



Observable

<https://github.com/TumbsUp/ObservableTypes>



Kenneth Piedra Vargas
Sebastián Mata Ortega

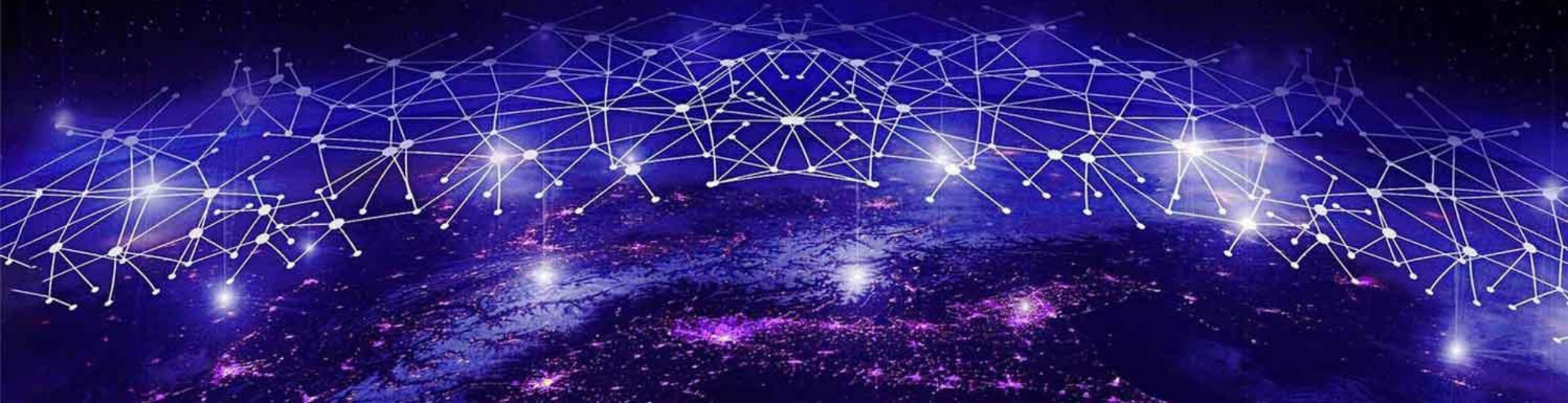
<http://www.free-powerpoint-templates-design.com>

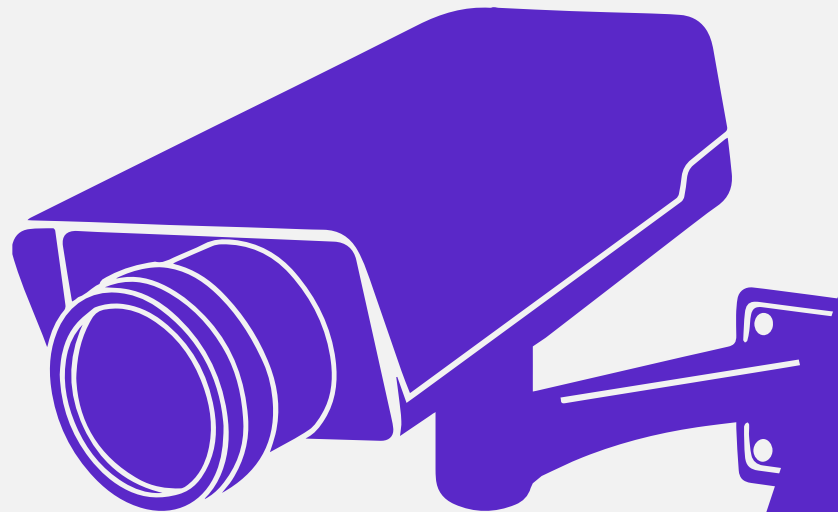
01 Significado

02 Características

03 Tipos

04 Ejemplos



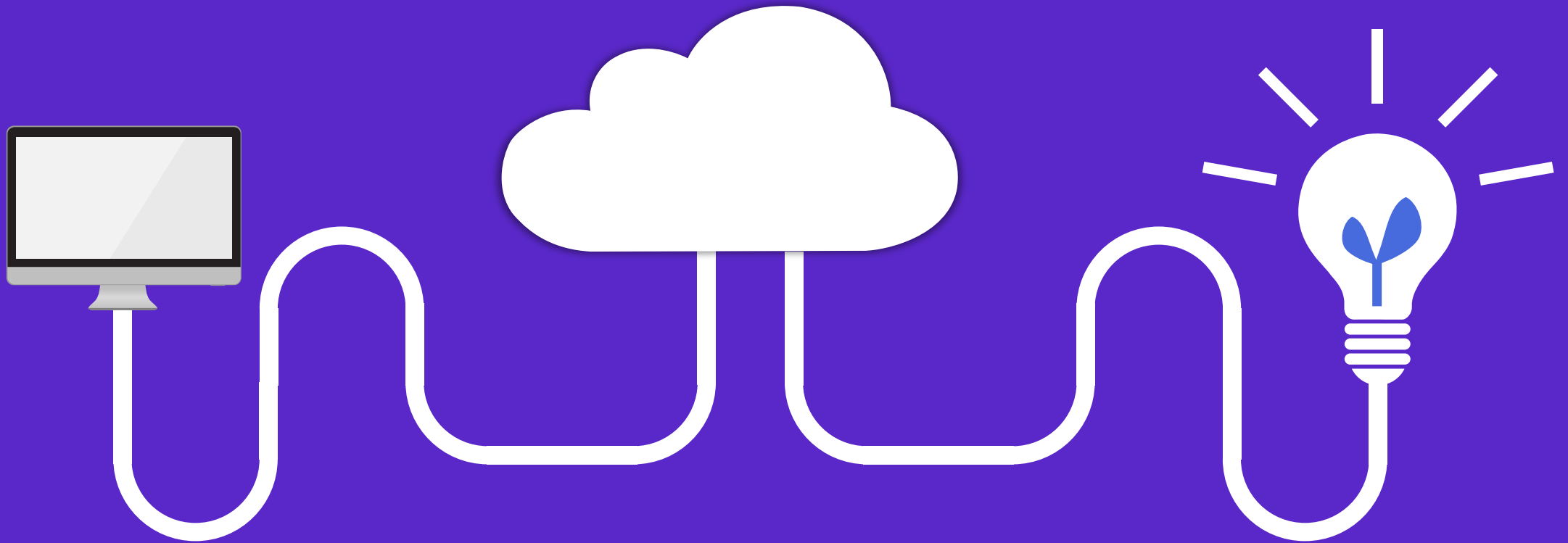


01

DEFINICIONES BASICAS

Programación reactiva

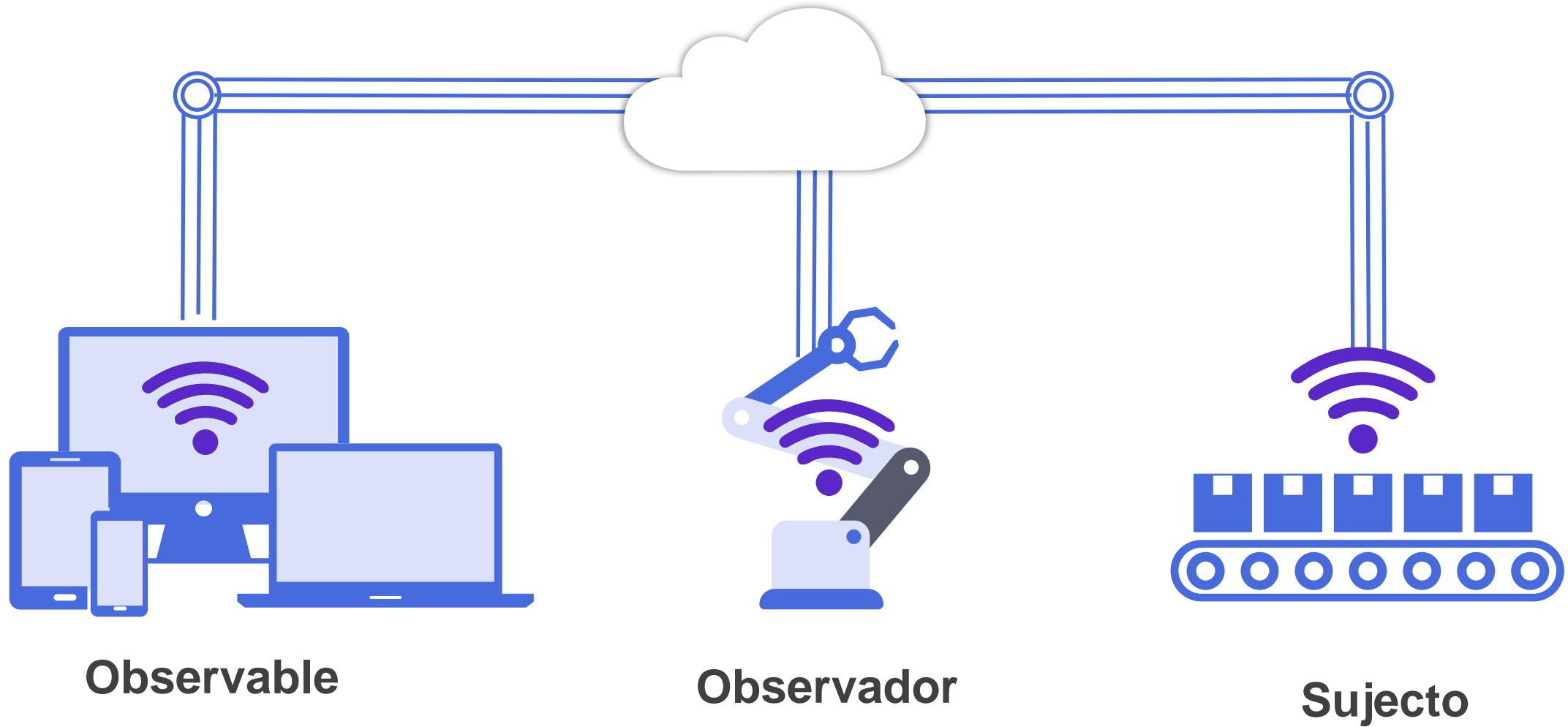
La programación reactiva es un paradigma de programación que se ocupa de los flujos de datos y la propagación del cambio. Se basa en la idea de que los datos se pueden representar como un flujo de eventos, y que estos eventos se pueden procesar de forma asíncrona. La programación reactiva se utiliza a menudo para crear aplicaciones que son sensibles a los cambios, como las aplicaciones de escritorio, las aplicaciones web y los servicios en la nube.



Método observable



Componentes principales

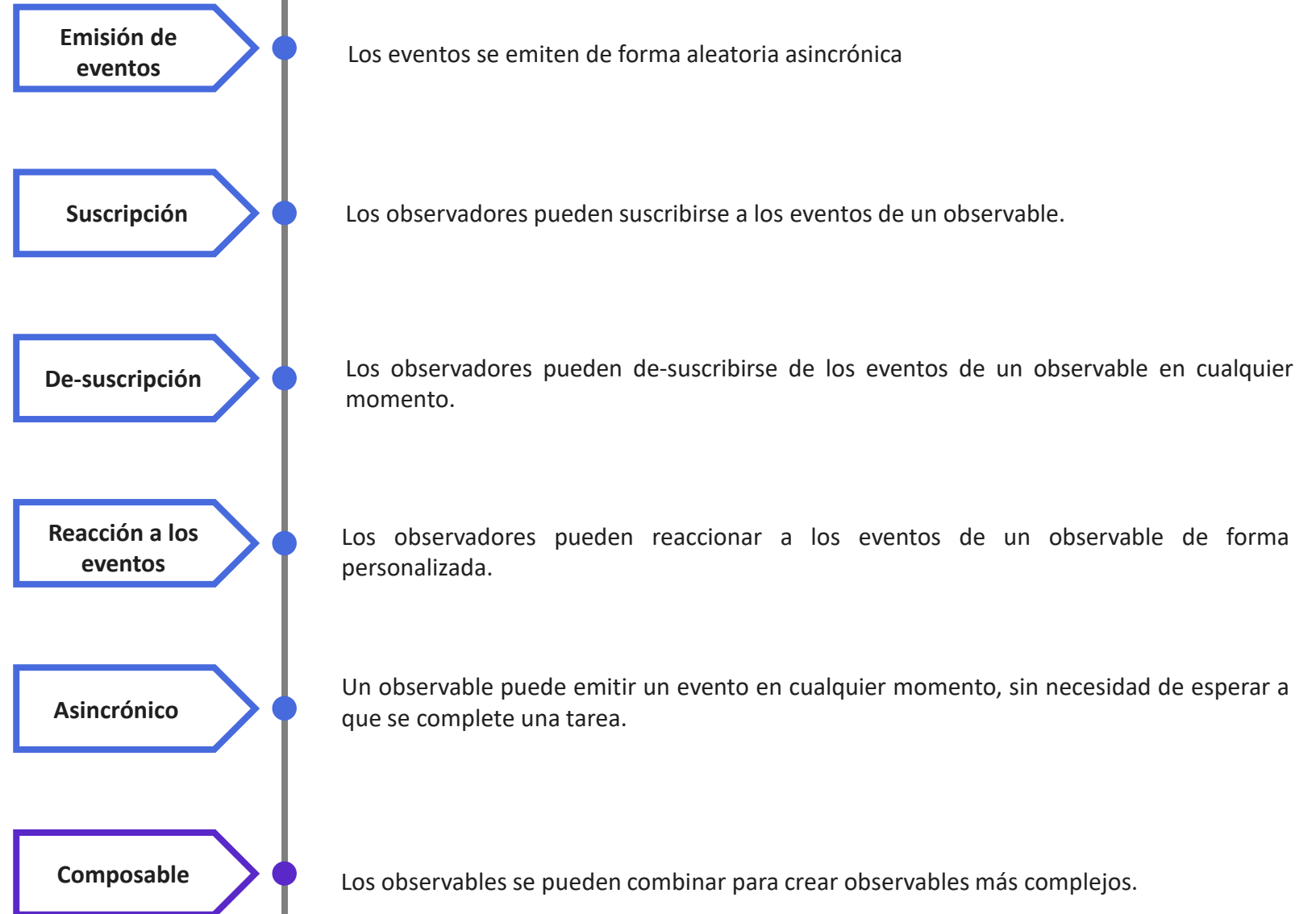




02

CARACTERISTICAS, METODOS OBSERVABLES

Características



The background is split diagonally from the bottom-left to the top-right. The upper-left portion is light gray, and the lower-right portion is a vibrant purple. In the center, there are two overlapping circles. The front circle is white with a thin purple border, and the back circle is a light purple. The number '03' is centered within the white circle.

03

TIPOS DE METODOS OBSERVABLES

01

Subject

Es un tipo de observable que puede emitir valores a múltiples suscriptores.

02

ReplaySubject

Es un tipo de subject que almacena los últimos valores emitidos y los emite a los nuevos suscriptores.

03

BehaviorSubject

Es un tipo de subject que emite el valor más reciente emitido o el valor inicial cuando un nuevo suscriptor se suscribe.

04

MulticastSubject

Es un tipo de subject que puede emitir valores a múltiples suscriptores, pero no almacena los valores emitidos.

05

ConnectableObservable

Es un tipo de observable que no puede ser suscrito hasta que se conecte





Gracias!

Any question guys?