**React Hooks**

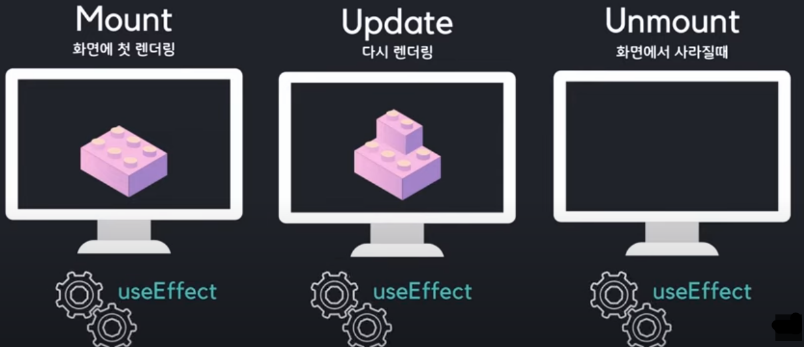
**공식문서 :https://ko.legacy.reactjs.org/docs/hooks-intro.html**

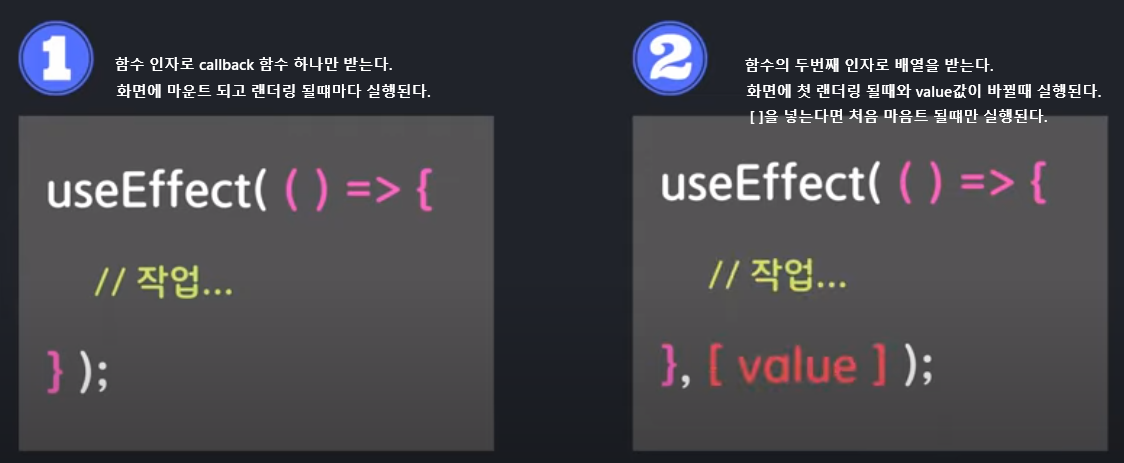
Hook은 리액트 16.8버전에서 새롭게 등장한 개념으로 최근에는 리액트로 개발할 때 Hook을 많이 사용한다. Hook은 일종의 라이프 싸이클(콜백) 함수를 의미한다.

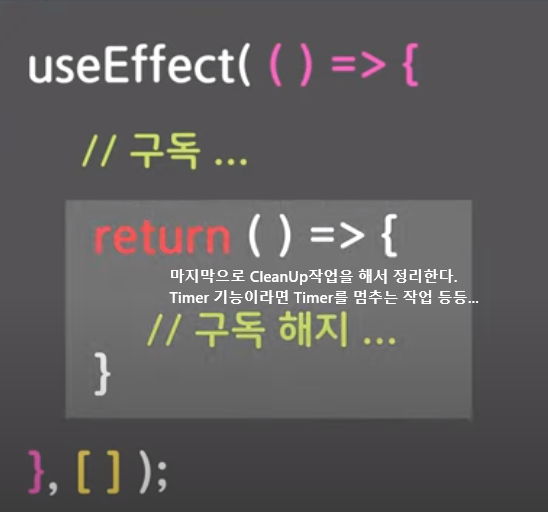
**☞ 종류**

**useState | useEffect | useMemo | useRef | useContext**

**1. useEffect**

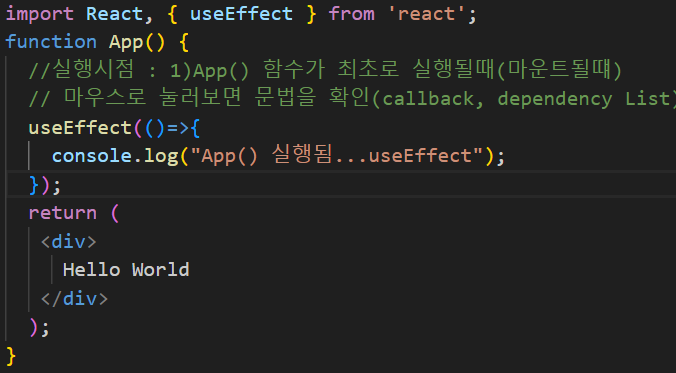






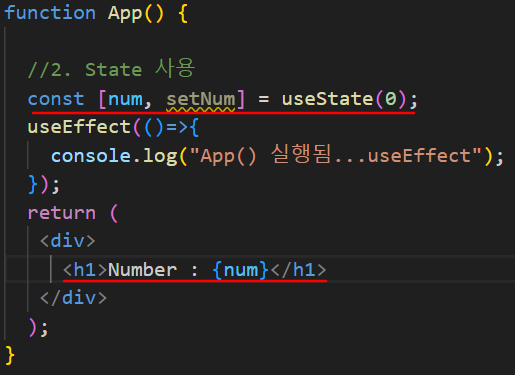
화면이 렌더링 될 때마다 특정 작업을 실행 하는 함수로 Hook 중에서 단연코 가장 중요한 함수이다. 클래스형 컴포넌트의 Life Cycle Method에서 사용되는 componentDidMount(최초 렌더링) 와 componentDidUpdate(렌더링 후 업데이트)를 합친 형태로, 페이지가 렌더링 될 때 변화된 값으로 인해 바뀌어야 할 화면의 데이터들을 처리해준다.

● Step1.useEffect ... 최초 랜더링 (마운트)





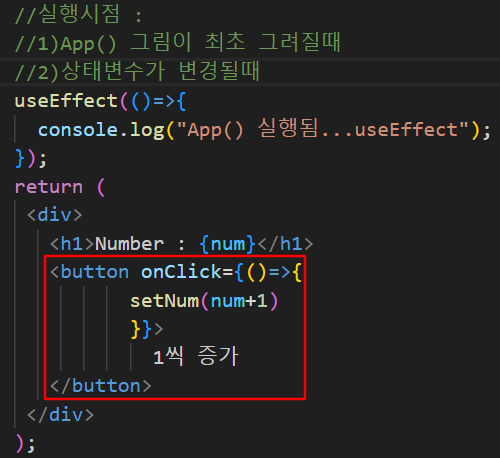


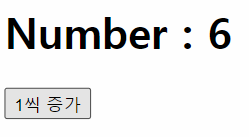




1번 실행됨을 확인

● Step2 버튼 추가하고 값 변경



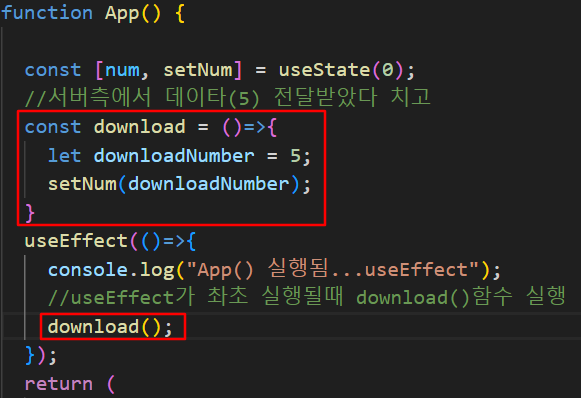


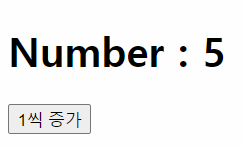


버튼 누를때마다useEffect가 실행된다.

상태변수가 실행될때 App이 실행되고 return이 동작하면서 다시 랜더링된다.

● Step3 Dependency List







▶ App 실행(useEffect실행됨)-->그안에 있는 download() 함수 실행됨 -->상태값을 5로 변경

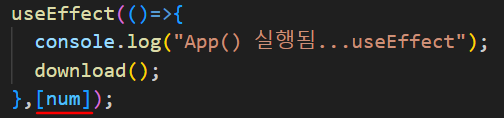
--> 화면에 5가 뜬다.//

▶ 버튼을 클릭하면 5에서 6으로 변경되어야 하는데 6으로 변경되자마자 다시 5로 뜬다. 왜?

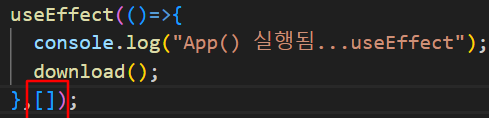
-->setNum(num+1) 에서 순간적으로 6이 되지만 상태값이 변경되었기에 다시 useEffect가 실행되고 다시 5로 값을 되돌려 놓기 때문이다.

▶ 처음 그림을 그릴때useEffect는 실행되어야지만상태값이변경될때마다 호출되지 않도록 한다.

-->useEffect()함수의 두번째 인자값을 사용해야 한다.

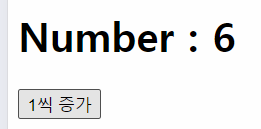
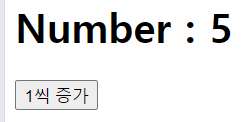


상태변수 num이 변경될때마다useEffect실행



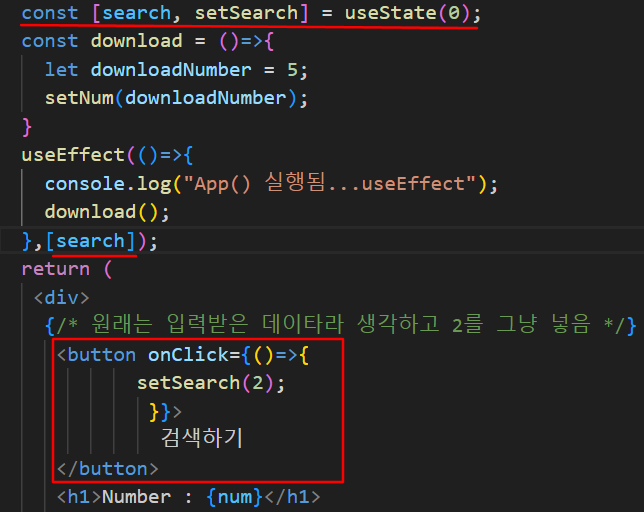
[ ]빈 배열은 어디에도 의존하지 않는다는 뜻

최초에 그림그랠때만useEffect()함수 실행



5에서 1씩 증가해서 다음 값은 6을 출력한다

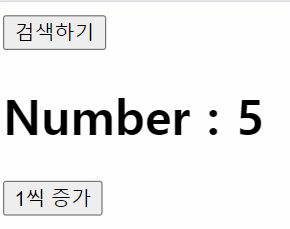
5) 또다른 상태값을 추가



[search] search상태값에 의존적으로 작성

useEffect() 함수가 실행된다. 이때 출력숫자가

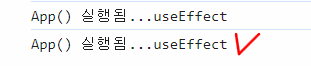
다시 5로 바뀌는것을 주목

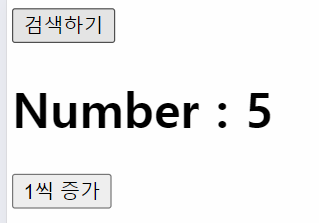


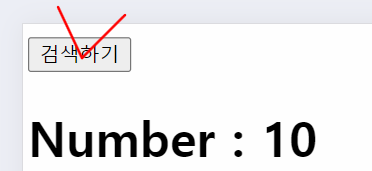




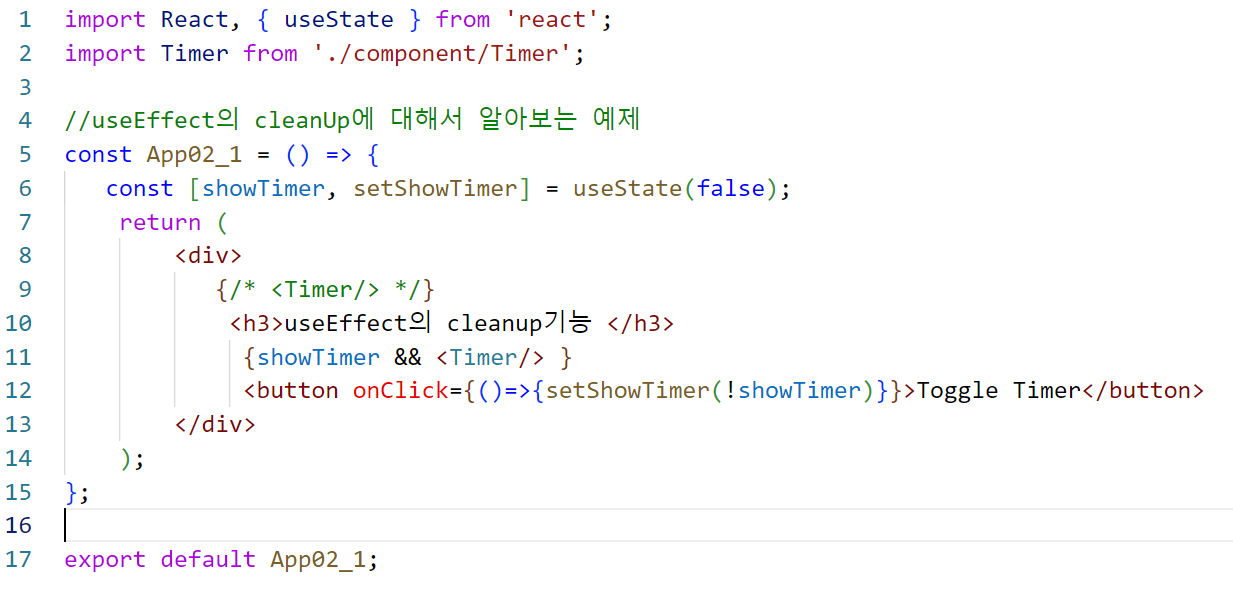






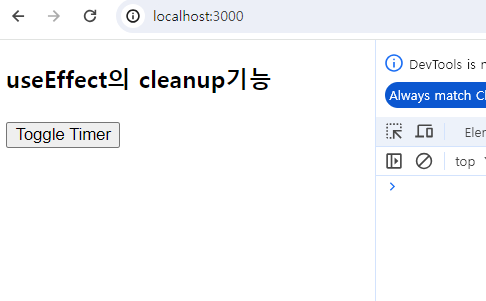


● Step4useEffect 정리작업



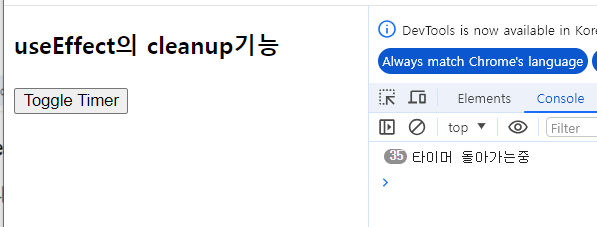
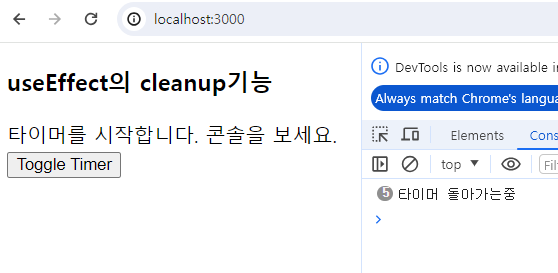


**실행화면**

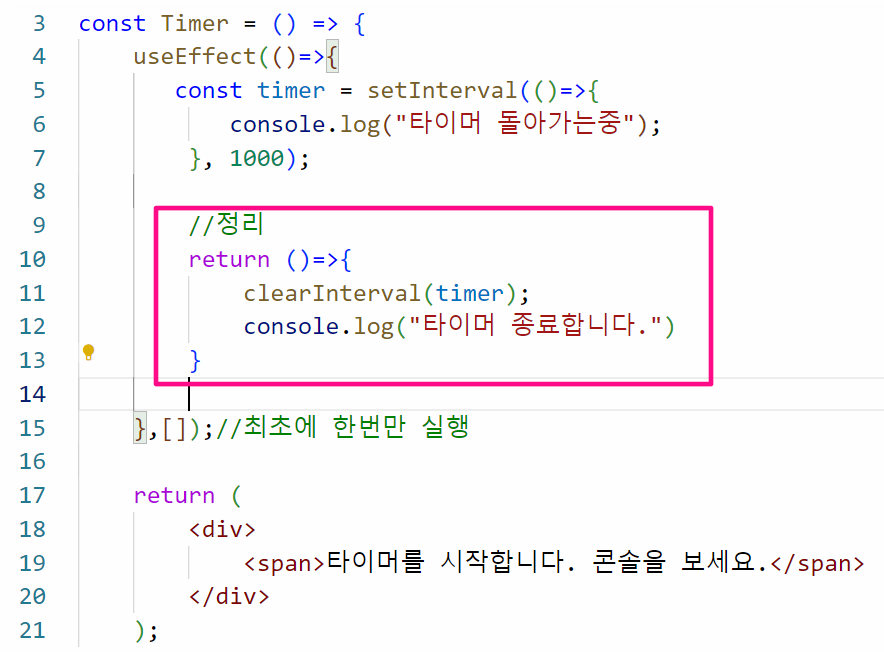


“Toggle Timer” 버튼을 클릭하면 <Timer>가 mount되고 , 다시 클릭하면 unmount된다.

그러나, unmount되어도 돌고 있는 setInterval른 계속 실행중이다. 이것을 정리 해줘야 한다.



useEffect 함수안에서 return 함수를 작성하여 정리작업을 한다.



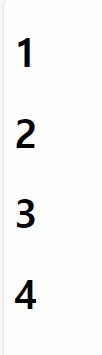
**3. useMemo**

useMemo의 Memo는 Memoization(메모이제이션)을 뜻하는데 기존에 수행한 연산의 결과값을 어딘가에 저장해 두고 동일한 입력이 들어오면 저장해둔 값을 재활용하는 프로그래밍 기법이다.(캐싱기법)

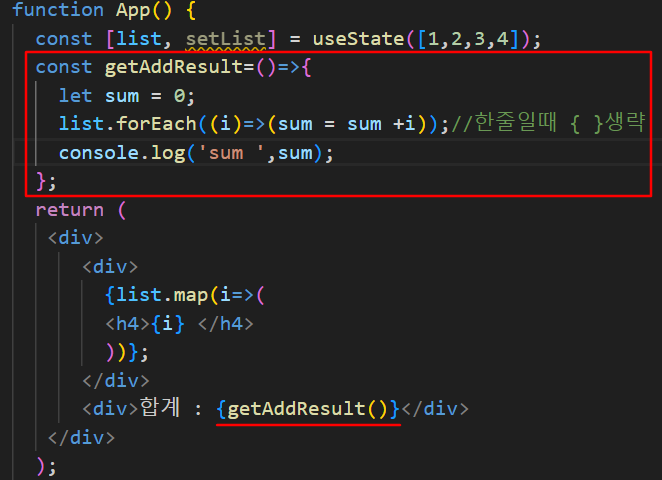
● Step1.

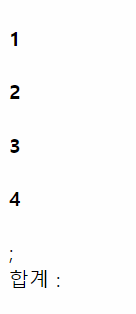
1) list 상태값 출력





2) sum 상태값 콘솔 출력

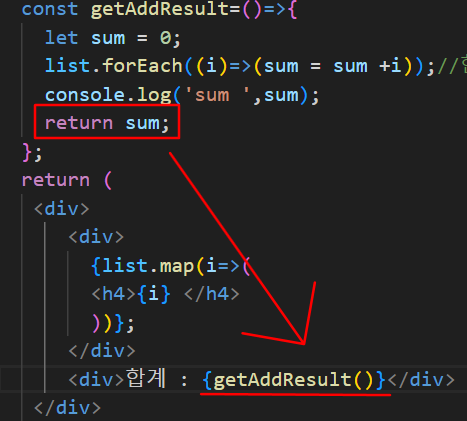


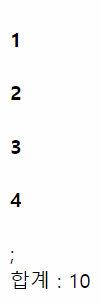




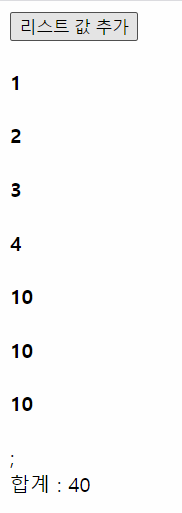
콘솔창에는 10이라고 출력, 화면에도 동일한 값이 출력되려면 getAddResult() 함수가 리턴해야함

3)화면에 sum이 출력됨

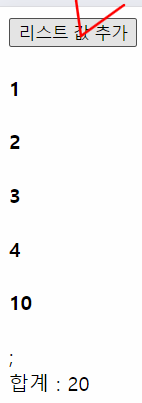


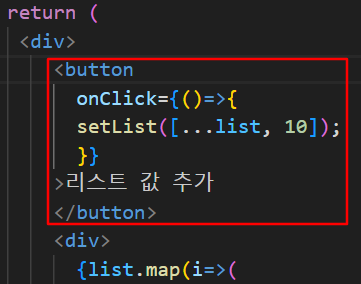


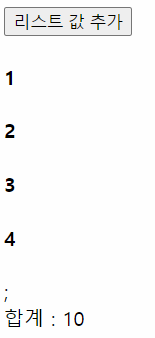
4) 버튼 클릭하면 list 상태값에 값 하나 추가



가장쉬운 전개연산자를 사용한다.



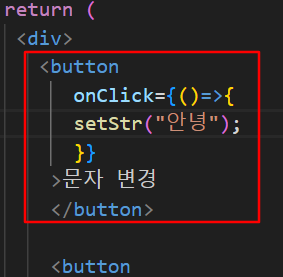


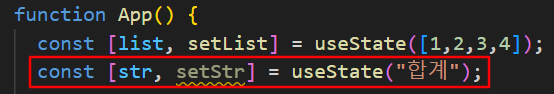


버튼 클릭하면 상태값 list가 변경됨으로 return이 다시 실행(재랜더링)...getAddResult() 함수가 다시 실행된 결과이다.

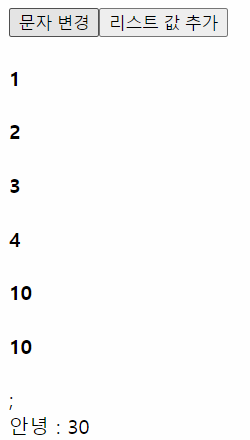
● Step2.

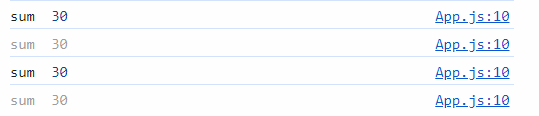
1) 문자변경 버튼을 추가하고 실행결과 확인









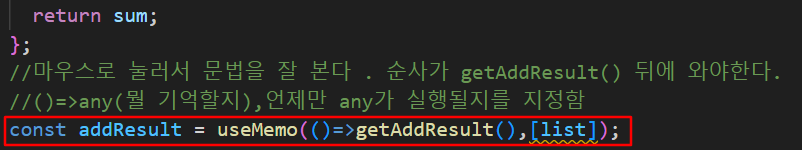


문자변경 버튼을 클릭하면 안녕으로 상태값이 변경됨으로 다시 return부분이 재랜더링된다 -->getAddResult() 함수가 다시 실행됨으로 필요하지 않은 연산작업을 수행한다!!

리스트 추가버튼을 클릭했을때getAddResult() 함수가 실행.

문자변경 버튼을 클릭했을때는getAddResult() 함수 실행을 막아둠.

2) useMemo() 함수 사용법



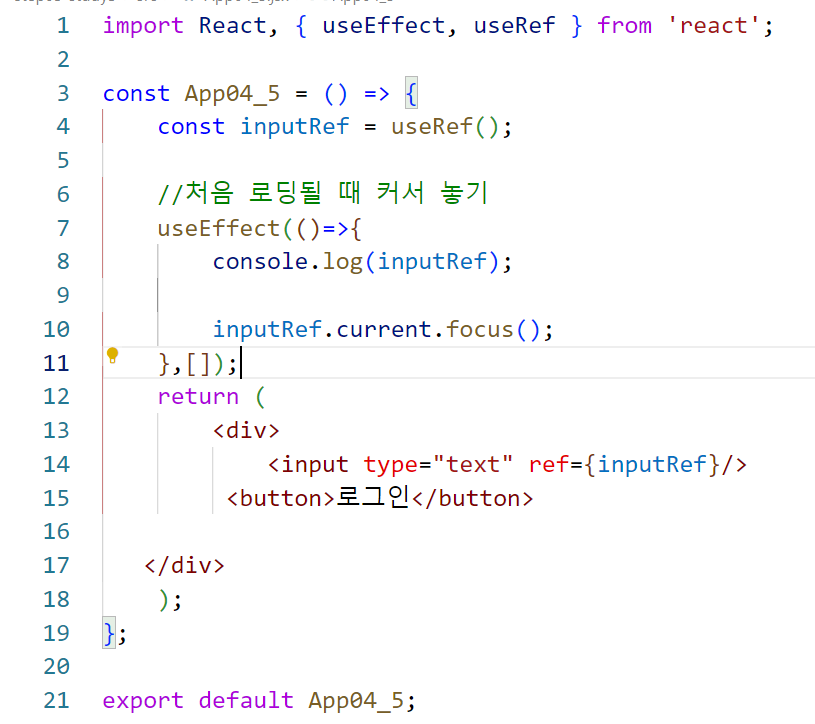


문자변경 버튼을 클릭하면 getAddResult() 함수가 실행되지 않는다.

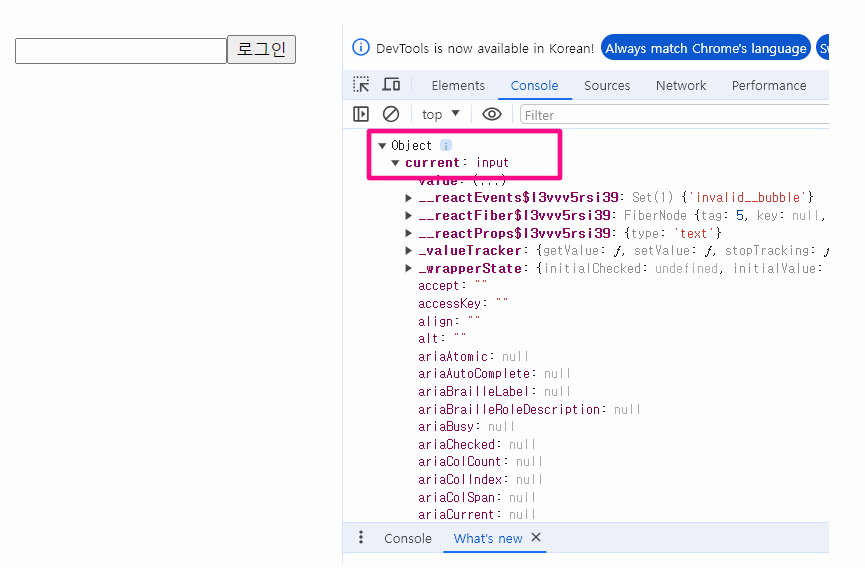
**4. useRef**

**1) DOM요소에 쉽게 접근 할 수 있다.**

**-text박스에 커서 놓기**

****

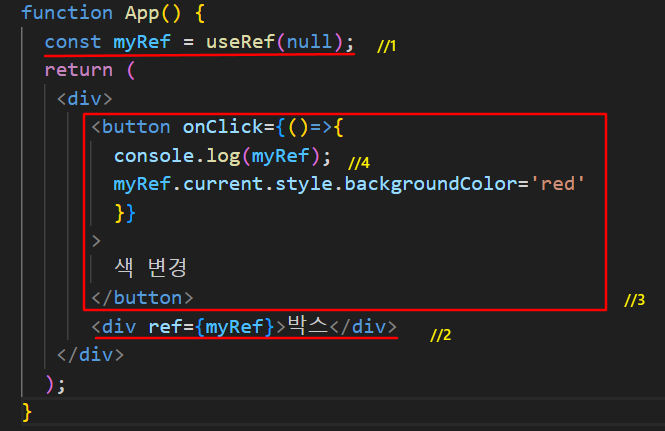
**실행결과**

****

**버튼 클릭시 alert() 출력**

****

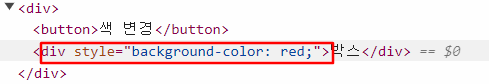
**버튼 클릭시 div영역 css 변경하기**





콘솔창 확인





현재 current 영역에 style이 지정된 것을 확인할수 있다.

**2) 저장공간**

- state의 변화가 생기면 다시 랜더링이 되고 컴포넌트 내부 변수들이 모두 초기화 되지만**ref는 ref의 변화가 생겨도 랜더링이 되지 않고 변수들의 값이 유지가 된다.**

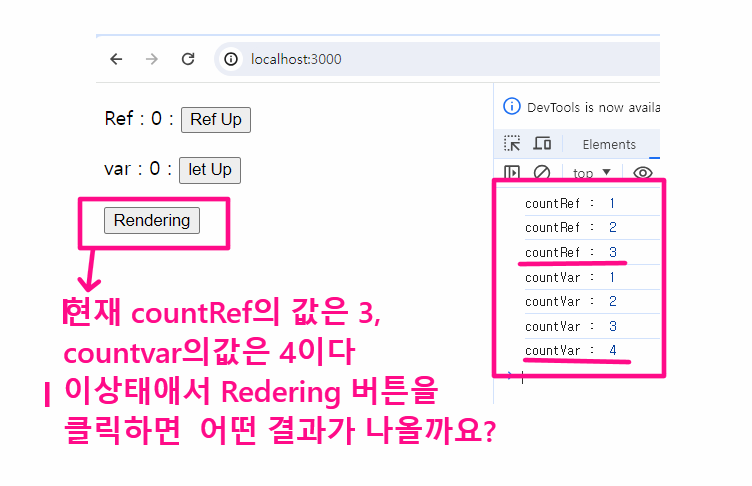
**결론적으로, useRef는 변화는 감지해야 하지만 그 변화가 랜더링을 감지하면 안되는 경우에 사용하면 좋다.**



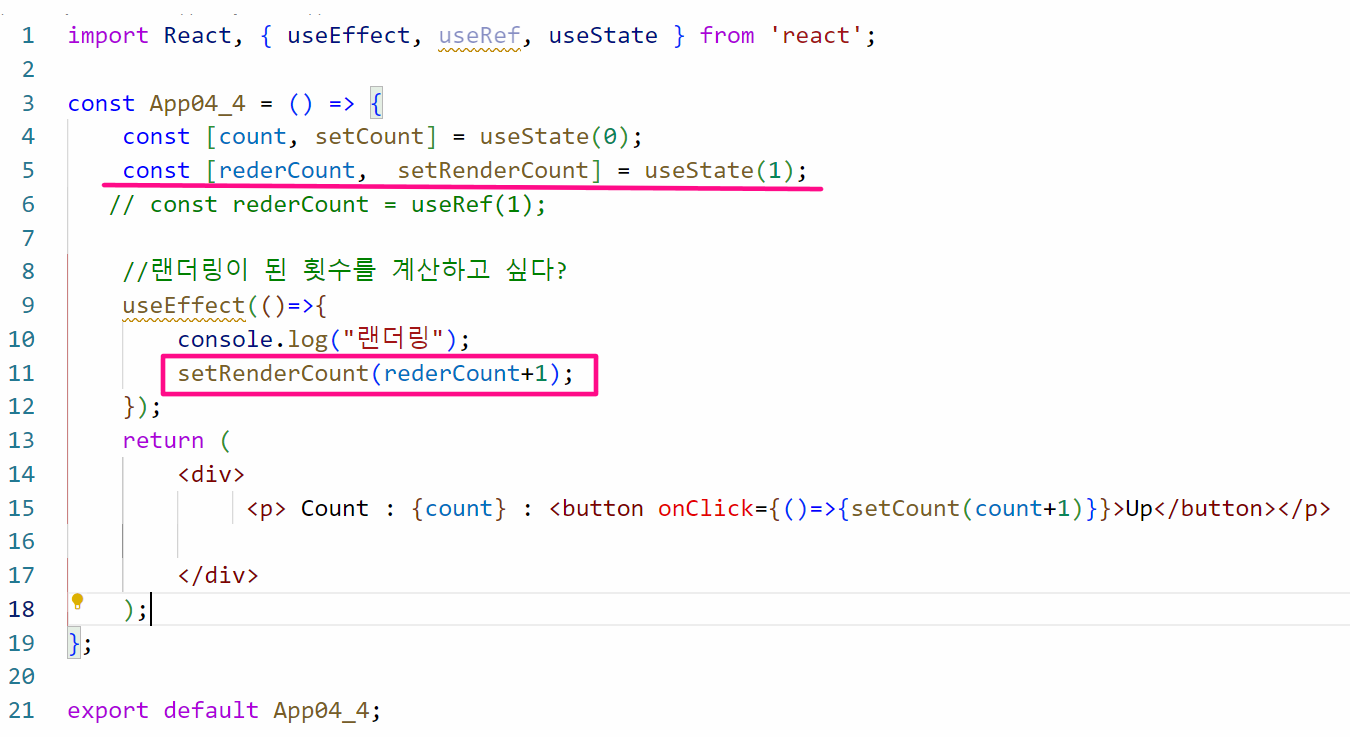
**☞ Ref와 let의 차이**

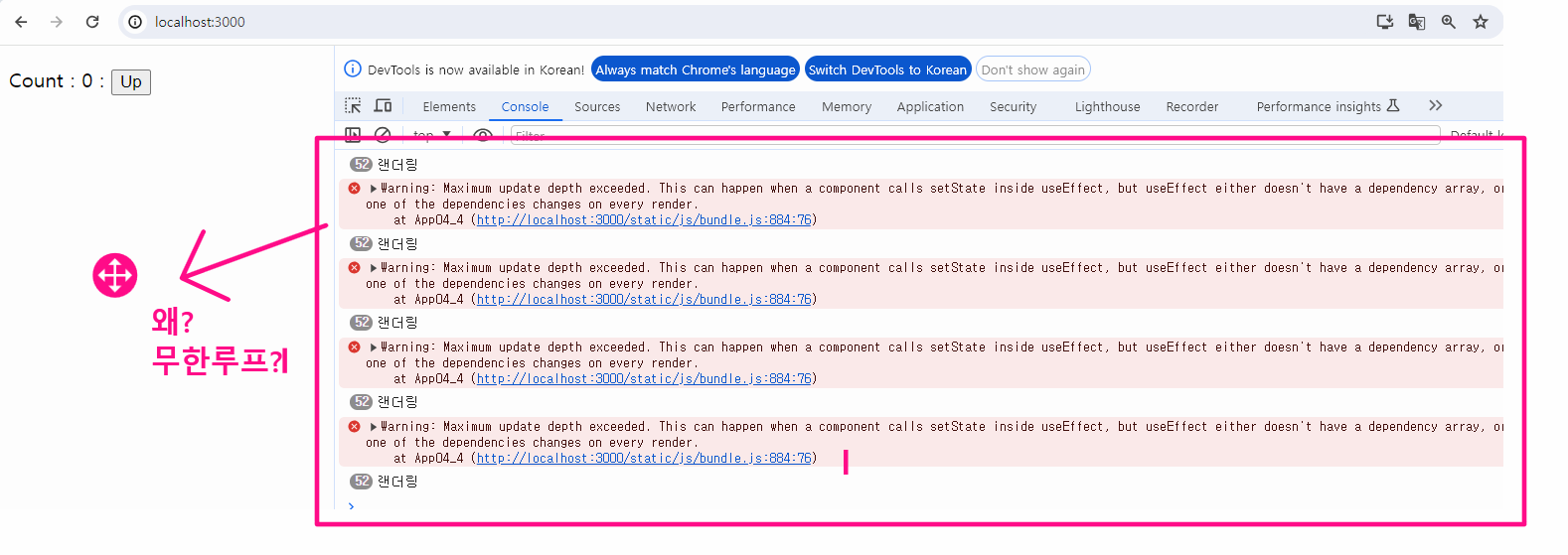
|  |
| --- |
| importReact, { useRef, useState } from'react';  constApp04\_3 = () => {      constcountRef = useRef(0);      letcountVar=0;      const [render ,setRender] = useState(0);      constdoRedering = ()=>{         //상태값을변경 시켜 다시 랜더링 되게 해본다.         setRender(render+1);      }      constrefUp = () =>{          countRef.current = countRef.current+1;          console.log("countRef : " , countRef.current);      }      constletUp = ()=>{          countVar = countVar+1;          console.log("countVar : " , countVar);      }      return (          <div>          <p>Ref :{countRef.current} :  <buttononClick={refUp}>Ref Up</button></p>          <p>var :{countVar} : <buttononClick={letUp}>let Up</button></p>          <p><buttononClick={doRedering}>Rendering</button></p>          </div>      );  };  exportdefaultApp04\_3; |

**실행결과**



**총 랜더링이된 횟수를 계산하고 싶다면?**





**☞useState를 useRef로 변경해보자!**

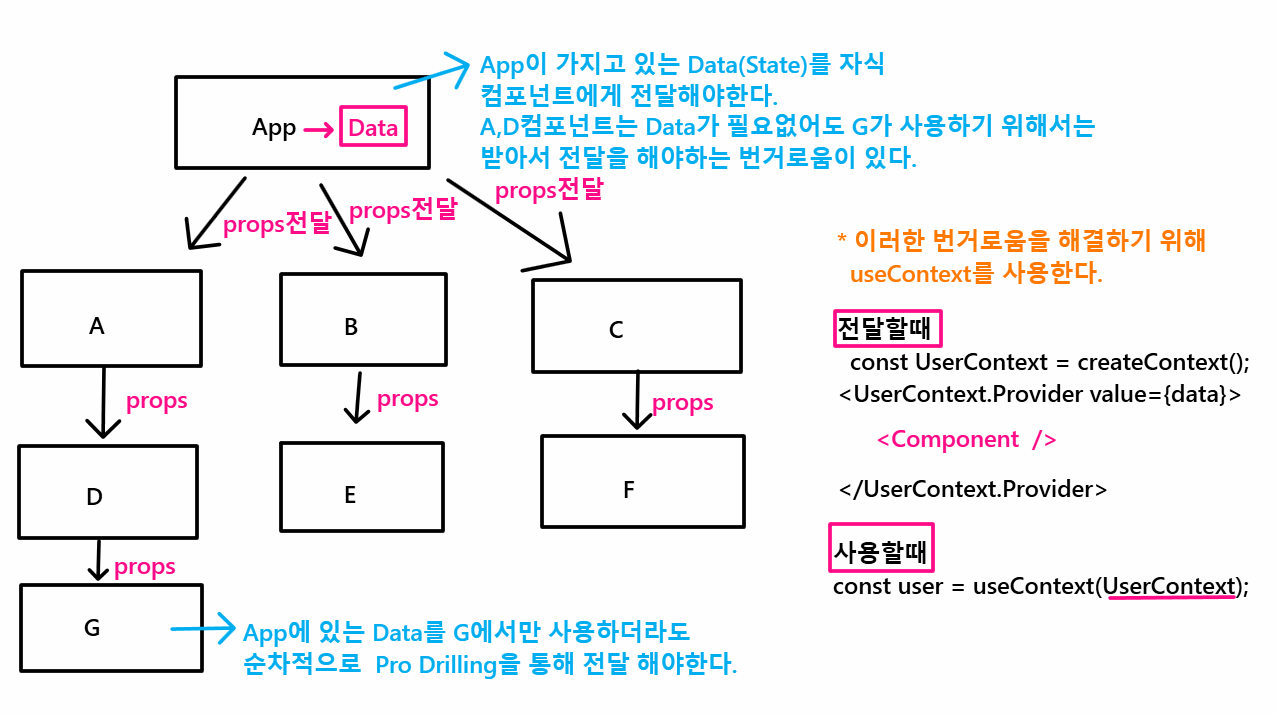
**5. useContext**

**https://ko.legacy.reactjs.org/docs/context.html**

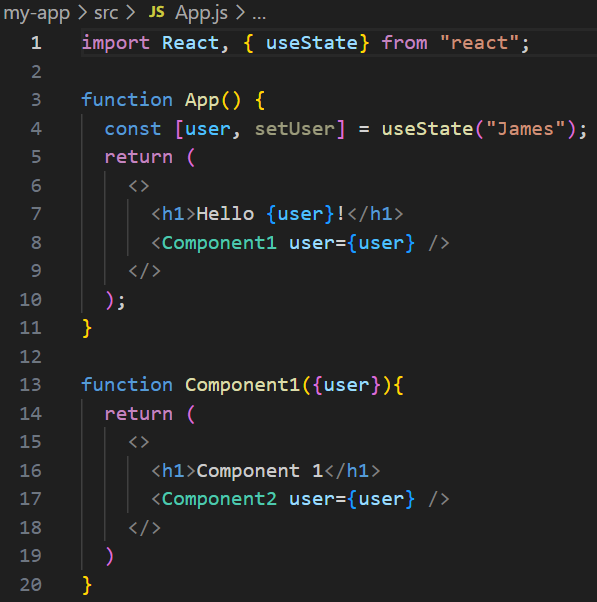
글로벌하게 상태를 관리하는 방법

useState만 사용하는 것보다 깊게 중첩된 컴포넌트 간의 상태를 더 쉽게 공유할 수 있다.

Context를 사용하면 컴포넌트를 재사용하기 어려워 질 수 있다.



**1) 컴포넌들 간에 Props를 통해서 데이타를 전달받는 코드**



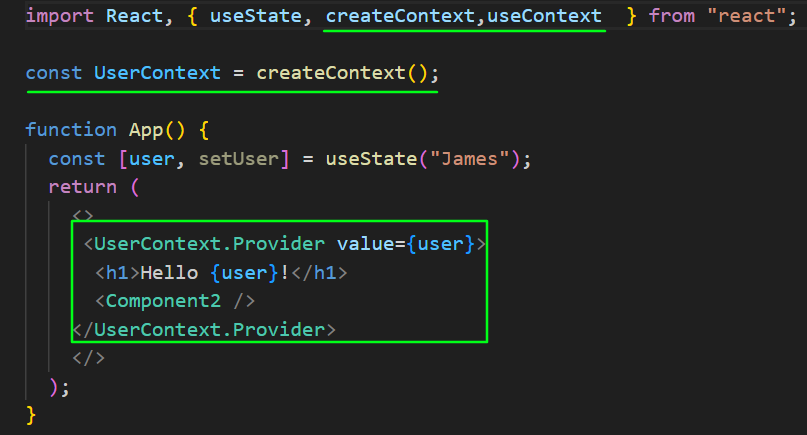


결과 확인



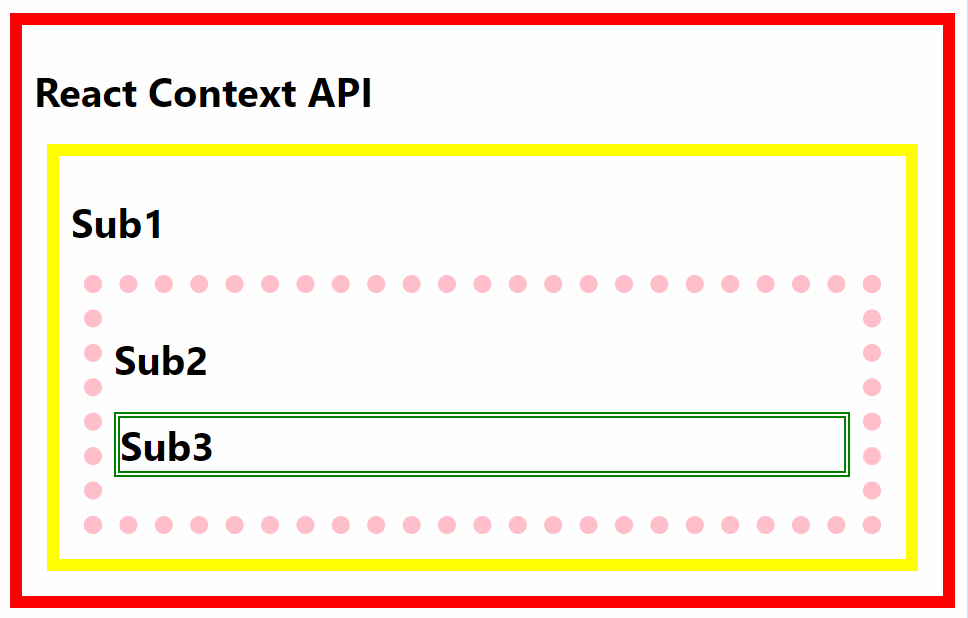
**2) Context 사용해서 코드 작성**



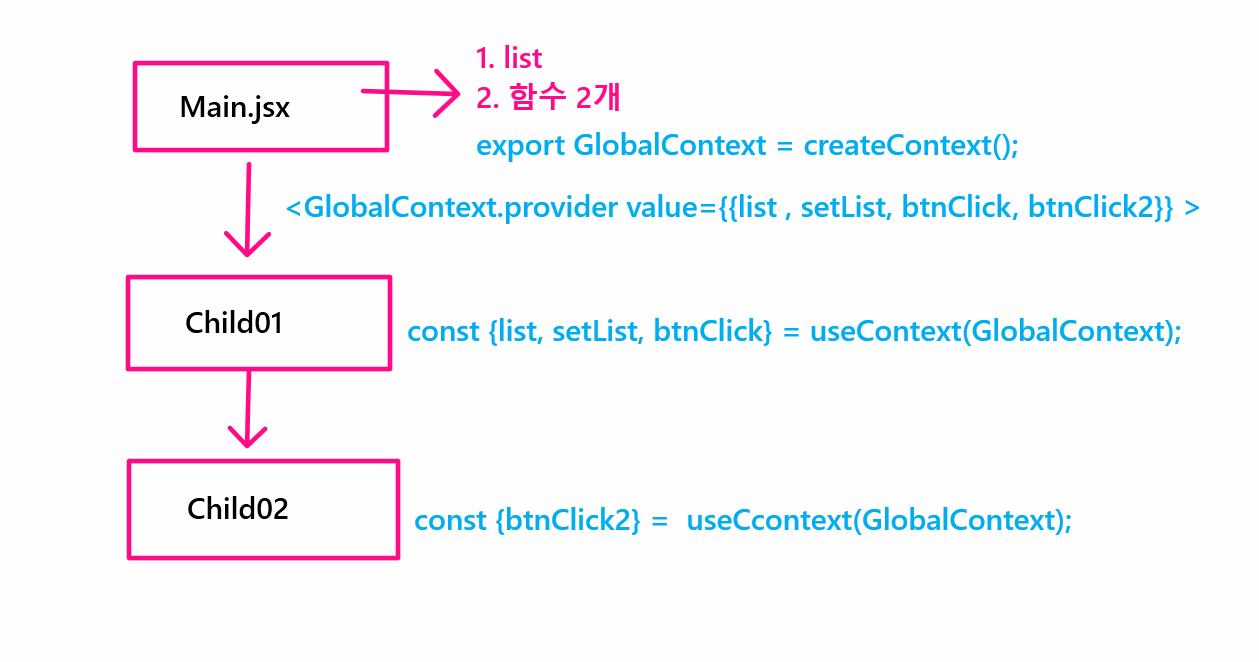


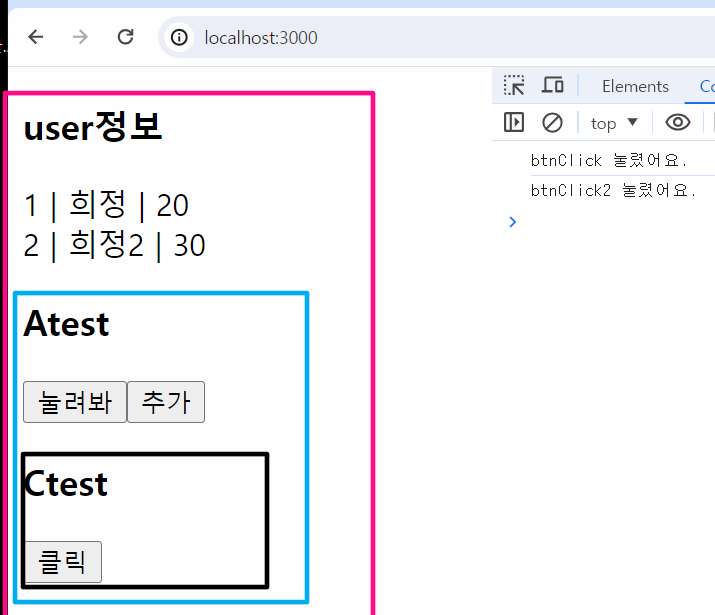
**css속성을공유데이터**

|  |
| --- |
| import'./App.css';  import'./style.css';  importReact,{createContext, useContext} from"react";  //공유데이터 - css  constthemeDefault={border:"10px solid red"};  constthemeContext = createContext(themeDefault);  functionApp() {    consttheme = useContext(themeContext);    return (        <themeContext.Providervalue={{border:"10px solid yellow"}}>          <divclassName="root">            <h1>React Context API</h1>            <Sub1/>          </div>       </themeContext.Provider>    );  }  functionSub1(){   // const theme = useContext(themeContext);    return(    //  <themeContext.Provider value={{border:"pink 15px dotted"}}>      <div>      <h1>Sub1</h1>      <Sub2/>      </div>    //  </themeContext.Provider>    )  }  functionSub2(){    consttheme = useContext(themeContext);    return(      <themeContext.Providervalue={{border:"green 5px double"}}>      <divstyle={theme}>        <h1>Sub2</h1>        <Sub3/>      </div>     </themeContext.Provider>    )  }  functionSub3(){   // const theme = useContext(themeContext);    return(      <div>      <h1>Sub3</h1>      </div>    )  }  exportdefaultApp; |

****

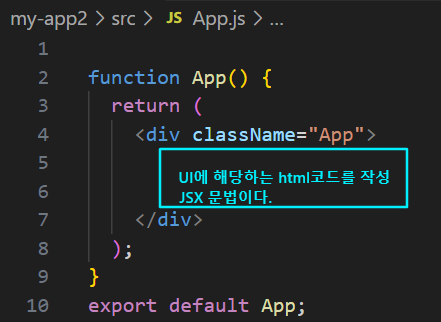
**실습**

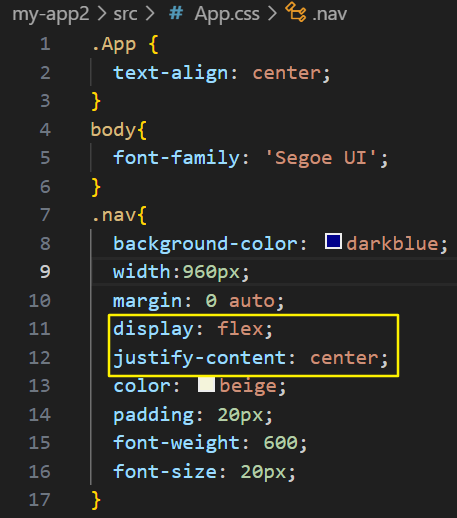
****

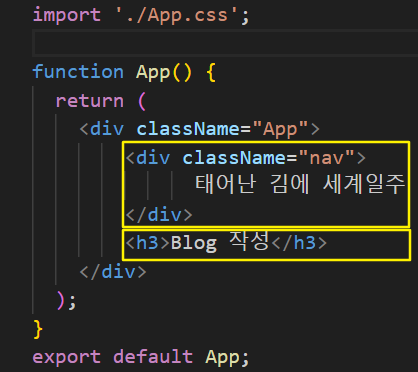
****

**1. 실습**

- 기존에 만들어진 App 컴포넌트를 사용







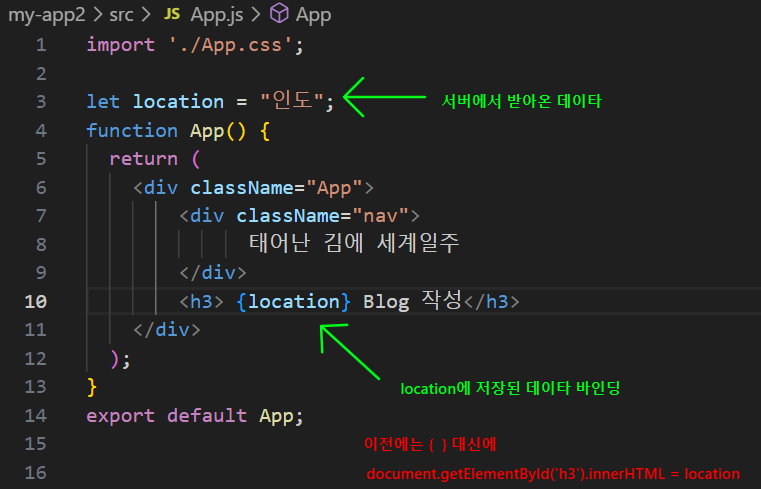
결과확인

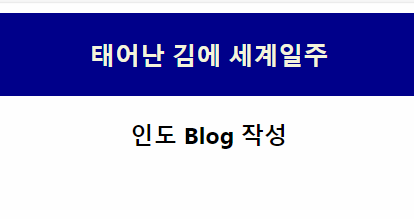


1) 데이타 바인딩 - 변수 사용하기

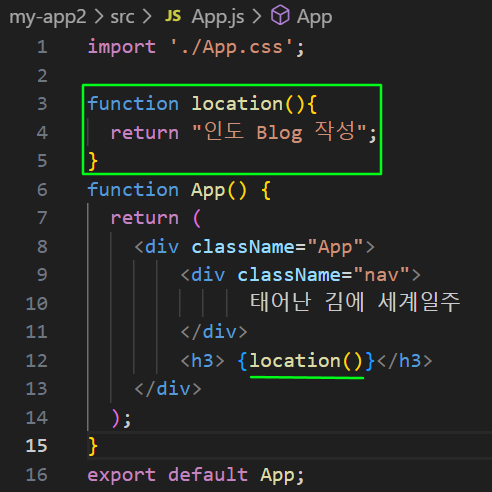
리액트의 장점은 이 부분의 데이타를 동적으로 바인딩

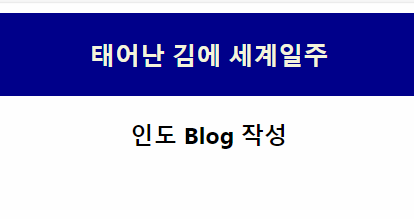






{변수} 동적 데이타 바인딩



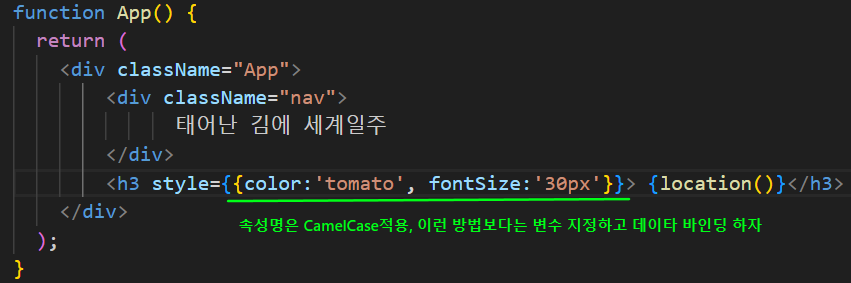


{ 함수( ) } 동적 데이타 바인딩

**이런 데이터 바인딩 { } 기법은 Angular, Vue, React 모두 동일하게 사용**

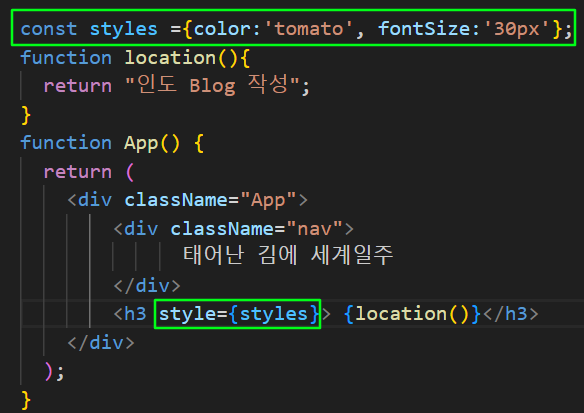
2) Style 속성지정

● Step1

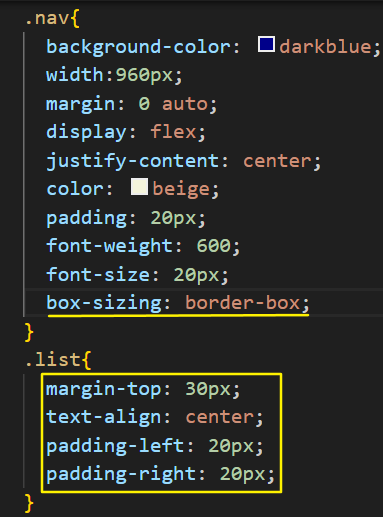
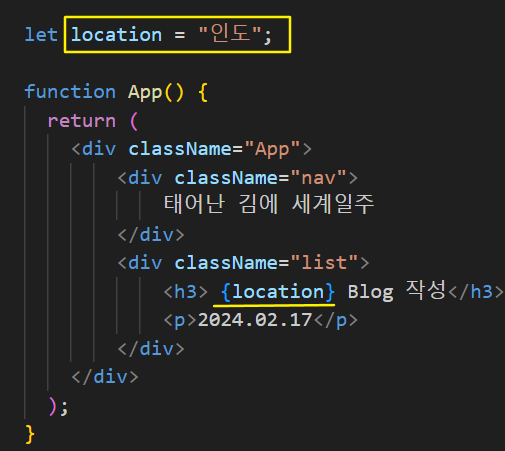




● Step2



3) 데이타바인딩 - State 사용하기

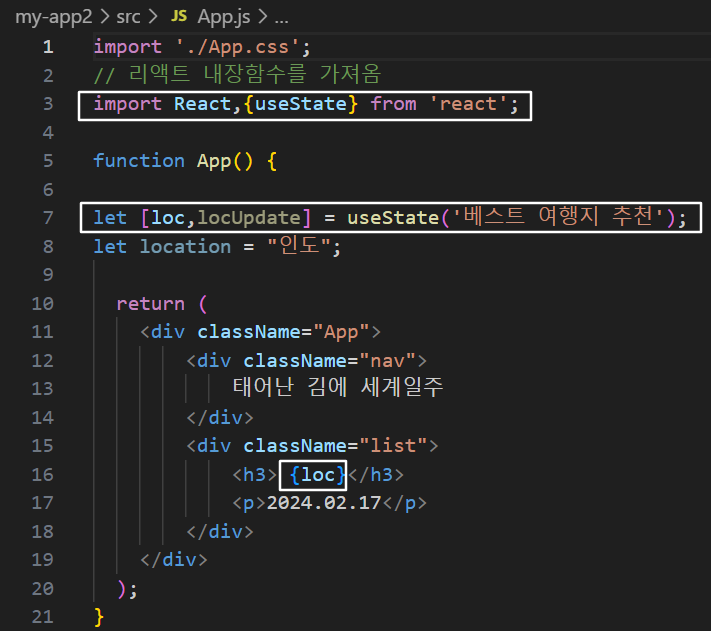


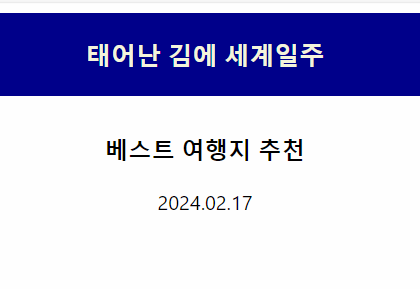
****

데이타 바인딩에 있어서 변수를 사용하는 것보다 State를 사용하면 활용도가 더 높다.

위 예제를 변수가 아닌 State를 사용해서 수정해 보자.

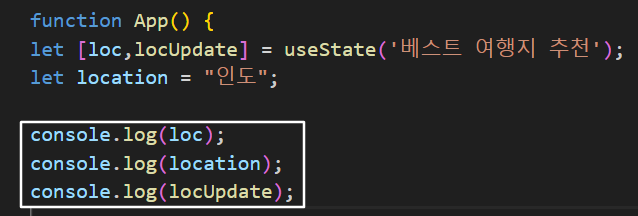
● Step1.

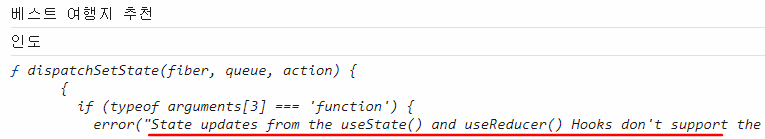


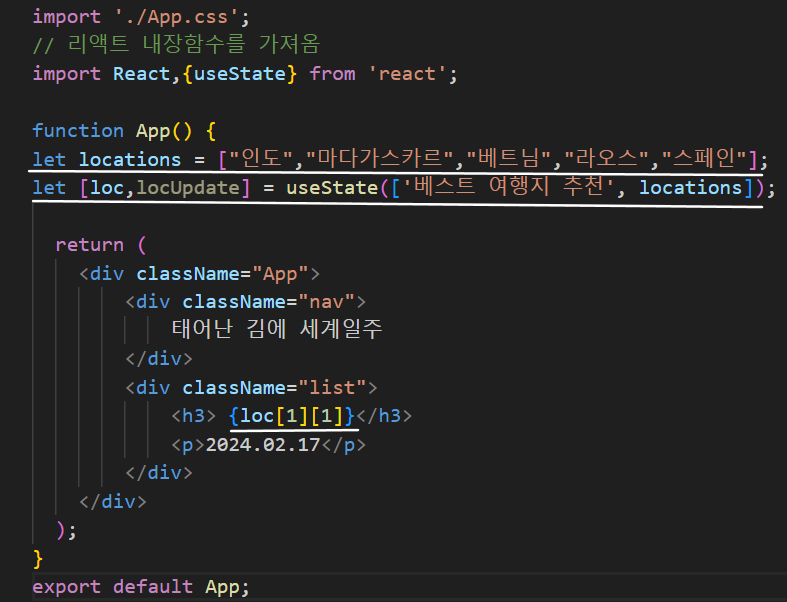


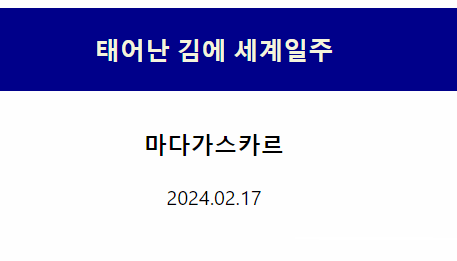
* state는 변수대신 쓰는 데이터 저장공간. useState( )를 이용해서 만들어줘야 함.
* 문자, 숫자, array, object 다 저장할 수 있다.

● Step2.









변수 대신에 State를 만들어서 사용하는 장점이 있다.

웹을 App처럼 동작하도록 만들기 위해서이다.

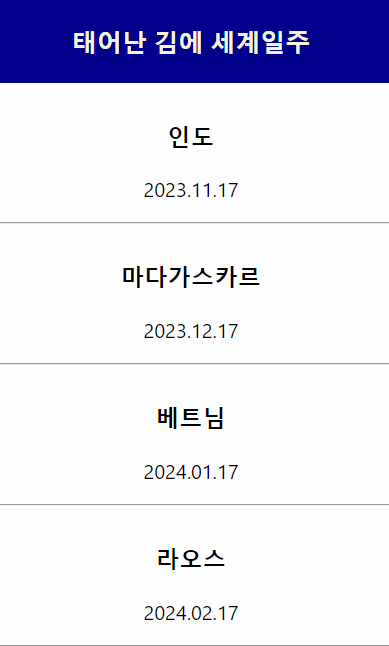
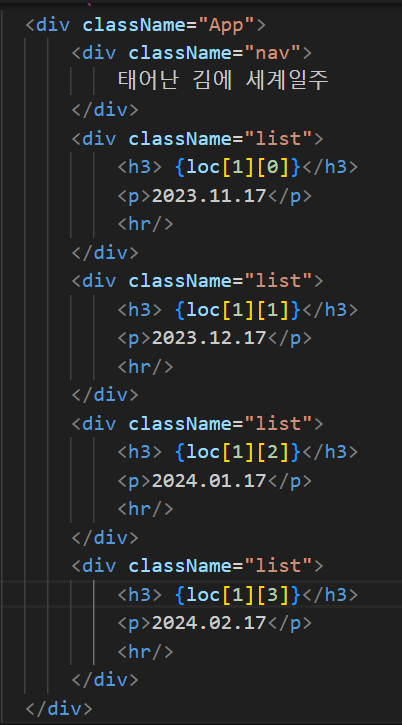
글 내용이 수정되거나 변경될 때 데이터를 출력하는 부분(html)이 자동으로 재랜더링한다.

즉 새로 고침 없이도 재 랜더링 한다.

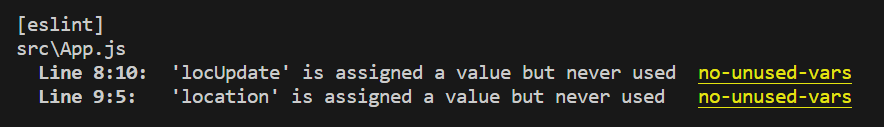
* 변경이 빈번한 데이터는 변수에 저장하지 말고 State 사용하자

자주 변경 되지 않는 <태어난 김에 세계일주> 같은 데이터는 굳이 State 사용할 이유가 없다.

● Step3.



참고로, 콘솔창에 뜨는 warning



* 코드 가장 윗부분에 /\* eslint-disable \*/ 적어 놓으면 안 뜬다.

● Step4.

**- 여행지에 좋아요 기능을 만들자.**

1. 브라우저 입력창 마우스 우클릭<그림 이모티콘 선택 / 아래 여행지 첫번째 리스트에 추가한다.



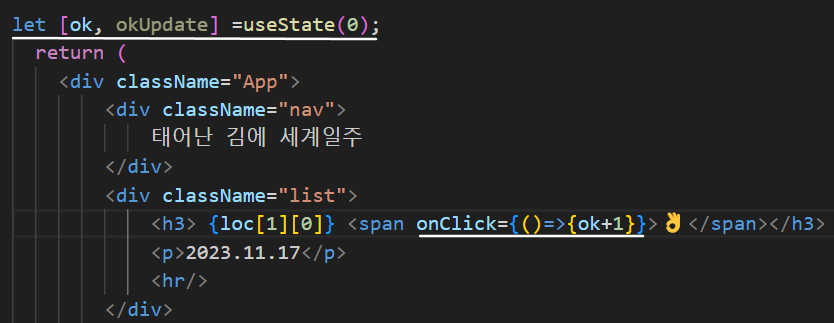
1. span 영역을 클릭하면 조회수 증가하도록 로직 작성

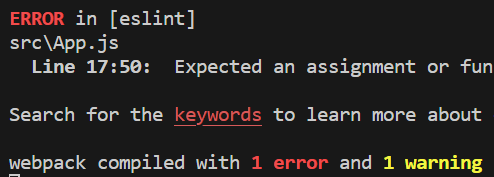
이전에는 onClick이나 addEventListener를 사용했었다.

<span onClick={클릭하면 실행될 함수명}>

<span onClick={( )=>{실행할 내용 }>

1. ok를 클릭할 때마다 값이 변하는 0 부분이 state를 사용하기 딱 좋은 부분





* 변경 안되고 컴파일 에러발생
* 변경할 때는 ok가 아니라 okUpdate를 사용해야 함

