Tema 3 - React a fondo: composición vs herencia

- Nos permite definir una UI compleja a partir de componentes sencillos
- Un componente que incluye otro(s) en su método render se convierte en el padre y "dueño" del ciclo de vida de éstos
- Podemos "configurar" o "cablear" los componentes hijo mediante props

Comunicación hijo -> padre

- ¿Y si queremos comunicarnos de hijo de padre?
- Hacemos que el componente tenga una API definida, usando funciones
- El padre pasará al hijo funciones como props
- El componente hijo llamará a esos "callbacks" con datos específicos de su dominio

Comunicación hijo -> padre

```
class Buttons extends Component {
  render(){
    return (
      <div className="actions">
        <button onClick={ this.props.onStop }>STOP</button>
        <button onClick={ this.props.onStart }>START</button>
      </div>
Buttons.propTypes = {
  onStop: React.PropTypes.func,
  onStop: React.PropTypes.func
```

Comunicación hijo -> padre

```
class Parent extends Component {
 constructor() {
    super();
    this.handleStart = this.handleStart.bind(this);
    this.handleStop = this.handleStop.bind(this);
 handleStart(e) {
    console.log("Start en Buttons!");
 handleStop(e) {
    console.log("Stop en Buttons!");
 render(){
    return (
      <div className="parent">
        <Buttons onStart={this.handleStart} onStop={this.handleStop} />
      </div>
```

Ejercicio: cronómetro

- Ya podemos crear por fin nuestro primer componente interactivo usando props, estado interno y eventos
- Vamos a implementar un cronómetro como éste: el botón START inicia el temporizador, y el botón STOP lo detiene en el primer clic y lo reinicia a 0 en el segundo.



Ejercicio: cronómetro

- Disponéis de la plantilla para este ejercicio en /ejercicios/tema3/src/templates/cronometro.html
- Estilos en /ejercicios/tema3/dist/index.css: añadir la hoja de estilos a index.html.
- Tenéis funciones auxiliares para manipular el tiempo con fechas en /ejercicios/tema3/src/lib/utils.js

Cronómetro: primeros pasos

- Crear un componente Cronometro
- Pegar en su render la maqueta/plantilla entera, y cargar éste componente en el DOM
- Una vez que funcione correctamente, separar en otros componentes
- Al final el Cronometro será simplemente un contenedor de otros componentes, y albergará el estado
- Implementar interactividad en Cronometro y definir la interfaz padre <-> hijos

Cronómetro: pistas

- Utilizar composición: el cronómetro completo debe contener un componente Header, un componente Screen y un componente Buttons.
- Se pueden pasar funciones como props de modo que un evento sea "atendido" por el componente padre de quien lo registra y recibe.
- Intentar basar el paso de datos padre-hijo en props
- No almacenar información derivada en el estado (que pueda ser calculada a partir de props o estado)

Refs

- React gestiona el DOM por nosotros, nosotros generamos VirtualDOM y la librería hace el diff automáticamente
- Si necesitamos acceder a un nodo montado en el DOM, tenemos que marcarlo en JSX con una referencia:

```
<button ref="miboton">Click me</button>
```

- Después podemos obtener la referencia en código con this.refs.miboton. Si React elimina o sustituye ese nodo, actualizará la referencia para nosotros (o será undefined)
- En this.refs.miboton tenemos el nodo del DOM real

Refs

 Si ponemos una **ref** a un componente React (no HTML simple), la ref apuntará a la instancia de ese componente.

 Después podremos acceder desde fuera a los métodos públicos de la clase, su estado, etc.

this.refs.comp.doSomething() this.refs.comp.state

- Los controles de formulario HTML son problemáticos para React
- Son inherentemente mutables mediante interacciones de usuario (comportamiento definido por el navegador)

Si intentamos escribir en esa caja de texto, no pasará nada ¿Por qué?

Porque **render** dice que, invariablemente, el valor de ese INPUT es "Introduce tu nombre"

Si fuera HTML y no React, podríamos borrar ese texto y escribir otro...

- Hay dos formas de trabajar con formularios en React: con componentes controlados o no controlados
- Cuando ponemos value="xxx" o value={xxx} lo convertimos en controlado: su valor lo controla React
- Si no ponemos value, o ponemos defaultValue (valor inicial), funcionará como un INPUT corriente, estará no controlado

Ejemplo no controlado

```
class LoginForm extends Component {
  constructor(){
    super()
   this.handleSubmit = this.handleSubmit.bind(this);
  handleSubmit(e) {
    let username, password;
    e.preventDefault();
    username = this.refs.usuario.value;
   password = this.refs.pwd.value;
    console.log('Iniciando sesión para', username, password);
  render(){
    return (
      <div>
        <form onSubmit={ this.handleSubmit }>
          >
         Usuario: <br />
          <input type='text' ref='usuario' />
          <q>
          Password: <br />
          <input type='password' name='pwd' ref='pwd' />
         <button type='submit'>Iniciar sesión</button>
        </form>
      </div>
```

Ejemplo no controlado

```
class LoginForm extends Component {
  constructor(){
    super()
    this.handleSubmit = this.handleSubmit.bind(this);
  handleSubmit(e) {
    let username, password;
    e.preventDefault();
   username = this.refs.usuario.value;
   password = this.refs.pwd.value;
    console.log('Iniciando sesión para', username, password);
  render(){
    return (
     <div>
        <form onSubmit={ this.handleSubmit }>
          >
         Usuario: <br />
         <input type='text' ref='usuario' />
          <q>
         Password:<br />
         <input type='password' name='pwd' ref='pwd' />
         <button type='submit'>Iniciar sesión</button>
        </form>
     </div>
```

- ¿Y si queremos control total con value?
- Es un "choque" conceptual con el Virtual DOM de React, que gestiona por nosotros todo el HTML producido
- Tenemos props específicas para controles de formularios
- Y un evento muy útil: onChange

- value establece el valor en:
 - <input type="text" .../>
 - <input type="password" .. />
 - <textarea .. />
 - <select /> (valor del elemento seleccionado!!)

- checked (Boolean) recupera/establece si están activos:
 - <input type="checkbox" .../>
 - <input type="radio" .. />

 selected - (Boolean) recupera/establece si están seleccionados las elementos option de un desplegable:

```
    <select>
        <option value="1">Uno</option>
        <option value="2">Dos</option>
        </select>
```

- La salida del método render define el estado de la Ul en cualquier momento determinado
- Si escribimos

<textarea value="Introduce tu comentario"></textarea>

 El usuario no puede modificar el contenido. Está "hard-coded" en el código Javascript generado a partir de JSX

- Una solución es utilizar el estado interno del componente como fuente para el control del formulario
- Implica que tenemos que modificar "manualmente" el estado cada vez que el usuario modifique el control
- onChange funciona en todos los controles, afortundamente

```
class LoginFormControlled extends Component {
  constructor(){
    super()
    this.state = {
      usuario: '',
     password: ''
    this.handleSubmit = this.handleSubmit.bind(this);
   this.handleChange = this.handleChange.bind(this);
 handleSubmit(e){
    e.preventDefault();
   const { usuario, password } = this.state;
   console.log('Iniciando sesión para', usuario, password);
  handleChange(e) {
    this.setState({
     usuario: e.target.value
    });
  render(){
   const { usuario, password } = this.state;
    return (
      < div >
        <form onSubmit={ this.handleSubmit }>
          >
          Usuario: <br />
          <input type='text' id='usuario' value={ usuario } onChange={ this.handleChange } />
          >
          Password:<br />
          <input type='password' id='password' value={ password } />
          <button type='submit'>Iniciar sesión</button>
        </form>
      </div>
                                              25
```

- ¿Y hay que hacer un método handleXXX por cada control del formulario?
- Depende, podemos aprovechar Babel y la magia de ES6 para reescribir handleChange del ejemplo anterior así:

```
handleChange(e) {
    this.setState({
        [e.target.id]: e.target.value
    });
}
```

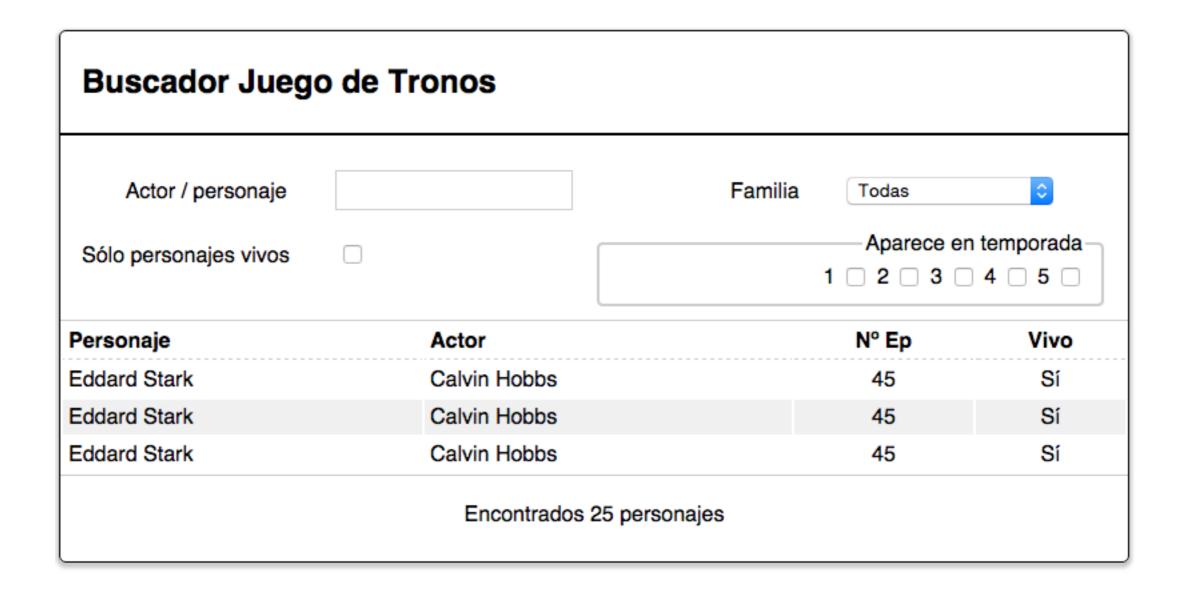
```
handleChange(e) {
   this.setState({
        [e.target.id]: e.target.value
    });
}
```



"Computed property names"

Ejercicio: formularios

Buscador de personajes de Juego de Tronos



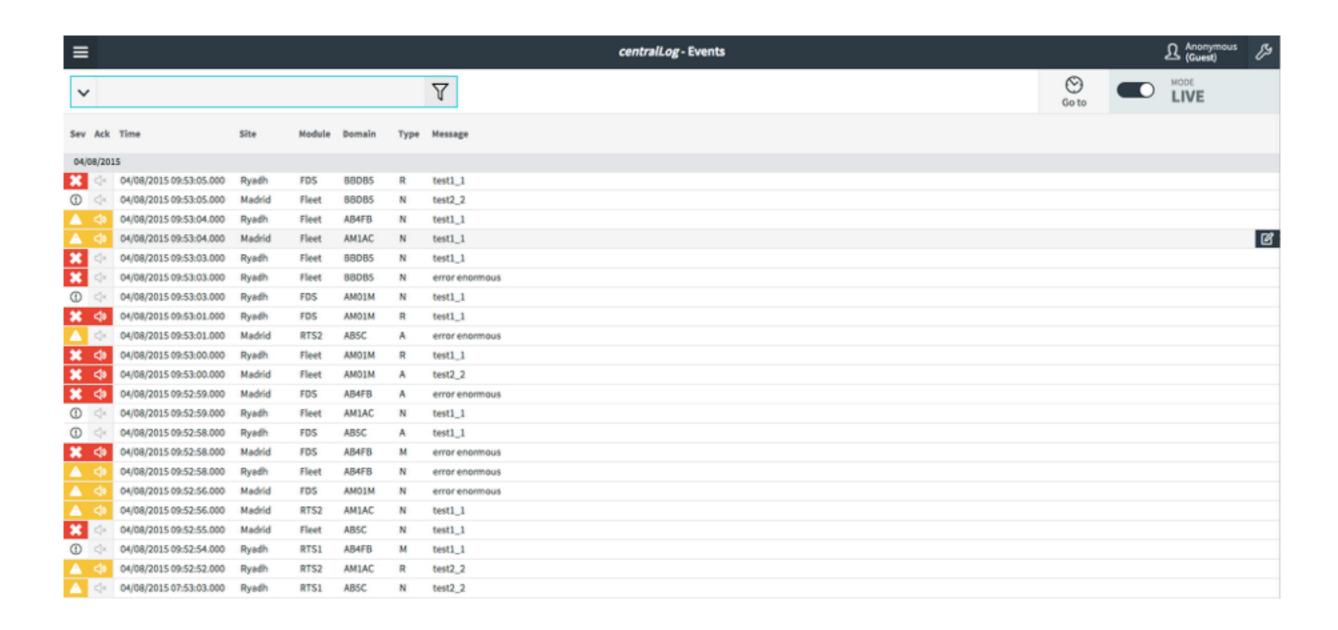
Ejercicio: formularios

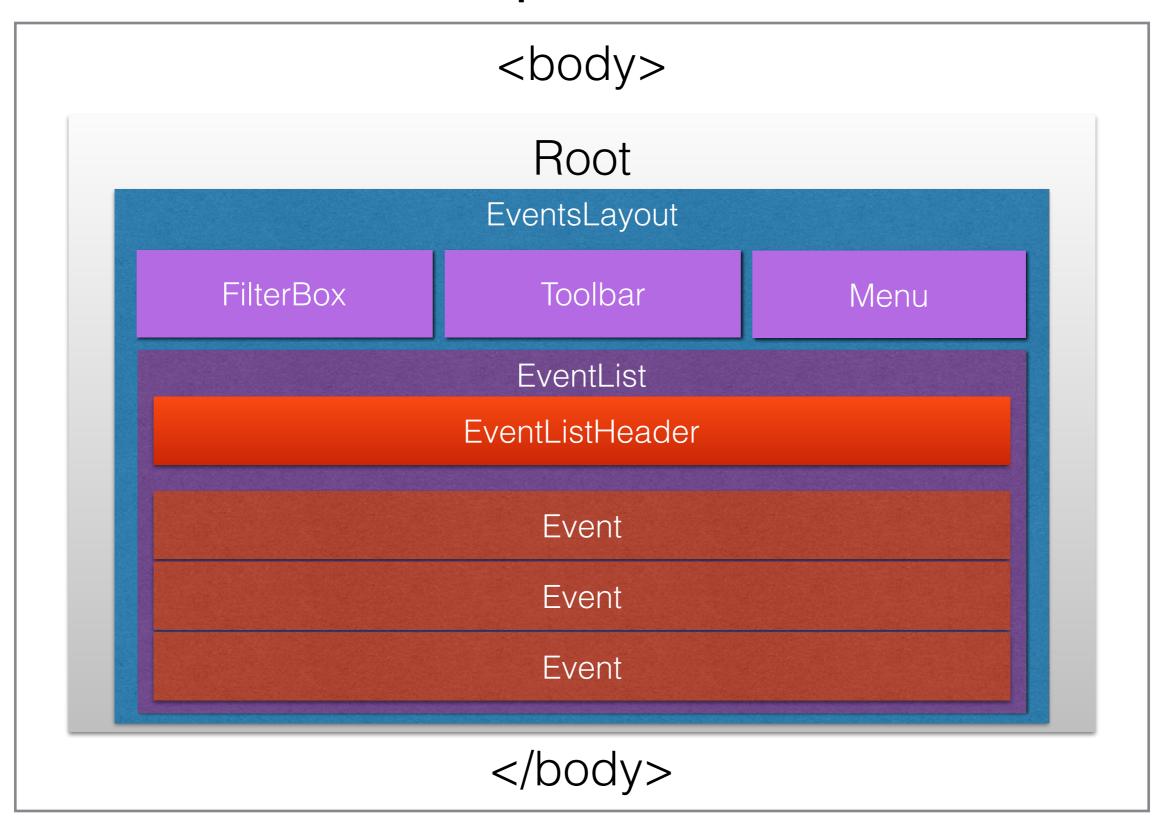
- Queremos un buscador que actualice los resultados en vivo, según se modifican los parámetros de búsqueda (al estilo onChange)
- Los datos en JSON:
 /ejercicios/tema3/src/data/got.js
- Esqueleto en el repositorio:
 /ejercicios/tema3/src/components/buscador/

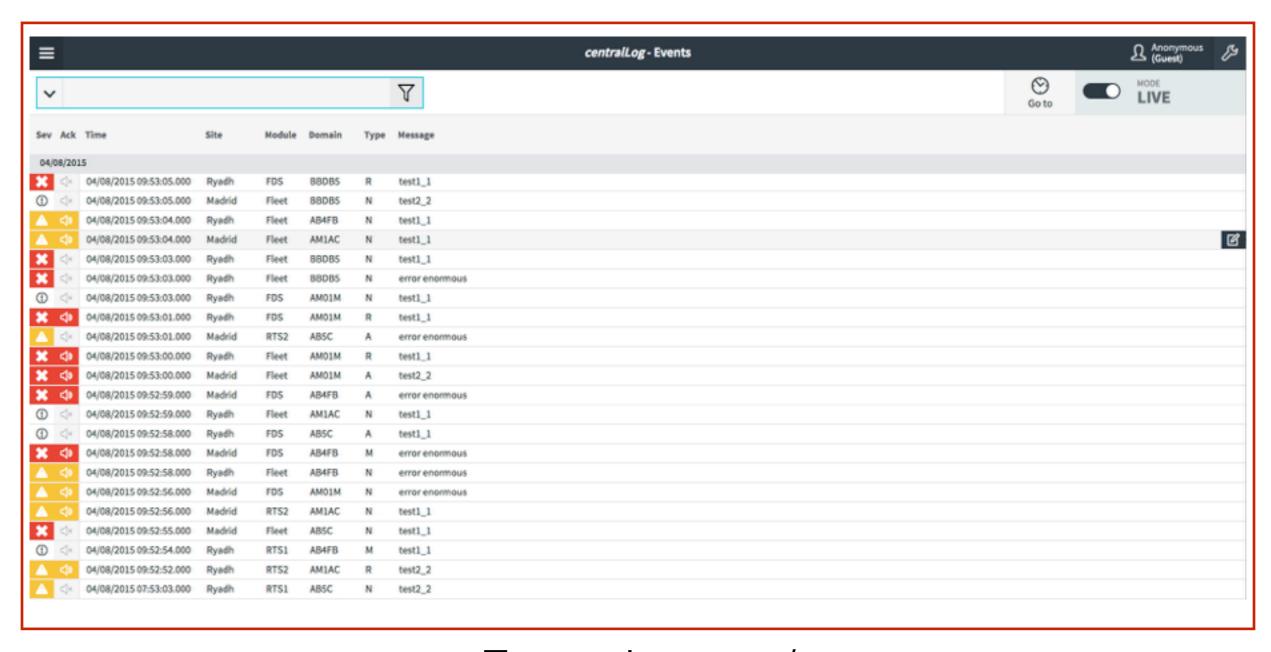
- Una aplicación entera de React se pinta a partir de un componente raíz, que a su vez incluye componentes hijos y así sucesivamente
- El componente que incluye otro en su método render es el dueño de ese nodo hijo
- El padre puede pasarle props al hijo, configurándolo, y será el responsable del ciclo de vida del hijo
- Cuando no aparezca en su render, React desmontará el componente por nosotros

- La "manera React" es intentar hacer componentes específicos con el mínimo estado posible
- Recuerda: UI = f(datos)
- Es decir: render depende sólo de los props y state actuales del componente
- Separación de Responsabilidades a nivel de Ul
- Cada componente hace una cosa

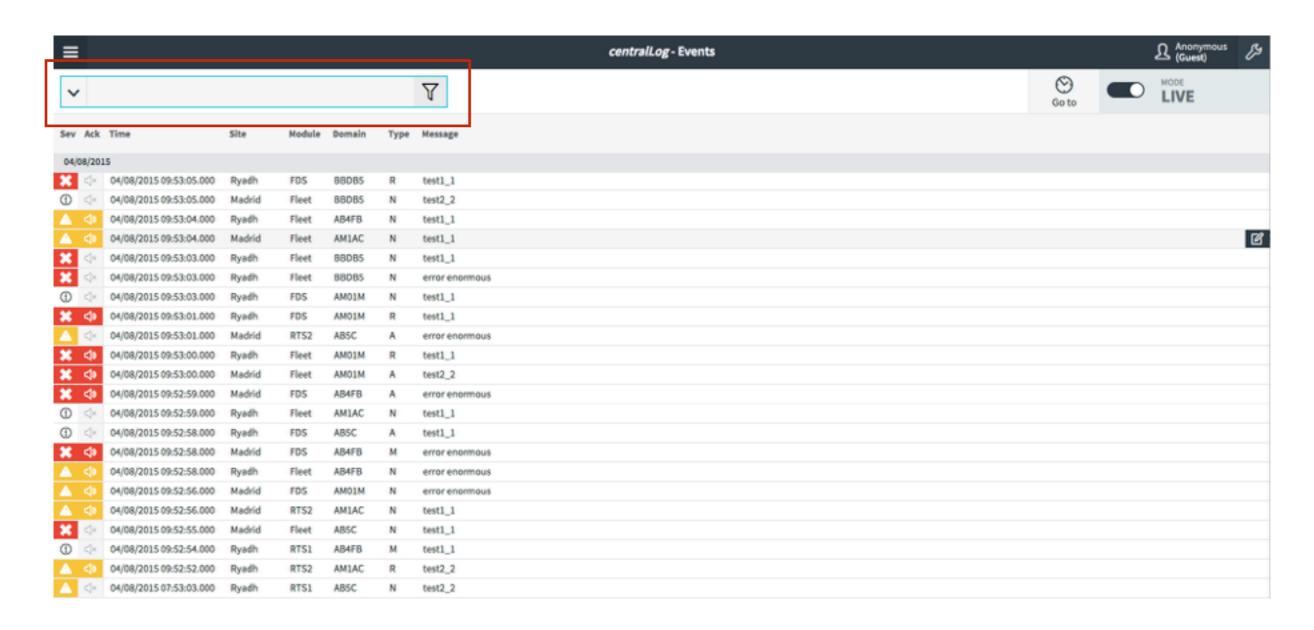
- De esta forma los componentes son cajas negras que "cableamos" mediante sus props.
 - Le damos datos via props
 - Atendemos sus notificaciones pasando una función vía props (ej: onQueryChange en el buscador)



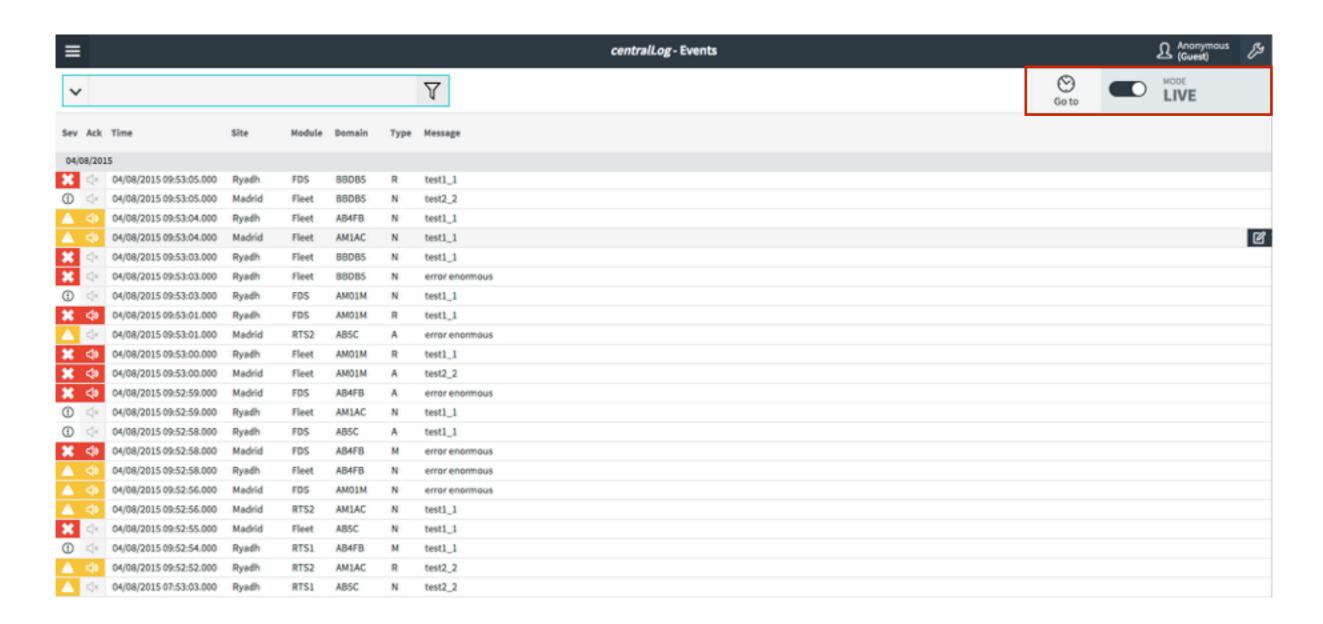




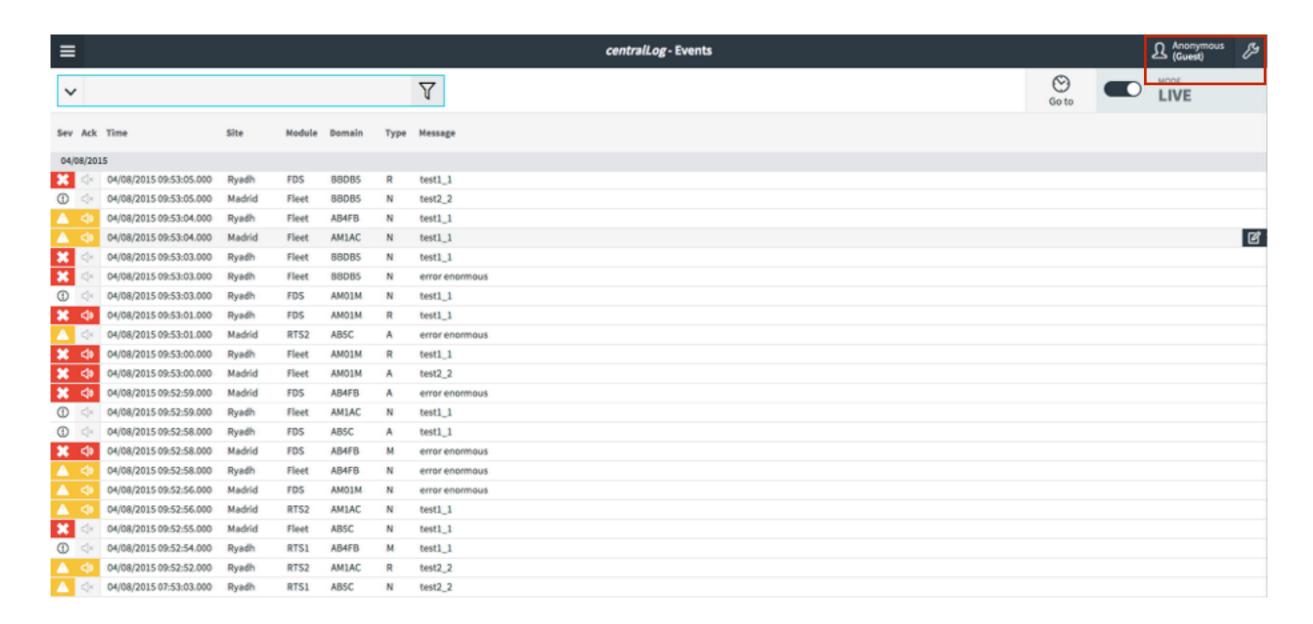
<EventsLayout />



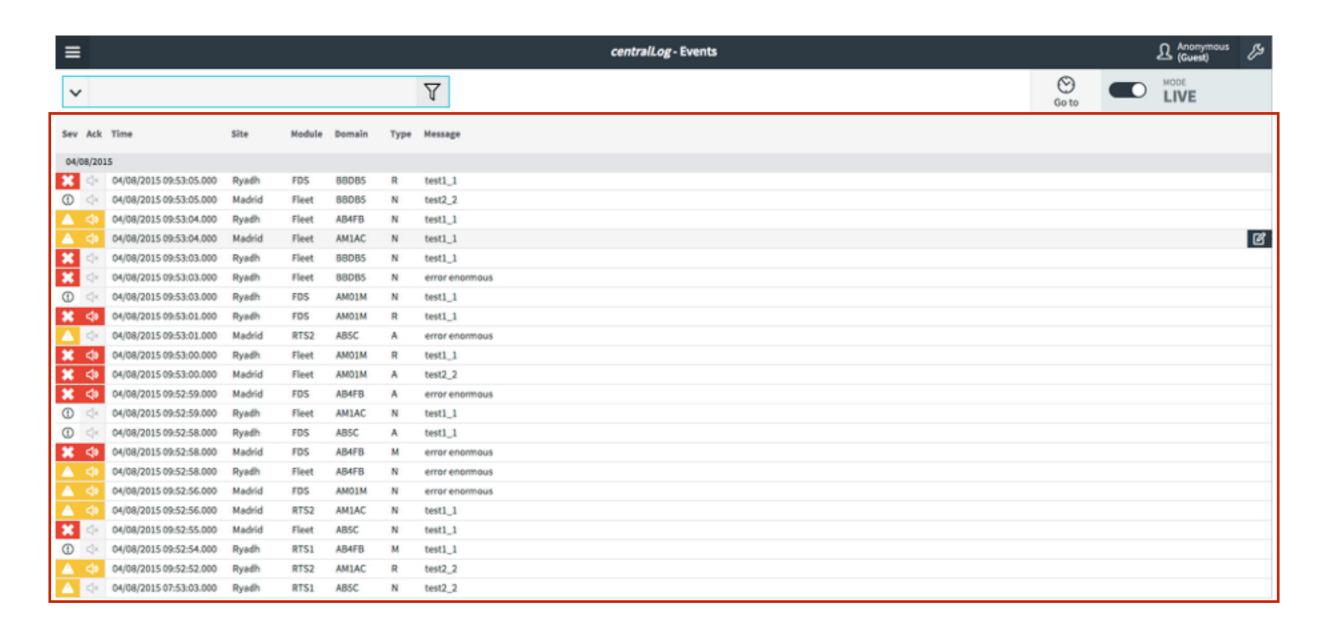
<FilterBox />



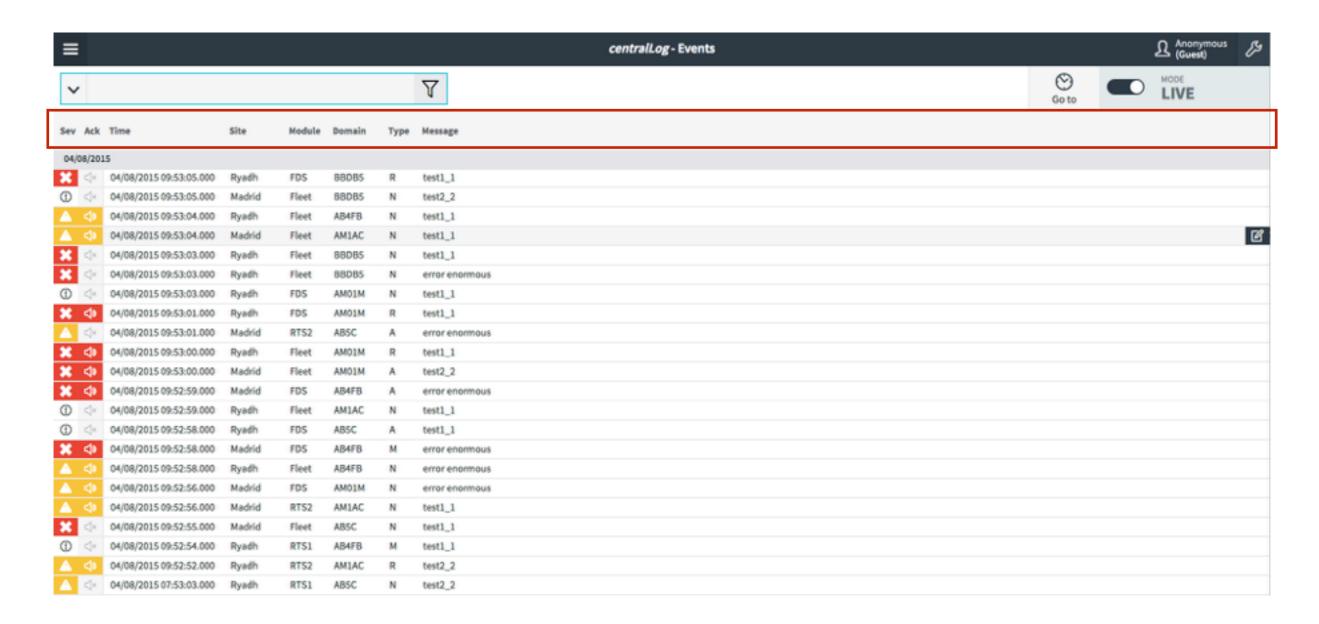
<Toolbar/>



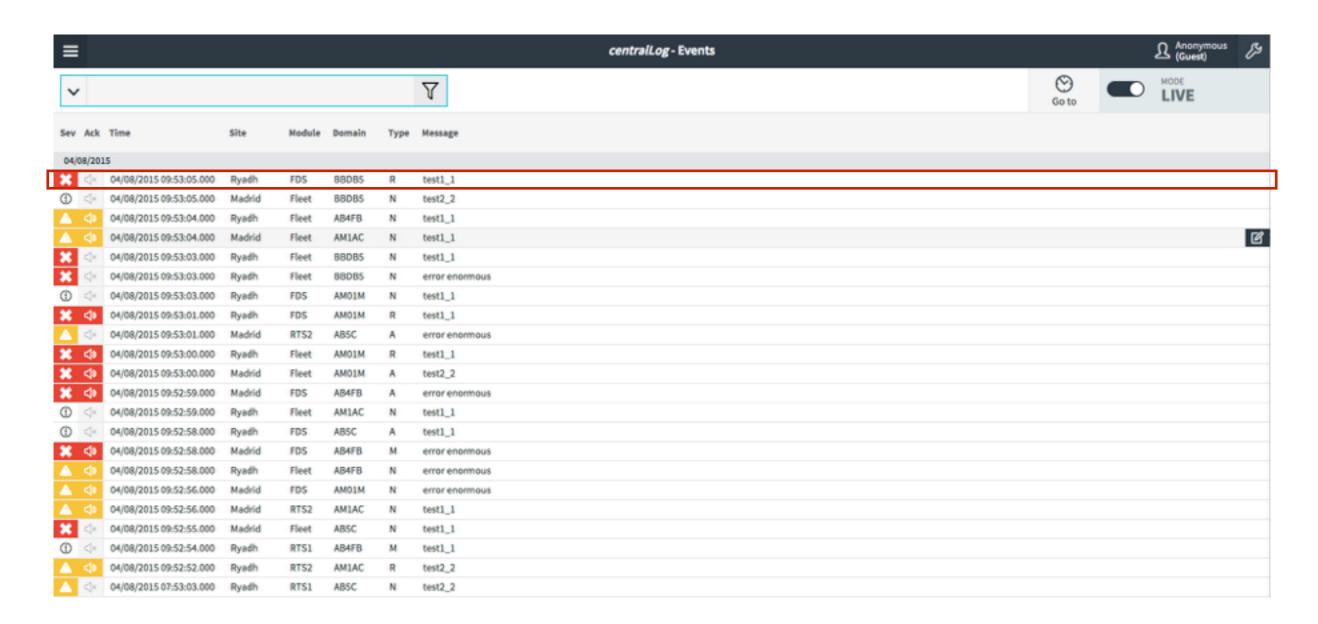
<Menu visible={false} />



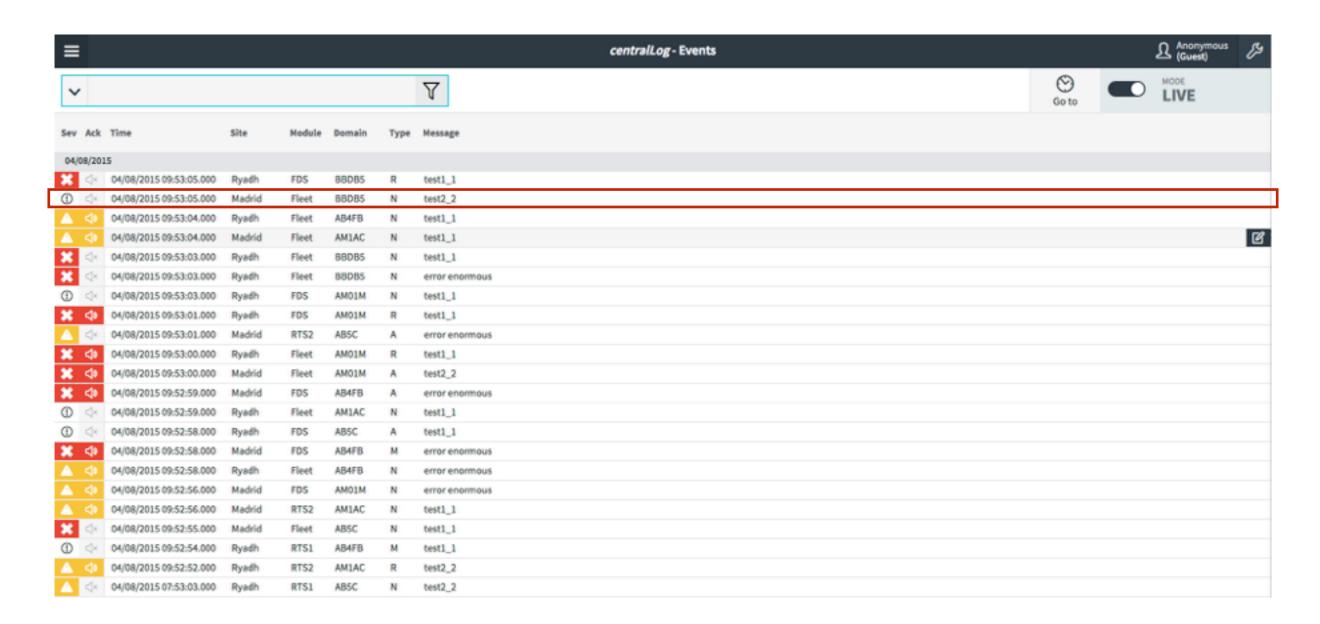
<EventList />



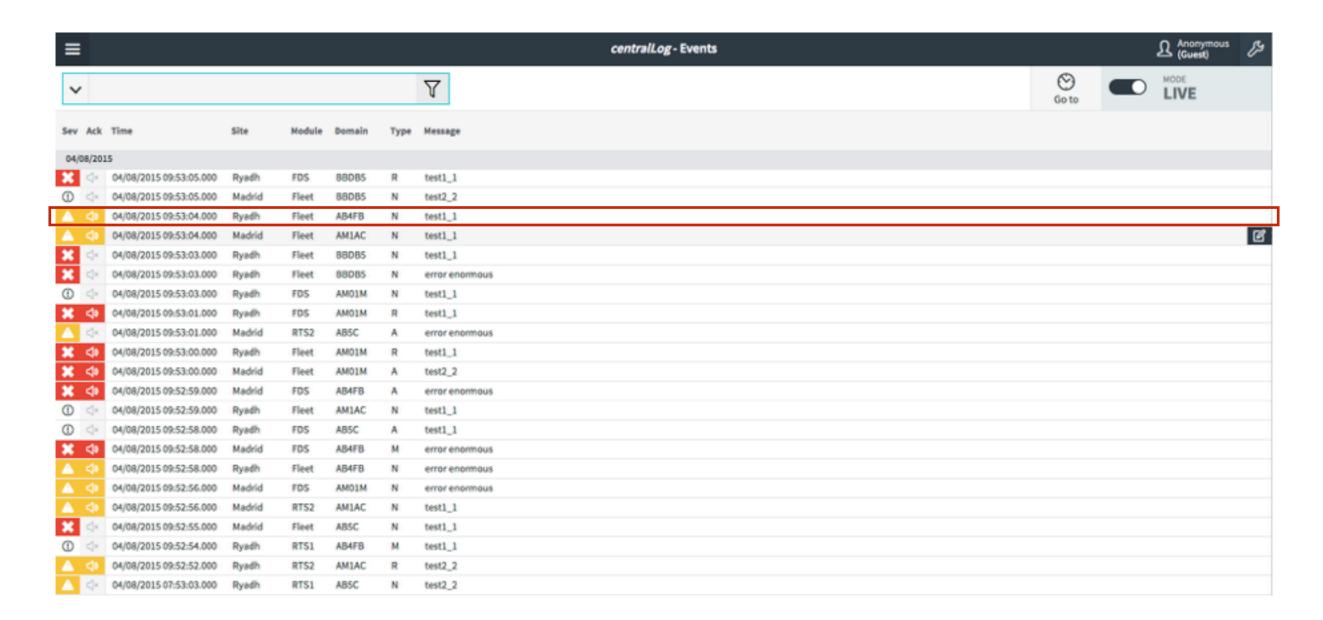
<EventListHeader/>



<Event severity="error" state="acked" />



<Event severity="info" state="acked" />



<Event severity="warning" state="active" />

Composición: contenedores y componentes

- Distinguimos dos tipos de componentes React
- Componentes / presentacionales / Dumb components
- Contenedores / Controladores / Smart components

Composición: componentes presentacionales

- Son abstracciones sobre HTML
- Muy poca o ninguna lógica propia, dependen de props para casi todo
- Muy reutilizables, muy configurables
- Ejemplos:
 - Screen y Buttons del cronómetro
 - Lista personajes en el buscador de Juego de Tronos

Composición: contenedores

- Prácticamente no tienen HTML en su render, sólo la composición de otros componentes presentacionales
- Se encargan de gestionar los datos en su estado interno, y la orquestación entre hijos, así como el "cableado" de props, etc.
- ¿Ejemplos hasta ahora?

- Un componente React tiene una serie de métodos que React llama en un orden predefinido
- Ya hemos utilizado getInitialState y
 getDefaultProps (o this.state en el constructor y
 class.defaultProps con clases ES6)
- Existen 3 momentos en el ciclo de un componente: mounting, updating, unmounting (creación, actualización, destrucción)



	Mounting	Updating	Unmounting
-	getDefaultProps	componentWillReceiveProps (nextProps)	componentWillUnmount
•	getInitialState	shouldComponenteUpdate (nextProps, nextState) -> boolean	
	componentWillMount	componentWillUpdate (nextProps, nextState)	
	render	render	
	componentDidMount	componentDidUpdate (prevProps, prevState)	

Primer montaje	:	:
Mounting	Updating	Unmounting
getDefaultProps	componentWillReceiveProps (nextProps)	componentWillUnmount
getInitialState	shouldComponenteUpdate (nextProps, nextState) -> boolean	
componentWillMount	componentWillUpdate (nextProps, nextState)	
render	render	
componentDidMount	componentDidUpdate (prevProps, prevState)	

	Actualización	
 Mounting	Updating	Unmounting
getDefaultProps	componentWillReceiveProps (nextProps)	componentWillUnmount
 getInitialState	shouldComponenteUpdate (nextProps, nextState) -> boolean	
componentWillMount	componentWillUpdate (nextProps, nextState)	
 render	render	
componentDidMount	componentDidUpdate (prevProps, prevState)	

;		:	Destrucción
	Mounting	Updating	Unmounting
	getDefaultProps	componentWillReceiveProps (nextProps)	componentWillUnmount
	getInitialState	shouldComponenteUpdate (nextProps, nextState) -> boolean	
	componentWillMount	componentWillUpdate (nextProps, nextState)	
	render	render	
	componentDidMount	componentDidUpdate (prevProps, prevState)	

- El flujo en React siempre es unidireccional como se ve en la tabla anterior, en la etapa de actualización
- Dentro de render no modificamos ni propiedades ni estado, lo hacemos en los manejadores de eventos
- render es una función pura: dadas las mismas props y mismo estado devuelve exactamente lo mismo

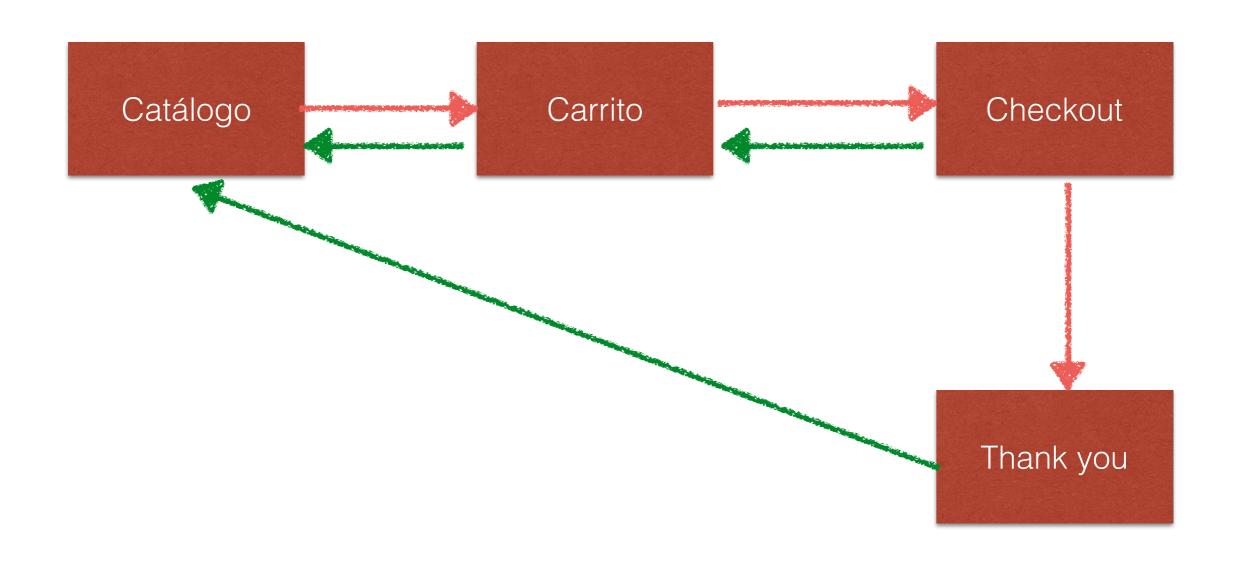
Optimización

- Los métodos del ciclo de vida nos permiten influir en el mismo o conocer el momento actual de nuestro componente (¿estoy ya visible? ¿me he actualizado?)
- shouldComponentUpdate es el método con el que podemos cancelar una llamada a render devolviendo false. Por defecto devuelve true
- Tenemos acceso a las próximas props y próximo state por lo que podemos decidir que no necesitamos otro render
- De esta forma ahorramos a React que ejecute render para al final no cambiar nada

Optimización

- React facilita una utilidad para esto: shallowCompare
- npm install -S react-addons-shallow-compare

- Vamos a implementar una micro tienda que contiene diferentes pantallas:
 - Catálogo se muestran la lista de productos y se pueden añadir al carrito
 - Carrito se muestran la **lista** de los productos escogidos, se manipula su cantidad y se vuelve al catálogo o se va al checkout
 - Checkout se piden datos del usuario, se validan y, si es correcto, se va a la página de gracias
 - Confirmación se muestra un mensaje de confirmación y se puede volver al Catálogo.



- Tendremos que mostrar la pantalla adecuada según el estado de nuestra tienda
- Podemos mantener una clave page en el estado del componente raíz
- La modificamos con setState({ page: XXX }) cuando queramos navegar entre páginas
- La utilizamos para decidir qué componente pintar

```
getPageComponent (page) {
    switch (page) {
    case 'catalog':
        return <Catalog ... />;
    case 'cart':
        return <Cart ... />
    case 'checkout':
        return <Checkout ... />;
    case 'thank-you':
        return <ThankYou ... />;
}
```

- Plantilla HTML disponible en /ejercicios/tema3/ src/plantillas/shoppingcart.html
- Datos del catálogo en /ejercicios/tema3/src/data/ catalog.js