal` qui définit l'égalité de deux valeurs ;
- une fonction `parse` qui te permet de transformer la réponse avant de la mettre dans la ressource.

Il est également possible de demander autre chose que du JSON, et en utilisant les fonctions `httpResource.text()`, `httpResource.blob()` ou `httpResource.arrayBuffer()`.

Certains d'entre vous ont peut-être un sentiment de déjà vu avec tout cela, car c'est assez similaire à la bibliothèque [TanStack Query](#). Je tiens à insister sur le fait que cette API est expérimentale et que cela évoluera probablement à l'avenir. Il est également probable qu'elle soit utilisée par des APIs ou des bibliothèques de plus haut niveau. Voyons ce que le processus de RFC nous apportera !

Chapter 29. Chargement différé avec @defer

Avec l'introduction de la syntaxe *control flow*, l'équipe Angular a aussi ajouté une nouvelle façon de charger des composants de façon différée (pour l'instant expérimentale). Nous avons déjà du lazy-loading dans Angular, mais il est principalement basé sur le router.

Angular v17 ajoute une nouvelle façon de charger des composants de façon différée, en utilisant la syntaxe `@defer` dans tes templates.

`@defer` te permet de définir un bloc de template qui sera chargé de façon différée quand une des conditions est remplie (avec tous les composants, pipes, directives, librairies utilisés dans ce bloc chargés de façon différée aussi). Il y a plusieurs conditions qui peuvent être utilisées. Par exemple, ça peut être "dès que possible (pas de condition)", "quand l'utilisateur scrolle jusqu'à cette section", "quand l'utilisateur clique sur ce bouton" ou "après 2 secondes".

Disons que ta page d'accueil affiche un `Chart` "lourd" qui utilise une librairie de graphiques et d'autres dépendances, comme un pipe `FromNow` :

`chart.ts`

```
@Component({
  selector: 'ns-chart',
  template: '...',
  imports: [FromNowPipe],
})
export class Chart{
  // uses chart.js
}
```

`home.ts`

```
import { Chart} from './chart';

@Component({
  selector: 'ns-home',
  template: `
    <!-- some content -->
    <ns-chart />
  `,
  imports: [Chart]
})
export class Home{
  // ...
}
```

Quand l'application est construite, le `Chart` est inclus dans le bundle principal :

main-xxxx.js	—	300KB
home.ts chart.ts from-now pipe.ts chart.js		

Peut-être que le composant n'est pas visible au début sur la page d'accueil, parce qu'il est en bas de la page, ou parce qu'il est dans un onglet qui n'est pas actif. Il n'est pas utile de charger ce composant de façon immédiate, car cela ralentira le chargement initial de la page.

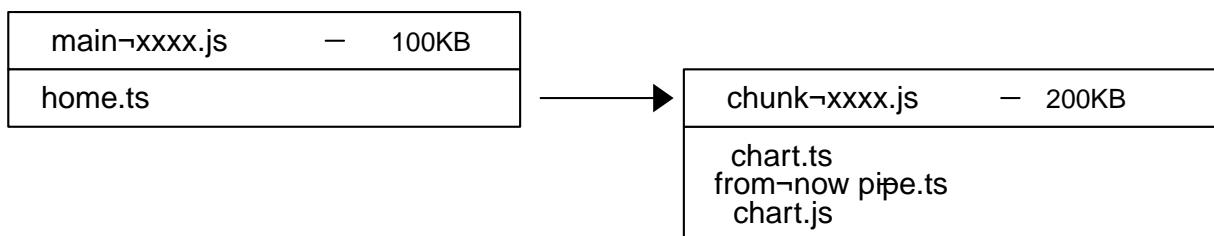
Avec `@defer`, tu peux charger ce composant seulement quand l'utilisateur en a vraiment besoin. Envelopper le `Chart` dans un bloc `@defer` permet de résoudre le problème :

`home.ts`

```
import { Chart} from './chart';

@Component({
  selector: 'ns-home',
  template: `
    <!-- some content -->
    @defer (when isVisible) {
      <ns-chart />
    }
  `,
  imports: [Chart]
})
```

Le compilateur Angular va transformer l'import statique du `Chart` en un import dynamique (`() => import('./chart')`), et le composant sera chargé seulement quand la condition est remplie. Comme le composant est maintenant importé de façon dynamique, il ne sera pas inclus dans le bundle principal, et le bundler va créer un nouveau chunk pour lui :



Le fichier `chunk-xxxx.js` sera chargé seulement quand la condition est remplie, puis le `Chart` sera

affiché.

Avant de parler des différentes conditions qui peuvent être utilisées avec `@defer`, voyons comment utiliser une autre fonctionnalité intéressante : afficher un placeholder pendant que le bloc différé est chargé.

29.1. `@placeholder`, `@loading` et `@error`

Il est possible de définir un template de placeholder avec `@placeholder` qui sera affiché jusqu'à ce que la condition de chargement soit remplie. Ensuite, pendant que le bloc est en cours de chargement, tu peux afficher un template de chargement avec `@loading`. S'il n'y a pas de bloc `@loading` défini, le placeholder reste affiché jusqu'à ce que le bloc soit chargé. Tu peux aussi définir un template d'erreur avec `@error` qui sera affiché si le chargement du bloc échoue.

```
@defer (when show()) {  
  <ns-chart />  
} @placeholder {  
  <div>Something until the loading starts</div>  
} @loading {  
  <div>Loading...</div>  
} @error {  
  <div>Something went wrong</div>  
}
```

Quand on utilise un rendu côté serveur (SSR), seul le placeholder sera rendu sur le serveur (les conditions de chargement ne seront jamais déclenchées).

29.1.1. `after` et `minimum`

Comme le chargement du bloc `@defer` peut être assez rapide, il y a un risque que le bloc de chargement soit affiché et masqué trop rapidement, ce qui provoque un effet de clignotement.

Pour éviter cela, tu peux utiliser l'option `after` pour spécifier après combien de millisecondes le chargement doit être affiché.

Si le chargement se termine avant la fin de ce délai, alors le bloc `@loading` n'est jamais affiché.

Tu peux aussi utiliser l'option `minimum` pour spécifier une durée minimum pour le chargement. Si le chargement est plus rapide que la durée minimum, alors le chargement sera affiché pendant la durée minimum (cela s'applique seulement si le `@loading` est affiché).

Tu peux bien sûr combiner toutes ces options :

```
@defer (when show()) {  
  <ns-chart />  
} @placeholder {  
  <div>Something until the loading starts</div>  
} @loading (after 500ms; minimum 500ms) {
```

```
<div>Loading...</div>
}
```

Le placeholder peut lui aussi avoir une durée `minimum`. Cela peut être utile quand la condition de chargement est immédiate (par exemple, quand aucune condition n'est spécifiée). Dans ce cas, le placeholder sera affiché pendant la durée minimum, même si le bloc est chargé immédiatement, pour éviter un effet de clignotement.

```
@defer (when show()) {
  <ns-chart />
} @placeholder (minimum 500ms) {
  <div>Something until the loading starts</div>
} @loading (after 500ms; minimum 500ms) {
  <div>Loading...</div>
}
```

29.2. Conditions

Il y a plusieurs conditions qui peuvent être utilisées avec `@defer`. Examinons-les une par une.

29.2.1. Pas de condition ou `on idle`

La condition la plus simple est de ne pas spécifier de condition du tout : dans ce cas le bloc sera chargé quand le navigateur est inactif (le chargement est planifié en utilisant `requestIdleCallback`).

```
@defer {
  <ns-chart />
}
```

C'est équivalent à utiliser la condition `on idle` :

```
@defer (on idle) {
  <ns-chart />
}
```

29.2.2. Simple condition booléenne avec `when`

Tu peux aussi utiliser une condition booléenne pour charger un bloc de template avec `when`. Ici, on affiche le bloc `@defer` seulement quand la propriété `show` du composant est vraie :

```
@defer (when show()) {
  <ns-chart />
}
```

Note que ce n'est pas la même chose que d'utiliser `*ngIf` sur le bloc, car le bloc ne sera pas supprimé même si la condition devient fausse plus tard.

29.2.3. on immediate

La condition `on immediate` déclenche le chargement du bloc immédiatement. Elle n'affiche pas de placeholder, même s'il y en a un.

29.2.4. on timer

La condition `on timer` déclenche le chargement du bloc après une durée donnée, en utilisant `setTimeout`.

```
@defer (on timer(2s)) {  
  <ns-chart />  
}
```

29.2.5. on hover

Les autres conditions sont basées sur des interactions utilisateur. Ces conditions peuvent spécifier l'élément de l'interaction en utilisant une variable de référence de template, ou ne rien spécifier pour utiliser l'élément placeholder. Dans ce dernier cas, l'élément placeholder doit exister et avoir un seul élément enfant qui sera utilisé comme l'élément de l'interaction.

La condition `on hover` déclenche le chargement du bloc quand l'utilisateur survole l'élément. Les événements `mouseenter` et `focusin` sont utilisés pour détecter les interactions.

```
<span #trigger>Hover me</span>  
  
@defer (on hover(trigger)) {  
  <ns-chart />  
}
```

ou en utilisant l'élément placeholder :

```
@defer (on hover) {  
  <ns-chart />  
} @placeholder {  
  <span>Hover me</span>  
}
```

29.2.6. on interaction

La condition `on interaction` déclenche le chargement du bloc quand l'utilisateur interagit avec l'élément. L'implémentation consiste à écouter les événements `click` et `keydown`.

29.2.7. on `viewport`

La condition `on viewport` déclenche le chargement du bloc quand l'élément devient visible à l'écran. Sous le capot, elle utilise un [intersection observer](#).

29.2.8. Conditions multiples

Tu peux aussi combiner plusieurs conditions en utilisant une liste séparée par des virgules :

```
<!-- Loads if the user hovers the placeholder, or after 1 minute -->
@defer (on hover, timer(60s)) {
  <ns-chart />
} @placeholder {
  <span>Something until the loading starts</span>
}
```

29.3. Pré-chargement avec `prefetch`

`@defer` te permet de séparer le chargement d'un composant de son affichage. Tu peux utiliser les mêmes conditions que nous venons de décrire pour charger un composant avec `prefetch`, et ensuite l'afficher avec une autre condition.

Par exemple, tu peux pré-charger le contenu avec `on idle` et ensuite l'afficher avec `on interaction` :

```
@defer (on interaction; prefetch on idle) {
  <ns-chart />
} @placeholder {
  <button>Show me</button>
}
```

Note que le bloc `@loading` ne sera pas affiché si le bloc `@defer` est déjà pré-chargé quand la condition de chargement est remplie.

29.4. Comment tester le chargement différé ?

Quand un composant utilise des blocs `@defer` dans son template, il y a un peu de travail supplémentaire pour le tester.

L'API `TestBed` a été étendue pour t'aider. La méthode `configureTestingModule` accepte maintenant une option `deferBlockBehavior`. Par défaut, cette option est définie à `DeferBlockBehavior.Playthrough`, ce qui signifie que les blocs `@defer` seront affichés automatiquement quand la condition est remplie, comme ils le seraient quand l'application s'exécute dans le navigateur.

Tu peux changer ce comportement en utilisant `DeferBlockBehavior.Manual`. *Manual* signifie que tu devras manuellement déclencher l'affichage des blocs `@defer`. Mais commençons par l'option par défaut.

Dans ce cas, les blocs `@defer` seront affichés automatiquement quand la condition est remplie, après avoir appelé `await fixture.whenStable()`.

Donc si on teste un composant avec un bloc `@defer` qui est visible après avoir cliqué sur un bouton, on peut utiliser :

```
// Click the button to trigger the deferred block
(fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector('button')!.click();
fixture.detectChanges();

// Wait for the deferred block to render
await fixture.whenStable();

// Check its content
const loadedBlock = (fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector('div')!;
expect(loadedBlock.textContent).toContain('Some lazy-loaded content');
```

Si tu veux utiliser le comportement `DeferBlockBehavior.Manual`, tu devras manuellement déclencher l'affichage des blocs `@defer`.

```
await TestBed.configureTestingModule({
  deferBlockBehavior: DeferBlockBehavior.Manual
}).compileComponents();
```

Pour cela, la fixture retournée par `TestBed.createComponent` a maintenant une méthode asynchrone `getDeferBlocks` qui retourne un tableau de `DeferBlockFixture`. Chacune de ces fixtures a une méthode `render` que tu peux appeler pour afficher le bloc dans un état spécifique, en fournissant un paramètre `DeferBlockState`.

`DeferBlockState` est une énumération avec les valeurs suivantes :

- `DeferBlockState.Placeholder`: affiche l'état placeholder du bloc
- `DeferBlockState.Loading`: affiche l'état de chargement du bloc
- `DeferBlockState.Error`: affiche l'état d'erreur du bloc
- `DeferBlockState.Complete`: affiche le bloc `@defer` comme si le chargement était terminé

Cela permet un contrôle fin de l'état des blocs `@defer`. Si on veut tester le même composant qu'avant, on peut faire :

```
const deferBlocks = await fixture.getDeferBlocks();
// only one defer block should be found
expect(deferBlocks.length).toBe(1);

// Render the defer block
await deferBlocks[0].render(DeferBlockState.Complete);

// Check its content
```

```
const loadedBlock = (fixture.nativeElement as HTMLElement).querySelector('div')!;
expect(loadedBlock.textContent).toContain('Some lazy-loaded content');
```

Chapter 30. Animations et effets de transition

Les animations donnent toujours une touche sympathique à une application. Ce n'est pas la première chose que l'on fait, bien sûr, mais cela peut réellement améliorer l'expérience utilisateur.

Angular n'offre pas grand chose en ce qui concerne les animations. Il suppose que tu les définiras en utilisant du pur CSS. Mais animer la suppression d'un élément en pur CSS n'est pas si facile, et Angular fournit un peu d'aide pour rendre ça plus simple. Par souci de symétrie, il offre aussi un peu d'aide pour animer l'apparition de nouveaux éléments dans le DOM.



Depuis très longtemps, Angular contient un package `@angular/animations`, qui couvre bien plus que l'animation des ajouts et suppressions d'éléments. Mais ce package ne s'appuie pas sur le CSS, ce qui le rend assez inefficace. Il est à présent déprécié depuis la v20.2.

30.1. Animations en pur CSS

Avant de se plonger dans les effets de transitions, commençons par les "simples" animations CSS. On se retrouve souvent dans une situation où l'on veut attirer l'attention de notre utilisateur sur une partie de l'écran. Les animations sont une très bonne façon de faire cela !

Nous allons notifier notre utilisateur/utilisatrice que le formulaire qu'il/elle soumet est invalide, par exemple avec un effet de secousse (*shake*) sur le bouton de soumission.

Le procédé pour ajouter une animation est assez simple. On s'appuie sur la propriété CSS `animation`, qui déclenche généralement une animation que l'on peut définir avec `@keyframes`.

Une animation de secousse pourrait ressembler à :

```
.shaking {
  animation: shake 300ms ease;
}

@keyframes shake {
  10%,
  50%,
  90% {
    transform: translateX(0.5rem);
  }
  30%,
  70% {
    transform: translateX(-0.5rem);
  }
}
```

`@keyframes` peut paraître un peu compliqué au premier abord. Ici, on batît une animation `shake`, en

définissant différentes étapes :

1. Au début de l'animation (0%), l'élément est à sa position initiale.
2. Ensuite (10%), on veut déplacer l'élément légèrement sur la droite en utilisant `translateX`.
3. Ensuite (30%), on veut le déplacer un peu sur la gauche. On notera qu'il n'est pas nécessaire de spécifier où est l'élément à 20%, le navigateur le comprendra tout seul.
4. Ensuite (50%), on le déplace à droite.
5. Ensuite (70%), on le déplace à gauche.
6. Ensuite (90%), on le déplace à droite.
7. Enfin (100%), l'élément retourne dans sa position initiale.

Cette animation `shake` sera appliquée sur un élément qui a la classe CSS `shaking`, pendant 300ms, avec un effet de `easing` (lentement, puis rapidement, puis lentement). Tu peux bien sûr choisir d'autres effets (`linear`, `ease-in`, `ease-out`, etc.).

Nous allons maintenant ajouter la class CSS `shaking` au bouton de soumission en fonction de la validité du formulaire :

```
<button [class.shaking]="invalidSubmission()" (animationend)=<br><code>"invalidSubmission.set(false)"</code>>Save</button>
```

Quand le formulaire invalide est soumis, le navigateur secoue le bouton pendant 300ms.

```
protected submit() {<br><code>    if (this.form.invalid) {<br>        this.invalidSubmission.set(true);<br>        return;<br>    }<br>}<br>}
```

Voyons maintenant comment faire des effets de transitions.

30.2. Transitions d'entrée/sortie

Les transitions CSS sont une autre manière d'animer des éléments. Elles sont même plus simples que les animations. Avec les transitions CSS, on peut définir qu'un changement dans une ou plusieurs propriétés CSS d'un élément doit se faire de façon progressive.

Par exemple, si l'on définit les règles CSS suivantes :

```
.pill {<br>    transition: transform 300ms ease-out;<br>}<br>.pill.pill-selected {
```

```
    transform: scale(1.1);  
}
```

On indique que pour les éléments avec la classe `pill`, chaque changement dans la valeur de la propriété `transform` doit être faite de façon progressive, pendant 300ms.

Si on ajoute alors dynamiquement la classe `pill-selected` à un élément avec la classe `.pill`, celui-ci va devenir légèrement plus gros en 300ms. Si l'on enlève la classe `pill-selected`, il reviendra alors à sa taille normale en 300ms.

Cependant, le problème est que l'on veut souvent appliquer un effet de transition quand un élément apparaît dans le DOM, ou lorsqu'il disparaît. Mais `@if` et `@for` ne changent pas le style d'un élément : ils ajoutent ou suppriment simplement les éléments du DOM. Nous avons donc besoin de plus pour pouvoir, par exemple, avoir un effet de fondu quand un élément apparaît et disparaît.

Angular nous permet d'animer les éléments grâce à la syntaxe `animate.enter/animate.leave`, introduite en v20.2, qui permet d'ajouter des classes à un élément lorsqu'il entre/sort du DOM. Les classes sont ensuite supprimées par le framework quand l'animation est terminée.

```
@if (display()) {  
  <div id="content" animate.enter="fade-in" animate.leave="fade-out">Content</div>  
}
```

Les classes vont donc être ici `fade-in` et `fade-out`. Définissons donc un effet de fondu en CSS en utilisant ces classes :

```
.fade-in {  
  /* initial state */  
  @starting-style {  
    opacity: 0;  
  }  
  transition: opacity 300ms;  
  opacity: 1;  
}  
  
.fade-out {  
  transition: opacity 300ms;  
  opacity: 0;  
}
```

La transition va durer une seconde, et va progressivement changer l'opacité de 0 à 1 quand l'élément sera inséré dans le DOM, et de 1 à 0 quand il va être supprimé.

À chaque fois que la condition du `@if` changera, l'élément va avoir un effet de fondu pendant une seconde, au lieu d'apparaître ou disparaître brutalement.

La seule limite est ton imagination (et tes compétences CSS) !

Tu peux aussi utiliser la syntaxe de binding avec `animate.enter` et `animate.leave`, pour lier une valeur de signal, le résultat d'une méthode ou un tableau de classes par exemple :

```
@if (display()) {  
  <div id="with-binding" [animate.enter]="enterClasses()">Content</div>  
}
```

Si tu ne veux pas te reposer sur les animations CSS et préfères utiliser des animations JavaScript, avec la puissance de bibliothèques comme [GSAP](#), tu peux utiliser `animate.enter` et `animate.leave` avec la syntaxe de binding d'événements, qui permet d'appeler une méthode quand l'élément entre ou sort du DOM :

```
@if (display()) {  
  <div id="with-function" class="flex-grow-0" (animate.leave)="rotate($event)">  
Content</div>  
}
```

La méthode est appelée avec un paramètre de type `AnimationCallbackEvent`, contenant la `target` qui entre ou sort du DOM et une méthode `completeAnimation` que tu dois appeler quand l'animation est terminée :

```
protected rotate(event: AnimationCallbackEvent) {  
  gsap.to(event.target, {  
    rotation: 360,  
    duration: 0.3,  
    onComplete() {  
      event.animationComplete();  
    }  
  });  
}
```

30.3. Tester les animations

Dans les tests, les animations sont désactivées par défaut, donc tu n'as pas à t'en soucier. Si tu veux tester les animations, tu peux configurer le `TestBed` pour activer les animations avec l'option `animationsEnabled` :

```
TestBed.configureTestingModule({  
  animationsEnabled: true  
});
```

Avec cette option activée, les éléments ne seront pas supprimés tant que les animations ne seront pas terminées.

Chapter 31. Livrer en production

Voilà, maintenant tu as construit une belle application, et tu penses sérieusement à la mettre à disposition du monde entier. Discutons donc de ce qui doit être fait pour livrer en production !

31.1. Environnements et configurations

Si tu utilises Angular CLI, il est possible de définir plusieurs environnements.

Pour cela, la CLI fournit une schematic `environment` :

```
ng generate environments
```

Cela génère des fichiers nommés `environment.ts` et `environment.development.ts`.

Ces fichiers contiennent un objet vide appelé `environment`, dans lequel tu peux ajouter autant de propriétés que tu le souhaites.

`environment.ts`

```
export const environment = {};
```

Tu vas ensuite seulement importer `environment.ts` dans l'application. C'est un peu étrange, mais la CLI va ensuite utiliser le bon fichier selon l'environnement.

Quand tu sers (avec `ng serve`) ton application, la CLI (Webpack, pour être exact) va utiliser `environment.development.ts`.

Mais tu peux aussi servir ou construire ton application avec une configuration spécifique. Par défaut la CLI propose une autre configuration nommée `production`.

Donc, tu peux aussi exécuter `ng serve --configuration=production`. Les différences entre ces deux configurations sont visibles dans les fichiers `angular.json` :

`angular.json`

```
"configurations": {
  "production": {
    "budgets": [
      {
        "type": "initial",
        "maximumWarning": "500kB",
        "maximumError": "1MB"
      },
      {
        "type": "anyComponentStyle",
        "maximumWarning": "4kB",
        "maximumError": "8kB"
      }
    ]
  }
}
```

```

    },
    ],
    "outputHashing": "all"
},
"development": {
  "optimization": false,
  "extractLicenses": false,
  "sourceMap": true,
  "fileReplacements": [
    {
      "replace": "src/environments/environment.ts",
      "with": "src/environments/environment.development.ts"
    }
  ]
},

```

Comme tu le vois, il y a une configuration `production` avec son lot de propriétés. Les `budgets`, par exemple, vérifient que le bundle initial et les styles des composants ne sont pas trop lourds.

Il y a une propriété hyper utile dans la configuration de développement, que la schematic a ajouté : `fileReplacements`.

angular.json

```

"fileReplacements": [
  {
    "replace": "src/environments/environment.ts",
    "with": "src/environments/environment.development.ts"
  }
]

```

Tu peux voir que le fichier `environment.ts` est remplacé par `environment.development.ts` : c'est comme cela que Webpack sait quel fichier utiliser.

Tu vas ensuite toujours importer ces variables depuis `environment.ts` dans ton code, et, pendant le build, la CLI choisira le bon fichier d'environnement selon la configuration.

Cela signifie que tu peux donc définir autant de configurations que tu le souhaites. Par exemple, tu pourrais ajouter une configuration `preprod` avec son fichier `environment.preprod.ts` dédié.

Cela signifie aussi que tu peux remplacer autant de fichiers que tu veux dans ton application. On peut donc imaginer des choses un peu folles comme remplacer `pony.ts` par une version différente (mais je ne vois pas bien pourquoi tu voudrais faire ça ^^).

Un fichier environnement peut contenir tout ce que tu veux. Mais comme son nom l'indique, il est censé contenir du code spécifique à un environnement donné (développement, production, pré-production, etc.). Par exemple, tu peux avoir des URLs d'API différentes en développement et dans la version en production.

Comme l'environnement `production` est très fréquemment celui que tu veux quand tu construis

l'application avec `ng build`, la CLI l'utilise par défaut depuis la version 12.0 (plutôt que de devoir préciser `--configuration=production`).

Depuis la CLI version 9.0, il est possible de spécifier plusieurs configurations :

```
ng build --configuration=production,preprod
```

La commande utilise alors la configuration `production`, fusionnée avec la configuration `preprod`. Si la même propriété est définie dans les deux configurations, celle de la configuration `preprod` prend le dessus sur celle de `production`.

Note que ce mécanisme de remplacement est aussi disponible pour les assets et les styles dans la CLI, t'offrant ainsi la possibilité de proposer des thèmes différents de ton application par le seul jeu des configurations.

31.2. strictTemplates

Lorsque tu compiles ton application en AoT (`aot: true`, valeur par défaut depuis Angular 9.0), les templates sont vérifiés par le compilateur Angular.

Par défaut, seule une vérification superficielle est réalisée. Pour aller un peu plus loin, tu peux utiliser l'option de compilation `strictTemplates` :

`tsconfig.json`

```
"angularCompilerOptions": {  
  "strictTemplates": true,  
}
```

Avec cette option, le compilateur va vérifier que les valeurs passées aux inputs, les événements DOM utilisés, les références dans les templates, etc. ont tous un typage correct. Par exemple, essayer de donner un nombre à un input qui attend un booléen provoquera une erreur de compilation.

Angular 13.2 a également ajouté une nouvelle option appelée `extendedDiagnostics`, qui fait quelques vérifications supplémentaires. Par exemple, cela vérifie que tu utilise bien la syntaxe du lien binaire correctement (la "syntaxe boîte de bananes" `[(ngModel)]`, et pas `([ngModel])`). L'option trace des avertissements par défaut, mais tu peux la configurer pour qu'elle émette des erreurs :

`tsconfig.json`

```
"angularCompilerOptions": {  
  "strictTemplates": true,  
  "extendedDiagnostics": {  
    "defaultCategory": "error"  
  }  
}
```

Angular 20 a également introduit une nouvelle option appelée `typeCheckHostBindings` qui vérifie

que les expressions dans tes *host bindings* sont corrects.

31.3. Assembler ton application

J'ai un peu divugalché la suite dans les étapes précédentes. Si tu veux assembler ton application pour la production avec la CLI, il te suffit juste d'exécuter :

```
ng build
```

Cela va créer un répertoire `dist` contenant le résultat de la construction. L'option `prod` déclenche le remplacement de fichier dont on a parlé, mais ajoute aussi quelques options supplémentaires, et certaines sont vraiment intéressantes.

Cela active également le *tree-shaking* et l'élimination du code mort, grâce à `optimization: true`. Pour rendre ce processus encore plus efficace, l'équipe d'Angular CLI a écrit un outil nommé "build optimizer" (*l'optimisateur de construction*), qui est activé par l'option `buildOptimizer: true`.

Pour réduire encore plus le volume de code JavaScript généré, les bibliothèques tierces ne sont pas packagées dans un fichier séparé (`vendorChunk: false`), et les licences sont supprimées (`extractLicences: true`).

Tu n'as certainement pas envie de déboguer en production. Et tu n'as probablement pas envie non plus de fournir le code source non-minifié à tous tes visiteurs. Ainsi `sourceMap: false` désactive la coûteuse génération des *source maps*.

Une dernière option intéressante est `outputHashing` : elle indique à Webpack que les fichiers générés ne doivent pas être nommés `main.js` mais `main.xxxxxx.js`, où `xxxxxx` est le résultat d'une fonction cryptographique de hachage sur le contenu du fichier. Pourquoi ? Pour être sûr que ces fichiers puissent être mis en cache sans problème : rappelle-toi de la partie "cache busting" du [chapitre Performances](#) plus haut.

Comme tu le vois, la CLI déclenche plein d'optimisations pour nous. Si tu choisis de ne pas utiliser la CLI, il te faudra imaginer des solutions pour faire la même chose avec Webpack ou ton outil préféré.

31.4. Configuration du serveur

La dernière étape est de prendre le résultat de l'étape de construction (dans le répertoire `dist`) et le déployer sur ton serveur préféré. Cela peut être un serveur statique comme Apache ou Nginx par exemple.



N'utilise pas `ng serve` en production, même avec l'option `--configuration=production`. Ce n'est qu'un outil de développement, qui n'est ni optimisé ni sécurisé pour la production.

Il reste cependant quelques détails à configurer. Et ces détails dépendent du serveur web choisi.

Tout d'abord, tu vas t'assurer que toutes les ressources sont servies compressées (probablement

avec gzip). Ensuite, tu vas t'assurer que toutes ces ressources sont mises en cache pour longtemps. Ne te tracasse pas à propos des soucis classiques de cache, puisqu'on a généré les assets avec un nom unique fonction de leur contenu.

La dernière étape est moins évidente et souvent oubliée (oui, ça nous est arrivé aussi 🤦) : il te faut configurer ton serveur pour que toutes les routes servent `index.html`.

C'est logique : tu as déployé ton application sur <https://ng-ponyracer.ninja-squad.com>, tu l'as tweetée au monde entier, et les gens ont commencé à y affluer. Ton serveur va leur servir le fichier `index.html`, et jusque-là tout va bien. Ils vont naviguer dans l'application, et peut-être atterrir sur la liste des courses à <https://ng-ponyracer.ninja-squad.com/races>.

Mais que va-t-il se passer si quelqu'un appuie sur `F5/Cmd + R` ? La requête envoyée au serveur sera pour `/races`, et si tu ne l'as pas prévu, ton serveur va retourner une erreur `404`...

Donc il faut t'assurer, d'une façon ou d'une autre, que toute requête vers toute route de l'application servira `index.html`. L'application Angular redémarrera entièrement, le routeur analysera l'URL, et il naviguera vers la bonne route immédiatement.

31.5. Conclusion

Je pense qu'on a abordé les points importants de la livraison en production. Comme tu l'as vu, c'est assez facile si tu utilises Angular CLI, aussi je ne peux que t'encourager fermement à le faire.



Essaye l'exercice [Aller en production 🚀](#) ! Tu apprendras quelques astuces intéressantes pour tes prochaines mises en prod.

Chapter 32. Ce n'est qu'un au revoir

Merci d'avoir lu ce livre !

Quelques chapitres seront ajoutés dans des versions ultérieures sur des sujets avancés, et d'autres surprises. Ils ont encore besoin d'être fignolés, mais je pense que tu les apprécieras. Et bien sûr, nous tiendrons à jour ce contenu avec les nouvelles versions du framework, pour que tu ne rates pas les nouvelles fonctionnalités à venir. Et toutes ces révisions du livre seront gratuites, bien évidemment !

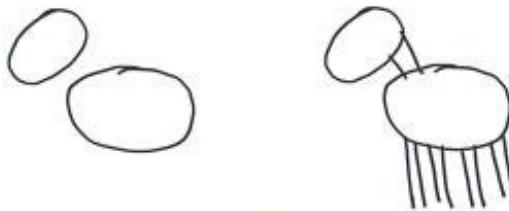
Si tu as aimé cette lecture, parles-en à tes amis !

Et si tu ne l'as pas déjà, sache qu'on propose une version "pro" de cet ebook. Cette version donne accès à toute une série d'exercices qui permettent de construire un projet complet pas à pas, en partant de zéro. Pour chaque étape on fournit les tests unitaires nécessaires à une couverture de code de 100%, des instructions détaillées (qui ne sont pas un simple copier/coller, elles te feront réfléchir et comprendre ce que tu utilises) et une solution (qui sans trop se vanter est probablement la plus élégante, ou en tout cas celle conforme à l'état de l'art). Un outil maison calcule ton score pour l'exercice, et ta progression est visible sur un tableau de bord. Si tu cherches des exemples de code concrets, toujours à jour, qui peuvent te faire gagner des heures de développement, cette version pro est là pour toi{nbs})! Tu peux même [essayer gratuitement les premiers exercices](#), pour te faire une idée concrète. Et vu que tu es déjà le possesseur de cet ebook, on te remercie pour ton soutien historique avec un généreux code de réduction pour le pack pro que tu peux aller chercher [à cette adresse](#).

On a essayé de te donner toutes les clés, mais l'apprentissage du web se passe souvent comme ça :

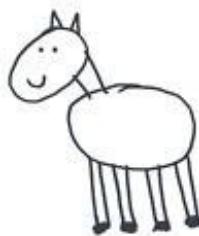
HOW TO: DRAW A HORSE

BY VAN OKTOP

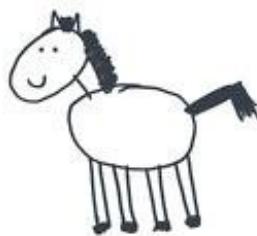


① DRAW 2 CIRCLES

② DRAW THE LEGS



③ DRAW THE FACE



④ DRAW THE HAIR



⑤
ADD
SMALL
DETAILS.

How to draw a horse. Credit to Van Oktop.

Alors on propose aussi une formation, en France et en Europe essentiellement, mais pourquoi pas dans le monde entier. On peut aussi faire du conseil pour aider ton équipe, ou même travailler avec toi pour t'aider à construire ton produit. Envoie un email à hello@ninja-squad.com et on en discutera !

Mais surtout, j'adorerais avoir ton retour sur ce que tu as aimé, adoré, ou détesté dans ce livre. Cela peut être une petite faute de frappe, une grosse erreur, ou juste pour nous raconter comment tu as trouvé le job de tes rêves grâce à ce livre (on ne sait jamais...).

Je ne peux pas conclure sans remercier quelques personnes. Ma petite amie tout d'abord, qui a été d'un soutien formidable, même quand je passais mon dimanche sur la dixième réécriture d'un chapitre dans une humeur détestable. Mes collègues ninjas, pour leur travail et retours sans

relâche, leur gentillesse et encouragements, et pour m'avoir laissé le temps nécessaire à cette folle idée. Et mes amis et ma famille, pour les petits mots qui redonnent l'énergie au bon moment.

Et merci surtout à toi, pour avoir acheté ce livre, et l'avoir lu jusqu'à cette toute dernière ligne.

À très bientôt.

Annexe A: Historique des versions

Voici ci-dessous les changements que nous avons apportés à cet ebook depuis sa première version. C'est en anglais, mais ça devrait t'aider à voir les nouveautés depuis ta dernière lecture !

N'oublie pas qu'acheter cet ebook te donne droit à toutes ses mises à jour ultérieures, gratuitement. Rends-toi sur la page <https://books.ninja-squad.com/claim> pour obtenir la toute dernière version.

Current versions:

- Angular: [20.3.1](#)
- Angular CLI: [20.3.2](#)

A.1. v20.3.0 - 2025-09-11

A.2. v20.2.0 - 2025-08-20

Advanced components and directives

- ARIA bindings no longer needs `attr.` in Angular v20.2. (2025-08-15)

Animations

- New chapter about the animations APIs introduced in Angular v20.2. (2025-08-20)

A.3. v20.1.0 - 2025-07-10

Testing your app

- Add a section about `TestBed` bindings introduced in Angular v20.1. (2025-07-09)

Angular compiler

- Update the AoT examples to use the new DOM-optimized instructions introduced in Angular v20.1. (2025-07-09)

A.4. v20.0.0 - 2025-05-28

Testing your app

- We now use Playwright for e2e tests instead of Cypress. (2025-05-07)

Advanced components and directives

- `afterRender` has been renamed to `afterEveryRender` in Angular v20. (2025-05-07)

Signals: advanced topics

- The resource status is now a string instead of an enum in Angular v20. (2025-05-13)

- `request` has been renamed to `params` in `resource()` in Angular v20. (2025-05-07)

Performances

- The zoneless section has been updated. (2025-05-28)

Going to production

- Mention the new `typeCheckHostBindings` option introduced in v20. (2025-03-27)

A.5. v19.2.0 - 2025-02-26

Signals: advanced topics

- Add a section about `httpResource()`, introduced in v19.2 (2025-02-20)
- Add a section about `resource` with a `stream` and update the `rxResource` section according to changes in v19.2. (2025-02-09)
- We can define a `defaultValue` in a `resource` in v19.2. (2025-02-07)

A.6. v19.1.0 - 2025-01-16

A.7. v19.0.0 - 2024-11-19

Signals basics

- New chapter to introduce signal basics at the beginning of the ebook! (2024-09-26)

Reactive Programming

- Rewrite and introduce the interoperability with signals. (2024-11-07)

Building components and directives

- Chapter updated to explain `input()` and `output()`. (2024-10-24)

Reacting to signal changes

- New chapter about `computed` and `effect` and how to use them. (2024-10-24)

Send and receive data with Http

- Showcase how to use `toSignal` to subscribe. (2024-11-19)

Advanced components and directives

- Use `viewChild()/contentChild()` instead of decorators. (2024-11-19)

Signals: advanced topics

- New chapter about advanced topics with Signals! (2024-11-19)

- Add a section about the `resource` and `rxResource` functions introduced in v19. (2024-11-19)
- Add a section about the experimental `linkedSignal` introduced in v19. (2024-11-19)

Performances

- Rewrite the chapter to use signals and solve a lot of problems our of the box! (2024-11-19)

A.8. v18.2.0 - 2024-08-15

A.9. v18.1.0 - 2024-07-10

The templating syntax

- Add a section about `@let` variables, as introduced in Angular v18.1. (2024-07-08)

Building components and directives

- Add a section about `afterRender` and `afterNextRender`. (2024-06-21)

Performances

- Refresh the performances chapter regarding the control flow syntax, signals, and the experimental zoneless detection (2024-05-31)
- Mention the `--ssr` option of the CLI for Server Side Rendering. (2024-05-23)

A.10. v18.0.0 - 2024-05-22

The templating syntax

- The chapter now introduces `@if/@for/@switch` from the control flow syntax as the recommended way to write templates. We kept a section about `*ngIf/*ngFor/*ngSwitch` as they are not deprecated and can still be used. All template examples across the ebook now use the control flow syntax. (2024-04-22)

Building components and directives

- Add a section about fallback content for `ng-content`, as introduced in Angular v18. (2024-05-02)

Forms

- Mention the `events` observable on `FormControl`, introduced in Angular v18. (2024-05-03)

Send and receive data with Http

- Mention that `HttpClientModule` is deprecated in Angular v18. (2024-04-27)

Internationalization

- Add a section about i18n with Transloco and new exercice to go along with it! (2024-03-16)

A.11. v17.3.0 - 2024-03-14

Signals

- Add a section about the `output()` function introduced in v17.3 (2024-03-08)

Advanced observables

- Add a section about using subjects as triggers. (2024-02-27)

A.12. v17.2.0 - 2024-02-15

Signals

- Add a section about the `model()` function introduced in v17.2 (2024-02-13)
- Add a section about the queries as signals functions (`viewChild()`/`viewChildren()`/`contentChild()`/`contentChildren()`) introduced in v17.2 (2024-02-12)

Deferred loading with `@defer`

- The defer block fixture default behavior switched to `Playthrough`. (2024-02-01)

A.13. v17.1.0 - 2024-01-18

Signals

- Add a section about input as signals, as introduced in v17.1 (2024-01-17)
- Mention the new `Signals` exercise added to the Pro Pack! (2023-12-23)
- Add a section about how to handle nullable values in signals. (2023-12-23)

A.14. v17.0.0 - 2023-11-08

Styling components and encapsulation

- We now use `styleUrl` when possible, as introduced in Angular v17. (2023-11-08)

Signals

- Remove the `mutate` method from examples, as it has been removed in Angular v17. (2023-10-12)

Control flow syntax

- New chapter about the control flow syntax introduced in Angular v17! (2023-10-08)

Deferred loading with `@defer`

- New chapter about deferred loading with `@defer` as introduced in Angular v17! (2023-10-30)

A.15. v16.2.0 - 2023-08-10

Building components and directives

- Add a section about the `transform` option of `@Input`, introduced in Angular v16.1. (2023-06-24)

A.16. v16.1.0 - 2023-06-14

A.17. v16.0.0 - 2023-05-17

Building components and directives

- Introduce required inputs, as added in Angular v16 (2023-05-03)

Router

- Add a section about `withComponentInputBinding` to get router parameters and data as component inputs, as introduced in Angular v16 (2023-05-03)

Signals

- New chapter about Signals! (2023-05-17)

Advanced observables

- Use the `takeUntilDestroyed` RxJS operator introduced in Angular v16 (2023-05-03)

A.18. v15.2.0 - 2023-02-23

Router

- As Angular v15.2 deprecates class-based resolvers and guards, we now use functional resolvers and guards in all examples. (2023-02-23)

A.19. v15.1.0 - 2023-01-11

Dependency Injection

- Use a better example for DI configuration, with a logging service that logs to the console in development and calls an API in production. (2023-01-05)
- Add a section about the `inject()` function. (2022-12-01)

Router

- Remove the section about the `CanLoad` guard as it is now deprecated (use `CanMatch` instead). (2023-01-11)

Standalone components

- Add a section about HTTP with `provideHttpClient` and functional interceptors. (2022-11-30)

Going to production

- Explains how to use `ng generate environments`. (2023-01-11)

A.20. v15.0.0 - 2022-11-16

Dependency Injection

- Remove the `providedIn: NgModule` syntax now that it is deprecated in Angular v15 (2022-11-16)

Router

- The router automatically unwraps default module exports in lazy-loading routes in Angular v15 (2022-11-16)
- Showcases an example of a functional resolver (2022-11-14)
- Showcases an example of functional guard (2022-11-14)

Standalone components

- Use the `NgFor` alias introduced in Angular v15 for the `NgForOf` directive (2022-11-16)
- The router now automatically unwraps default component exports in lazy-loading routes (2022-11-16)

Going to production

- Replace the explanation of `enableProdMode` by a section about production mode and mention the `ngDevMode` variable. (2022-11-16)
- We now explain how to use `fileReplacements` as it is no longer included by default in CLI v15. (2022-11-16)

A.21. v14.2.0 - 2022-08-26

Standalone components

- Mention `provideRouter(routes)` (2022-08-26)

Performances

- Mention the experimental `NgOptimizedImage` directive introduced in v14.2 (2022-08-26)

A.22. v14.1.0 - 2022-07-21

Router

- Add a section on the new `CanMatch` guard introduced in v14.1 (2022-07-21)

A.23. v14.0.0 - 2022-06-03

Forms

- Add a section about `FormArray` and `FormRecord` (2022-06-03)
- Add a section about typed forms (2022-06-03)
- We now use and explain the new "strictly typed forms API"  (2022-06-03)

Standalone components

- New chapter about standalone APIs! (2022-06-03)

Performances

- Better example of `NgZone.runOutsideAngular` usage (2022-05-11)

A.24. v13.3.0 - 2022-03-16

A.25. v13.2.0 - 2022-01-27

Forms

- The forms chapter has a new section about control value accessors, explaining how to create custom form controls (2021-12-14)

Advanced components and directives

- The advanced components chapter has a new section about `ng-template`, explaining how to create customizable components using conditional, contextual content projection (2021-12-17)

Going to production

- Section about the new `extendedDiagnostics` option introduced in v13.2 (2022-01-27)

A.26. v13.1.0 - 2021-12-10

A.27. v13.0.0 - 2021-11-04

The templating syntax

- Remove the canonical `bind-`, `on-`, `ref-` syntax that has been deprecated in Angular v13 (2021-11-04)

Going to production

- Remove the section about differential loading as it has been removed in Angular v13 (2021-11-04)
- Remove the `fullTemplateTypeCheck` explanation, as it is deprecated in Angular v13, and only keep its replacement `strictTemplates`. (2021-11-04)

A.28. v12.2.0 - 2021-08-05

Global

- Add links to our quizzes! (2021-07-29)

Reactive Programming

- RxJS v7.2 allows to import operators directly from `rxjs`, so all imports have been simplified. (2021-08-05)

A.29. v12.1.0 - 2021-06-25

A.30. v12.0.0 - 2021-05-13

Global

- All examples now use strict null checks. (2021-05-13)

From zero to something

- The ebook now uses ESLint as its linter. (2021-05-13)

Testing your app

- The e2e tests section now introduces Cypress (2021-05-13)

Send and receive data with Http

- Section about the new `HttpContext` introduced in Angular v12. (2021-05-13)
- The HTTP examples now use the human-readable `HttpStatusCodes` enum. (2021-05-13)

Going to production

- The CLI uses the production configuration by default for `ng build` since v12, and the `--prod` flag is deprecated. (2021-05-13)

A.31. v11.2.0 - 2021-02-12

A.32. v11.1.0 - 2021-01-21

A.33. v11.0.0 - 2020-11-12

Internationalization

- `ng xi18n` has been renamed `ng extract-i18n` in CLI v11 (2020-11-12)

A.34. v10.2.0 - 2020-10-22

Internationalization

- `xi18N` now extracts messages from the `$localize` calls in TypeScript code (2020-09-10)

A.35. v10.1.0 - 2020-09-03

Testing your app

- `async` has been deprecated and renamed `waitForAsync` (2020-09-01)

Internationalization

- Import the global variants of the locale data. It's simpler, supports all formatting options, and doesn't trigger an optimization bailout warning when building the app with the CLI. (2020-07-01)

A.36. v10.0.0 - 2020-06-25

Global

- Bump to ng `10.0.0` (2020-06-25)

The wonderful world of Web Components

- Use `customElements.define` instead of the deprecated `document.registerElement`. (2020-06-17)

Reactive Programming

- Pass an object as argument to the `Observable.subscribe()` method when an error or a completion must be handled, instead of 2 or 3 functions, because passing several functions will be deprecated in RxJS 7. (2020-06-05)

A.37. v9.1.0 - 2020-03-26

Global

- Bump to ng `9.1.0` (2020-03-26)

From zero to something

- Bump to cli `9.1.0` (2020-03-26)

A.38. v9.0.0 - 2020-02-07

Global

- Bump to ng `9.0.0` (2020-02-07)
- Bump to ng `9.0.0-next.5` (2020-02-06)

A gentle introduction to ECMAScript 2015+

- Add a section about tagged template strings. (2019-08-02)

Diving into TypeScript

- Showcase interface usage for modeling entities (2019-08-10)
- Improve the `enum` section with examples of how to use union types (2019-08-10)

Advanced TypeScript

- Introduce a new chapter about advanced TypeScript patterns, like `keyof`, mapped types, type guards, and other things! (2019-08-10)

From zero to something

- Bump to cli `9.0.1` (2020-02-07)
- Bump to cli `9.0.0-next.3` (2020-02-06)
- Bump to cli `8.3.2` (2019-08-30)
- Bump to cli `8.3.0` (2019-08-22)

Testing your app

- Use `TestBed.inject` instead of the deprecated `TestBed.get` in ng `9.0.0` (2020-02-06)

Internationalization

- Explains how to configure the default currency code (2020-02-07)
- Introduce `@angular/localize` usage in ng `9.0.0` (2020-02-07)

Going to production

- Mention the multiple configurations support introduced in CLI v9.0 (2020-02-07)
- Explain the `fullTemplateTypeCheck` and `strictTemplates` options (2020-02-07)

A.39. v8.2.0 - 2019-08-01

Global

- Bump to ng `8.2.0` (2019-08-01)

From zero to something

- Bump to cli `8.2.0` (2019-08-01)

Testing your app

- Use a more strictly typed `createSpyObj` syntax. (2019-07-31)

A.40. v8.1.0 - 2019-07-02

Global

- Bump to ng [8.1.0](#) (2019-07-02)

The wonderful world of Web Components

- Mention more recent alternatives to Polymer, remove the dead HTML import spec and mention Angular Elements (2019-06-01)

From zero to something

- Bump to cli [8.1.0](#) (2019-07-02)

A.41. v8.0.0 - 2019-05-29

Global

- Bump to ng [8.0.0](#) (2019-05-29)

A gentle introduction to ECMAScript 2015+

- How to use `async/await` with promises (2019-05-19)

From zero to something

- Bump to cli [8.0.0](#) (2019-05-29)
- Bump cli to [7.3.0](#) (2019-02-28)

Testing your app

- Showcase the awesome `ngx-speculoos` library for cleaner unit tests (2019-05-20)

Forms

- Showcase the awesome `ngx-valdemort` library for better validation error messages (2019-05-19)

Router

- Use `import` for lazy-loading routes as introduced by ng [8.0.0](#) (2019-05-20)

Angular compiler

- Update the AoT explanation and generated code for Angular 8.0.0 (Ivy) (2019-05-20)

Advanced components and directives

- Add and explain the `static` flag for `ViewChild` and `ContentChild` introduced by Angular [8.0.0](#) (2019-05-27)

Going to production

- Differential loading using `browserslist` as introduced by the cli [8.0.0](#). (2019-05-20)

A.42. v7.2.0 - 2019-01-09

Global

- Bump to ng [7.2.0](#) (2019-01-07)
- Bump to ng [7.2.0-rc.0](#) (2019-01-03)
- Bump to ng [7.2.0-beta.2](#) (2018-12-14)

From zero to something

- Bump to cli [7.2.0](#) (2019-01-09)
- Bump to cli [7.2.0-rc.0](#) (2019-01-07)
- Bump to cli [7.2.0-beta.2](#) (2019-01-07)

A.43. v7.1.0 - 2018-11-27

Global

- Bump to ng [7.1.0](#) (2018-11-22)
- Bump to ng [7.1.0-rc.0](#) (2018-11-20)
- Bump to ng [7.0.2](#) (2018-11-05)

From zero to something

- Bump to cli [7.1.0](#) (2018-11-27)
- Bump to cli [7.0.4](#) (2018-11-05)

Router

- Use `UrlTree` in `CanActivate` guard, as introduced by 7.1 (2018-11-22)

A.44. v7.0.0 - 2018-10-25

Global

- Bump to ng [7.0.0](#) (2018-10-18)
- Bump to ng [7.0.0-rc.1](#) (2018-10-18)
- Bump to ng [7.0.0-rc.0](#) (2018-10-18)
- Bump to ng [7.0.0-beta.6](#) (2018-10-18)
- Bump to ng [7.0.0-beta.4](#) (2018-10-18)
- Bump to ng [7.0.0-beta.0](#) (2018-10-18)

From zero to something

- Bump to cli [7.0.2](#) (2018-10-24)
- Bump to cli [7.0.1](#) (2018-10-18)
- Bump to cli [6.2.1](#) (2018-09-07)
- Bump to cli [6.2.0-rc.0](#) (2018-09-07)

Performances

- Adds a performances chapter! (2018-08-30)

Going to production

- Adds a new chapter about Going to production! (2018-10-25)

A.45. v6.1.0 - 2018-07-26

Global

- Bump to ng [6.1.0](#) (2018-07-26)
- Bump to ng [6.1.0-rc.0](#) (2018-07-26)
- Bump to ng [6.1.0-beta.1](#) (2018-07-26)
- Bump to ng [6.0.7](#) (2018-07-06)

From zero to something

- Bump to cli [6.1.0](#) (2018-07-26)
- Bump to cli [6.0.8](#) (2018-07-06)
- Bump cli to [6.0.7](#) (2018-05-30)

Pipes

- Add the `keyvalue` pipe introduced in Angular 6.1 (2018-07-26)
- Show usage of formatting functions available since Angular 6.0 (2018-06-15)

Styling components and encapsulation

- New `ShadowDom` encapsulation option with Shadow DOM v1 support (the old and soon deprecated `Native` option uses Shadow DOM v0) (2018-07-26)

Send and receive data with Http

- HTTP tests now use `verify` every time (2018-07-06)

Router

- Adds the `Scroll` event and `scrollPositionRestoration` option introduced in 6.1 (2018-07-26)

Advanced observables

- Use `shareReplay` instead of `publishReplay` and `refCount` (2018-07-20)

Internationalization

- Update for CLI 6.0 and use a dedicated configuration (2018-05-09)

A.46. v6.0.0 - 2018-05-04

Global

- Bump to ng **6.0.0** (2018-05-04)
- Bump to ng **6.0.0-rc.4** (2018-04-13)
- Bump to ng **6.0.0-rc0** (2018-04-05)
- Bump to ng **6.0.0-beta.7** (2018-04-05)
- Bump to ng **6.0.0-beta.6** (2018-04-05)
- Bump to ng **6.0.0-beta.1** (2018-04-05)

The wonderful world of Web Components

- Replace `customelements.io` by `webcomponents.org` (2018-01-19)

From zero to something

- Bump to cli **6.0.0** (2018-05-04)
- The chapter now uses Angular CLI from the start! (2018-03-19)

Dependency Injection

- Use `providedIn` to register services, as recommended for Angular 6.0 (2018-04-15)
- Updates the dependency injection via token section with a better example (2018-03-19)

Reactive Programming

- We now use the pipeable operators introduced in RxJS 5.5 (2018-01-28)

Services

- Use `providedIn` to register the service, as recommended for Angular 6.0 (2018-04-15)

Testing your app

- Simplify service unit tests now that they use `providedIn` from ng 6.0 (2018-04-15)

Advanced components and directives

- Angular 6.0+ allows to type `ElementRef<T>` (2018-04-05)

Advanced observables

- We now use the imports introduced in RxJS 6.0 (`import { Observable, of } from 'rxjs'`) (2018-04-05)
- We now use the pipeable operators introduced with RxJS 5.5 (2018-01-28)

A.47. v5.2.0 - 2018-01-10

Global

- Bump to ng [5.2.0](#) (2018-01-10)
- Bump to ng [5.1.0](#) (2017-12-07)

Building components and directives

- Better lifecycle explanation (2017-12-13)

Forms

- Reintroduce the `min` and `max` validators from version 4.2.0, even if they are not available as directives. (2017-12-13)

Send and receive data with Http

- Remove remaining mentions to the deprecated `HttpModule` and `Http` (2017-12-08)

A.48. v5.0.0 - 2017-11-02

Global

- Bump to ng [5.0.0](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-rc.5](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-rc.3](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-rc.2](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-rc.0](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-beta.6](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-beta.5](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-beta.4](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [5.0.0-beta.1](#) (2017-11-02)
- Bump to ng [4.4.1](#) (2017-09-16)

Pipes

- Use the new i18n pipes introduced in ng 5.0.0 (2017-11-02)

Forms

- Add a section on the `updateOn: 'blur'` option for controls and groups introduced in 5.0 (2017-11-02)
- Remove the section about combining template-based and code-based approaches (2017-09-01)

Send and receive data with Http

- Use object literals for headers and params for the new http client, introduced in 5.0.0 (2017-11-02)

Router

- Adds ng 5.0 `ChildActivationStart/ChildActivationEnd` to the router events (2017-11-02)

Internationalization

- Remove deprecated i18n comment with ng 5.0.0 (2017-11-02)
- Show how to load the locale data as required in ng 5.0.0 and uses the new i18n pipes (2017-11-02)
- Placeholders now displays the interpolation in translation files to help translators (2017-11-02)

A.49. v4.3.0 - 2017-07-16

Global

- Bump to ng [4.3.0](#) (2017-07-16)
- Bump to ng [4.2.3](#) (2017-06-17)

Forms

- Remove min/max validators mention, as they have been removed temporarily in ng 4.2.3 (2017-06-17)

Send and receive data with Http

- Updates the chapter to use the new `HttpClientModule` introduced in ng 4.3.0. (2017-07-16)

Router

- List the new router events introduced in 4.3.0 (2017-07-16)

Advanced components and directives

- Add a section about `HostBinding` (2017-06-29)
- Add a section about `HostListener` (2017-06-29)
- New chapter on advanced components, with `ViewChild`, `ContentChild` and `ng-content!` (2017-06-29)

A.50. v4.2.0 - 2017-06-09

Global

- Bump to ng [4.2.0](#) (2017-06-09)

- Bump to ng [4.1.0](#) (2017-04-28)

Forms

- Introduce the `min` and `max` validators from version 4.2.0 (2017-06-09)

Router

- New chapter on advanced router usage: protected routes with guards, nested routes, resolvers and lazy-loading! (2017-04-28)

Angular compiler

- Adds a chapter about the Angular compiler and the differences between JIT and AoT. (2017-05-02)

A.51. v4.0.0 - 2017-03-24

Global

- 🎉 Bump to stable release [4.0.0](#) 🎉 (2017-03-24)
- Bump to [4.0.0-rc.6](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-rc.5](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-rc.4](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-rc.3](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-rc.1](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-beta.8](#) (2017-03-23)
- Bump to ng [4.0.0-beta.7](#) and TS 2.1+ is now required (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-beta.5](#) (2017-03-23)
- Bump to [4.0.0-beta.0](#) (2017-03-23)
- Each chapter now has a link to the corresponding exercise of our [Pro Pack](#) Chapters are slightly re-ordered to match the exercises order. (2017-03-22)

The templating syntax

- Use `as`, introduced in 4.0.0, instead of `let` for variables in templates (2017-03-23)
- The `template` tag is now deprecated in favor of `ng-template` in 4.0 (2017-03-23)
- Introduces the `else` syntax from version 4.0.0 (2017-03-23)

Dependency Injection

- Fix the Babel 6 config for dependency injection without TypeScript (2017-02-17)

Pipes

- Introduce the `as` syntax to store a `NgIf` or `NgFor` result, which can be useful with some pipes like `slice` or `async`. (2017-03-23)

- Adds `titlecase` pipe introduced in 4.0.0 (2017-03-23)

Services

- New `Meta` service in 4.0.0 to get/set meta tags (2017-03-23)

Testing your app

- `overrideTemplate` has been added in 4.0.0 (2017-03-23)

Forms

- Introduce the `email` validator from version 4.0.0 (2017-03-23)

Send and receive data with Http

- Use `params` instead of the deprecated `search` in 4.0.0 (2017-03-23)

Router

- Use `paramMap` introduced in 4.0 instead of `params` (2017-03-23)

Advanced observables

- Shows the `as` syntax introduced in 4.0.0 as an alternative for the multiple async pipe subscriptions problem (2017-03-23)

Internationalization

- Add a new chapter on internationalization (i18n) (2017-03-23)

A.52. v2.4.4 - 2017-01-25

Global

- Bump to [2.4.4](#) (2017-01-25)
- The big rename: "Angular 2" is now known as "Angular" (2017-01-13)
- Bump to [2.4.0](#) (2016-12-21)

Forms

- Fix the `NgModel` explanation (2017-01-09)
- `Validators.compose()` is no longer necessary, we can apply several validators by just passing an array. (2016-12-01)

A.53. v2.2.0 - 2016-11-18

Global

- Bump to [2.2.0](#) (2016-11-18)

- Bump to [2.1.0](#) (2016-10-17)
- Remove typings and use `npm install @types/…` (2016-10-17)
- Use `const` instead of `let` and TypeScript type inference whenever possible (2016-10-01)
- Bump to [2.0.1](#) (2016-09-24)

Testing your app

- Use `TestBed.get` instead of `inject` in tests (2016-09-30)

Forms

- Add an async validator example (2016-11-18)
- Remove the useless (2.2+) `.control` in templates like `username.control.hasError('required')`. (2016-11-18)

Router

- `routerLinkActive` can be exported (2.2+). (2016-11-18)
- We don't need to unsubscribe from the router params in the `ngOnDestroy` method. (2016-10-07)

Advanced observables

- New chapter on Advanced Observables! (2016-11-03)

A.54. v2.0.0 - 2016-09-15

Global

- 🎉 Bump to stable release [2.0.0](#) 🎉 (2016-09-15)
- Bump to [rc.7](#) (2016-09-14)
- Bump to [rc.6](#) (2016-09-05)

From zero to something

- Update the SystemJS config for [rc.6](#) and bump the RxJS version (2016-09-05)

Pipes

- Remove the section about the replace pipe, removed in rc.6 (2016-09-05)

A.55. v2.0.0-rc.5 - 2016-08-25

Global

- Bump to [rc.5](#) (2016-08-23)
- Bump to [rc.4](#) (2016-07-08)
- Bump to [rc.3](#) (2016-06-28)

- Bump to `rc.2` (2016-06-16)
- Bump to `rc.1` (2016-06-08)
- Code examples now follow the official style guide (2016-06-08)

From zero to something

- Small introduction to NgModule when you start your app from scratch (2016-08-12)

The templating syntax

- Replace the deprecated `ngSwitchWhen` with `ngSwitchCase` (2016-06-16)

Dependency Injection

- Introduce modules and their role in DI. Changed the example to use a custom service instead of Http. (2016-08-15)
- Remove deprecated `provide()` method and use `{provide: ...}` instead (2016-06-09)

Pipes

- Date pipe is now fixed in `rc.2`, no more problem with Intl API (2016-06-16)

Styling components and encapsulation

- New chapter on styling components and the different encapsulation strategies! (2016-06-08)

Services

- Add the service to the module's providers (2016-08-21)

Testing your app

- Tests now use the TestBed API instead of the deprecated ComponentFixtureBuilder one. (2016-08-15)
- Angular 2 does not provide Jasmine wrappers and custom matchers for unit tests in `rc.4` anymore (2016-07-08)

Forms

- Forms now use the new form API (FormsModule and ReactiveFormsModule). (2016-08-22)
- Warn about forms module being rewritten (and deprecated) (2016-06-16)

Send and receive data with Http

- Add the HttpClientModule import (2016-08-21)
- `http.post()` now autodetects the body type, removing the need of using `JSON.stringify` and setting the `ContentType` (2016-06-16)

Router

- Introduce RouterModule (2016-08-21)

- Update the router to the API v3! (2016-07-08)
- Warn about router module being rewritten (and deprecated) (2016-06-16)

Changelog

- Mention free updates and web page for obtaining latest version (2016-07-25)

A.56. v2.0.0-rc.0 - 2016-05-06

Global

- Bump to **rc.0**. All packages have changed! (2016-05-03)
- Bump to **beta.17** (2016-05-03)
- Bump to **beta.15** (2016-04-16)
- Bump to **beta.14** (2016-04-11)
- Bump to **beta.11** (2016-03-19)
- Bump to **beta.9** (2016-03-11)
- Bump to **beta.8** (2016-03-10)
- Bump to **beta.7** (2016-03-04)
- Display the Angular 2 version used in the intro and in the chapter "Zero to something". (2016-03-04)
- Bump to **beta.6** (**beta.4** and **beta.5** were broken) (2016-03-04)
- Bump to **beta.3** (2016-03-04)
- Bump to **beta.2** (2016-03-04)

Diving into TypeScript

- Use **typings** instead of **tsd**. (2016-03-04)

The templating syntax

- ***ngFor** now also exports a **first** variable (2016-04-16)

Dependency Injection

- Better explanation of hierarchical injectors (2016-03-04)

Pipes

- A **replace** pipe has been introduced (2016-04-16)

Reactive Programming

- Observables are not scheduled for ES7 anymore (2016-03-04)

Building components and directives

- Explain how to remove the compilation warning when using `@Input` and a setter at the same time (2016-03-04)
- Add an explanation on `isFirstChange` for `ngOnChanges` (2016-03-04)

Testing your app

- `injectAsync` is now deprecated and replaced by `async` (2016-05-03)
- Add an example on how to test an event emitter (2016-03-04)

Forms

- A pattern validator has been introduced to make sure that the input matches a regexp (2016-04-16)
- Add a mnemonic tip to rememeber the `[()`] syntax: the banana box! (2016-03-04)
- Examples use `module.id` to have a relative `templateUrl` (2016-03-04)
- Fix error `ng-no-form` → `ngNoForm` (2016-03-04)
- Fix errors `(ngModel)` → `(ngModelChange)`, `is-old-enough` → `isOldEnough` (2016-03-04)

Send and receive data with Http

- Use `JSON.stringify` before sending data with a POST (2016-03-04)
- Add a mention to `JSONP_PROVIDERS` (2016-03-04)

Router

- Introduce the new router (previous one is deprecated), and how to use parameters in URLs! (2016-05-06)
- `RouterOutlet` inserts the template of the component just after itself and not inside itself (2016-03-04)

Zones and the Angular magic

- New chapter! Let's talk about how Angular 2 works under the hood! First part is about how AngularJS 1.x used to work, and then we'll see how Angular 2 differs, and uses a new concept called zones. (2016-05-03)

A.57. v2.0.0-alpha.47 - 2016-01-15

Global

- First public release of the ebook! (2016-01-15)