

## Injector

Vimos que não é interessante injetarmos artefatos no constructor do nosso Global ErrorHandler, pois o angular primeiro criará instâncias dessas dependências para depois injetá-las e, se algum erro acontecer durante a injeção nosso ErrorHandler não será capaz de tratá-lo. Nesse sentido, o ideal é injetar os artefatos no método.

Marque a alternativa com o serviço que nos permite injetar artefatos manualmente:

*Selecione uma alternativa*

**A** Inject

**B** Lookup

**C** Injector