**npm init -y**

Команда npm init -y используется для создания файла package.json в вашем проекте Node.js. Этот файл содержит метаданные о вашем проекте, такие как имя проекта, версия, описание, автор и другие важные данные

Флаг -y в команде npm init -y автоматически принимает все предлагаемые значения по умолчанию, которые npm init обычно предлагает в интерактивном режиме. Это означает, что вы не будете получать запросы на ввод данных и процесс инициализации будет выполнен автоматически.

Вот пример того, как будет выглядеть файл package.json, созданный с помощью npm init -y:

{

"name": "your-package-name",

"version": "1.0.0",

"description": "",

"main": "index.js",

"scripts": {

"test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1"

},

"keywords": [],

"author": "",

"license": "ISC"

}

Обратите внимание, что команда npm init -y необходима только при первоначальной настройке вашего проекта. После того как файл package.json был создан, вы можете устанавливать пакеты и добавлять их в ваш проект, используя команду npm install, и они будут автоматически добавлены в ваш файл package.json в секции dependencies или devDependencies.

**npm install webpack webpack-cli --save-dev**

Команда npm install webpack webpack-cli --save-dev используется для установки двух пакетов: webpack и webpack-cli, в качестве devDependencies вашего проекта.

webpack является модульным сборщиком для современных JavaScript-приложений. Он преобразует модули с зависимостями в статические ассеты, представляющие эти модули.

webpack-cli (CLI означает "Command Line Interface") это инструмент, который обеспечивает интерфейс для работы с webpack из командной строки. Он позволяет запускать webpack в командной строке и предоставляет некоторые дополнительные командные утилиты.

Флаг --save-dev указывает npm установить эти пакеты как devDependencies, что означает, что они нужны только для разработки и тестирования, и не требуется для работы самого приложения в production.

После установки этих пакетов, вы можете использовать webpack для управления и оптимизации ваших JavaScript-файлов и других активов, таких как CSS и изображения. Вы также можете использовать webpack-cli для запуска webpack из командной строки или для написания пользовательских скриптов сборки.

**webpack.config.js**

**const path = require('path');**

Это подключает встроенный модуль Node.js под названием path, который предоставляет утилиты для работы с путями файлов и директорий.

**const HTMLWebpackPlugin = require('html-webpack-plugin')**

подключает плагин HTMLWebpackPlugin, который создает HTML-файл, который включает все ваши webpack-сборки в скрипт теги автоматически.

**module.exports**

Это аналог экспрота в js, только для node.js. Webpack будет использовать этот объект при запуске.

**mode: '….'**

development или production. В продакшене webpack сжимает код, убирает комменты и тд

**entry: './src/index.js'**

Это определяет точку входа в приложение. Webpack начнет обработку кода с этого файла.

**output: { ... }**

Это объект, определяющий, куда Webpack должен поместить собранные файлы.

*filename: '[name].[contenthash].js'*

Это определяет имя файла, который будет создан после сборки.

*[name]* – имя файла возьмется из entry.

*Если entry: {someFileName: './src/index.js' }*

То [name] = someFileName (ключ)

Если этого не указывать, по умолчанию entry возвращает имя файла main, т.е.

*entry: {main: './src/index.js' }*

*[contenthash]* – добавляет уникальный хэш номер. Если изменений небыло, то файл остается тем же, если были, то меняет номер хэша

*path: …………*

Это определяет путь, куда будет помещен собранный файл.

*path.resolve(\_\_dirname, 'dist'),*

*resolve* - это функция в Node.js, которая преобразует последовательность путей или сегментов пути в абсолютный путь.

*\_\_dirname* - это глобальная переменная в Node.js, которая содержит путь к директории, содержащей текущий исполняемый скрипт.

*'dist'* - это просто имя директории.

Таким образом, *path.resolve(\_\_dirname, 'dist')* преобразует эти два пути в один абсолютный путь. Если *\_\_dirname = /home/user/my\_project*,

то *path.resolve(\_\_dirname, 'dist')* вернет */home/user/my\_project/dist*.

Это означает, что Webpack будет помещать собранные файлы в директорию dist в той же директории, где находится webpack.config.js.

*clean: true*

очищает папку в *path*. При новой сборке удаляет старые файлы

**new HTMLWebpackPlugin({...})**

плагин для Webpack, который автоматически создает HTML-файл, который включает все ваши webpack-сборки в скрипт теги. Это удобно, потому что все JavaScript-файлы могут быть автоматически добавлены в HTML-документ при сборке.

*template: path.resolve(\_\_dirname, 'public', 'index.html')*

путь к шаблону HTML-файла, который будет использоваться для создания итогового HTML-файла. (из шаблона возьмется все из body и не только, к этому добавится импорт скриптов и тд и получится index.html, лежащий в path из output)

*new webpack.ProgressPlugin()*

это плагин, который выводит прогресс сборки в консоль. Это может быть полезно для отслеживания прогресса сложных или долгих процессов сборки

**module.rules**

Это массив правил, которые Webpack будет использовать для обработки различных типов файлов.

*{test: /\.tsx?$/, use: 'ts-loader',: /node\_modules/}*

Это правило говорит Webpack обрабатывать все файлы с расширениями .ts или .tsx (TypeScript файлы) с использованием ts-loader. ts-loader - это загрузчик Webpack, который компилирует TypeScript в JavaScript. exclude: /node\_modules/ говорит Webpack игнорировать все файлы в папке node\_modules.

**resolve.extensions**

массив расширений файлов, которые Webpack будет автоматически понимать при импорте файлов. Это значит, что вы можете импортировать файл index.ts просто как index, и Webpack будет понимать, что вы имеете в виду index.ts.

1.2

затем сначала установили **typescript**, перевели .js файлы в .ts и перевели webpack.config.js в …ts. Затем **декомпозировали** webpack.config.js: создали папку config, и в нее добавляем ф-ии, которые будут возвращать нужные списки или объекты для конфига. Делается для читаемости конфига. Сами настройки за каким то хером тоже засунули в отдельную функцию (buildWebpackConfig). В нее передаем объект с указанием режима и путей. Функция возвращает готовый конфиг. Почему это нельзя было сделать в самом webpack.config.ts я хз

1.3

установили **dev-server** для отслеживания изменения в файлах (чтоб не надо было каждый раз пересобирать сборку)

и т.к. используем typescript, то устанавливаем типы для dev server (npm install --save-dev @types/webpack-dev-server).

Затем добавили переменные окружения (webpack env variables). Прописали их в package.json (добавляя к скриптам «--env port=3000»).   
прописали для них тип в config.ts

Для работы со значениями из окружения (env) переписали webpack.config.ts, заменив

export default config;

на

export default (env) => {retutn config}

1.4

Подключаем **React** (npm i react react-dom) – основные зависимости

Подключаем типы для react (npm i -D @types/react @types/react-dom) – зависимости для разработки

Т.к. в реакте используем typescript, то нужен ts loader, но его уже подключали.

Если бы использовали нативный js, нужно было бы подключать babel-loader для перевода кода из последних версий ECMAscript чтобы поддерживалось всеми браузерами.

Далее подключаем css. Но берем сразу scss т.к. будем использолвать препроцессоры. Вбиваем в гугл webpack scss, переходим в webpack **sass-loader**. Здесь инструкция по установке именно препроцессоров, но нам нужно еще css-loader и style-loader. Потому добавляем их в команду.

npm install sass-loader sass webpack style-loader css-loader --save-dev

и добавляем лодеры в вебпак конфиг лоадерс

1.5

Сейчас при сборке css вставляется в js файл. По хорошему для этого нужен отдельный файл, потому подключаем спец плагин **MiniCssExtractPlugin**. (npm install --save-dev mini-css-extract-plugin). Добавили плагин (new MiniCssExtractPlugin({…})). Затем подключаем лоадер. Т.к. этот плагин не должен использоваться с style-loader(подключали ранее вместе с sass) то в cssLoader меняем "style-loader" на “ MiniCssExtractPlugin.loader”.

Допустим есть два модальных окна и при появлении к ним обоим добавляется класс “open” появляется конфликт имен классов. Можно использовать методологию БЭМ и именовать классы [название файла]\_[название окна]\_[что с окном происходит], но тогда имена классов получаются слишком громоздскими.

Есть др. вариант – **CSS MODULES**. Настраиваем вебпак на работу как с scss фалами так и с css modules (у них название = [имя файла].module.scss). Меняем импорт css на import classes from './Counter.module.scss' и дальше получаем классы css путем classes.button. Названия классов теперь будут генерироваться из случайного набора символов, что предотвращает совпадения. Но теперь typescript не понимает что здесь надо импортировать. Решение по ссылке. (<https://stackoverflow.com/questions/41336858/how-to-import-css-modules-with-typescript-react-and-webpack>).

Допустим, мы хотим, чтобы часть css файлов импортировалась как css modules с заменой имен (это будут файлы, в имени которых есть .module.), а остальные импортировались как обычные, без замен имен классов. Для этого по документации добавляем auto: auto: (resPath: string) => resPath.includes('.module.') ---- resPath = полный путь до файла вместе с его полным названием ==== возвращает тру, если там есть '.module.'.

Итого: При запуске в dev режиме, доп файлы css не создаются, весь код остается в js файле (благодаря options.isDev ? 'style-loader' : MiniCssExtractPlugin.loader)

При запуске в прод создается отдельный css, в котором файлы, содержащие '.module.' – в них классы переименовываются в [набор букв 8 символов] а ссылающиеся на эти классы html объекты в коде получают имя класса [path][name]\_\_[local]--[hash:base64:5]. Файлы без '.module.' остаются как есть.

Последний абзац спорный.. возможно я не до конца разобрался

1.6

Устанавливаем **React-router-dom** (npm i react-router-dom) и типы для него в дев (npm i -D @types/react-router-dom)

Добавили MainPage.tsx и AboutPage.tsx, настроили роуты и линки на них в App.

Сейчас, если перейти на сайте на страницу отличную от главной и обновить, выходит ошибка *Cannot GET /about*. Т.к. разрабатываем сингл пэйдж апликэйшон(у нас один html файл), Заходим на гит webpack dev server, тнаходим там --history-api-fallback, добавляем historyApiFallback в buildDevServer со значением тру и все ок.

Теперь есть несколько страниц (tsx файлов) – main и about, но при сборке все они попадают в один js файл. Если пользователю нужна будет только одна страница, ему всеравно придется загрузить все. Это плохо. Есть механизмы, меняющие это. Принцип в том, что сборка весит не много и содержит в себе информацию о роутинге на другие страницы, тогда пользователь при переходе на нужную страницу будет получать только ее без загрузки других. Называется асинхронные чанки \ **code splitting** \ **lazy loading** .. названии разные, суть одна. В React делается с помощью функций спец. компонентов lazy и suspense. ([https://react.dev/reference/react/lazy](https://react.dev/reference/react/lazy#load)) (<https://legacy.reactjs.org/docs/code-splitting.html>). Поддерживается импорт только экспортируемых по дефолту компонентов (export default)

1.7

Создали структуру файлов стилей, определили глобальные переменные.

**переключение тем** (light \ dark): добавили переменные scss, добавили кнопку, написали обработчик, все работает, но, чтобы можно было использовать и в других компонентах, по правильному, нужно создать **контекст(ThemeContext.tsx)**.

Чтобы работать с контекстом нужно создать **провайдер(ThemeProvider.tsx)**. Если обернуть приложение в этот провайдер, то в любом месте приложения будет доступ к контексту для изменения темы.

Выносим логику по плучению темы из контекста и по переключению темы в хук UseTheme.tsx и далее, если хотим где то добавить возможность изменения темы, обращаемся к этому хуку.

Теперь, при изменении темы в одном месте, об этом будет знать все приложение

const ThemeProvider: FC<PropsChildren> = ({children}) => {

здесь и далее FC (functional component) препод указывает для того, чтобы задать тип элементу, попадающему в функцию {children}). В основном для того, чтобы у него было свойство children: React.ReactNod. Но, т.к. используем разные версии React, в моей (5, новее) это устарело, и FC не содержит свойства children. Поэтому, я везде добавляю доп интерфейс для расширения FC.

*Context API это альтернатива Redux (с его store)*

Context API идеально подходит для управления глобальными состояниями, которые не изменяются часто и не имеют сложной логики. Он предоставляет прямой способ передачи данных через дерево компонентов без необходимости вручную передавать пропсы на каждом уровне. Это особенно полезно, когда у вас есть данные, которые должны быть доступны глобально в дереве компонентов React, такие как предпочтения темы или языка.

С другой стороны, Redux предлагает более мощный инструмент для управления состоянием приложения. Он предоставляет централизованный магазин, где состояние приложения хранится в одном месте и может быть доступно отовсюду. Redux также предоставляет средства для обработки асинхронных действий и дебаггинга состояния приложения. Однако, Redux может быть избыточным для менее сложных приложений, и его использование может привести к дополнительной сложности и объему кода 1.

В вашем случае, поскольку вы управляете глобальным состоянием темы, которое не изменяется часто и не имеет сложной логики, использование Context API может быть более подходящим решением. Однако, если в будущем ваше приложение станет более сложным и требует более продвинутого управления состоянием, вы можете рассмотреть возможность перехода на Redux или другой библиотеку управления состоянием 1.

1.8

**ClassNames** – библиотека для условного объединения имен классов (ClassNames). Упрощает указание классов в нодах. Сделаем что то свое на подобии (**сlassNames.ts**).

**Git**

Создали **.gitignore**, создали репозиторий на github,

git init

git remote add origin <https://github.com/Ant-on-git/react-learning-project.git>

закомитили и отправили.

1.9 (теория **feature-sliced**)

В ходе курса будем использовать методологию **feature-sliced**(Архитектурная методология для фронтенд проектов).

<https://feature-sliced.design/ru/docs/get-started/overview>

Суть: идем по пирамиде снизу вверх. Кадлый слой может использовать только слои под ним.

*Shared* – переиспользуемые участки кода (кнопки, карточки, UIKIT и тд, то, что ни как не привязвно к бизнесу.. хелперы, конфиг приложения, )

*Entities* – конкретные бизнес-сущности, кот. относятся к приложению (сущность пользователя, статьи, комментария т тд. В каждой сущности есть сегменты, кот. относятся только к ней, например, запросы к api по редактированию профиля пользователя, участок state, который отвечает за профиль пользователя, компонент карточки профиля пользователя, т.е. все участки кода, кот. связаны конкретно с этой бизнес сущностью.

*Features* – фичи. Авторизация, регистрация, оплата товара, добавление товара в корзину, создание договора… Любые бизнес фичи, кот несут ценность приложению. Юизнес фичи как правило взаимодействуют с сущностями (entities). Каждую фичу можно назвать отдельным модулем. Нужно сделать их максимально не связвнными с другими фичами, изолированными и независимыми.

*Widgets* – header, nav bar, side bar, menu, footer… Внутри сегменты, кот. хранят вспомогательные участки кода, напр, сами компоненты, хелперы..

*Pages* – страницы – объединяет в сеье все, что перечислено выше и формирует страницу

*Processes* – (опционально) Как правило процессы протекают через несколько страниц, напр, создание слоэной сущности, которое проходит в несколько этапов и тд.

*App* – включает в себя корневой компонент, глоюальные стили, глобальные провайдеры, все, что влияет глобально на приложение.

Основа методологии это public api. Рассмотрим на примере фичи(feature) авторизации. Она включает в себя:

- rememberMe

- loginForm

- loginButton

- authRequest (запрос на авторизацию)

- loginValidator

- passwordValidator

- loginReducer

- loginActions

Все это называется модулем (модулем авторизации). Наружу(наверх) отдаем только определенные участки:

– LoginForm, которая включает в себя все остальное

- и, например, typescript типы, чтобы с ними выше работать

Таким образом вся система со всеми связями остается замкнутой, а наверх отдаем ровно столько, сколько необходимо.

1.10. (внедряем **feature-sliced**)

Для каждого слоя создаем отдельную папку в src(shared, entities, features, widgets, app).

app.tsx и папку styles(с глобальными стилями) переносим в папку app. Также в app создали папку types и перенесли туда global.d.ts.

удалили папку components со счетчиком – больше не нужен.

Переносим папку themes (контекст, провайдер и хук по изменению темы):

* в *app/providers/ThemeProvider/ui* переносим сам провайдер (ThemeProvider.ts) т.к. он оборачивает все приложение
* в *app/providers/ThemeProvider/lib* переносим ThemeContext.tsx (контекст) и хук UseTheme.ts,

По словам препода, темы будет использовать все приложение(видимо имеется ввиду слои между shared и app в feature-sliced) и получается, что themes можно было закинуть в нижний слой *shared/config*. Но препод вот решил закинуть наверх. Может и не будет все приложение использовать, а только верхний слой, пока я хз.

lib – папка функций типа className, которую сделали раньше, хуки типа UseTheme…

в *app/providers/ThemeProvider* создали idex.ts – он будет экспортировать наружу все, что нужно.

Теперь, во-первых, при изменении структуры файлов и папок приложения не избежны импорты типа ‘../../../../../….’, во вторых, в приложении будет public api, и хотелось бы с верхнего импорта **абсолютными импортами** **из** папки **src** доставать то, что нужно. Для этого нужно настроить tsconfig.json чтобы указывать импорты относительно.

- раскомментируем строку "baseUrl": ".",

- добавляем на том же уровне "paths": { "\*" : ["./src/\*"] }

Далее нужно настроить вебпак на абсолютные импорты. За это отвечает resolvers. Поиск webpack absolute imports. Препод говорит перходить по первой ссылке гугла(Module Resolution), но по факту берет инфу из (Resolve)

**public api** это когда компоненты не просто разбросаны в виде вайлов .jsx \ .tsx, а каждый компонент (или какой то объект, который используется в коде) распологается в специальной для него папке, и есть файл (.js \ .ts), который передает «наружу» только то, что нужно передать. Например, виджет навбар (представим его в качестае public api позднее, здесь только в качестве наглядного примера) распологается в папке navbar.

Navbar

- ui

- Navar.tsx

- index.ts

Сам компонент располагается в Navar.tsx. Его импортирует и отдает наружу index.ts. Везде, где в коде нужно получить навбар обращаемся к index.ts.

Наводим порядок в папке pages: Каждую страницу (MainPage, AboutPage) превращаем в модуль: Сами страницы (AboutPage.tsx) переносим в *pages/aboutPage/ui*, туда же AboutPage.async.ts. В *pages/aboutPage* создаем index.ts и из него импортируем асинхронную страницу. Аналогично для MainPage

Переносим папку *helpers/classNames в shared/lib/* т.к. функция classNames будет использоваться (для добавления классов) абсолютно везде

2.11 (move routing from app to shared)

Наводим порядлк в app.tsx. Это корень проекта и он должен быть максимально чистым.

Выносим роутинг в отдельную папку (*app/router*) т.к. это «такая глобальная штука, которая использует внутри себя страницы». Сейчас роуты описаны прям в компоненте

<Suspense fallback={<div>Loading...</div>}>

<Routes>

<Route path={'/'} element={<MainPage/>} />

<Route path={'/about'} element={<AboutPage />} />

</Routes>

</Suspense>

Но хотелось бы иметь какой то конфиг (*shared/config/routeConfig*), внутри которого объявим список роутов, а в *app/router* будем проходить по этому списку.

2.12 (12. move navbar (App - widgets). Links - shared/ui)

Создаем widgets/navbar.

Компоненты, кот. не требуют асинхронного чанка(lazy loading \ code splitteng) будем экспортировать не по дефолту, а именовано. Навбар как раз такой компонент, тк.к он будет везде и нет смысла для него делать lazy

поднастроили сниппет по созданию компонентов(rfc) для именно этого приложения.

Создали компонент для ссылок (*shared/ui/AppLink*) и добавили для них немного css.

2.13 (13: create ThemeSwitcher, create Button component)

.prettierrc – файл настроек расширения prettier для vs code – авто формат файлов на табуляцию

Переносим из App кнопку по переключению тем в виджеты, т.к. по мнению препода, переключение темы это не бизнес сущность, и этой кнопке место в виджетах. Но потом препод решил перекинуть папку в shared/ui. Потому что.

**FIGMA**: *https://www.figma.com/file/UfS42XWKWPNagbgWkv7aer/Production-ULBI-TV?type=design&node-id=2-11&mode=design&t=NepMBMbiw17hFKMl-0*

Вставляем иконки для смены темы (.svg) import LightIcon from 'shared/assets/icons/theme-light.svg';

Typescript ругается на такой импорт, потому что по умолчанию вебпак не понимает что с этими файлами (.svg) делать. Чтоб исправить добавляем лоадер. Гугл - **svgr webpack**. Устанавливаем (npm install @svgr/webpack --save-dev). По факту еще надо typescript настроить, но препод пока пропустил.

Добавили иконку юзера формат .png. Для него нужен другой лоадер: **file-loader**. Он устарел для вебпак 5+ (теперь нужно использовать asset modules) но пока идем по шагам препода и ставим file-loader. Делаем все по доке, плюс дополнительно прописываем возможность работы со шрифтами (woff|woff2 в test: /\.(png|jpe?g|gif|woff|woff2)$/i,).

Теперь настраиваем typescript: гугл – import svg typescript.

Создаем отдельный компонент button (shared/ui/button)

2.14 (14: add sidebar)

Сделали sidebar (widget)

2.15 (15: translation, i18n)

Добавляем **языки** \ **интернационализация** \ **i18n**

i18next - это международная библиотека JavaScript, которая помогает вам локализовать ваше приложение

Гугл – react i18n next

npm install react-i18next i18next –save

npm install i18next-http-backend i18next-browser-languagedetector –save

настраиваем i18next в *shared/config/i18n*

В настройке есть пункт debug: true / false. Нужно сделать так, чтобы значение устанавливалось в зависимости от используемого режима: isDev ? true : false.

Т.е. нужно получить из вебпака значение isDev. Для этого в вебпаке есть плагин, позволяющий прокидывать переменные через все приложение. Гугл – **webpack define Plugin**. Настраиваем в плагинах. Добавили переменную \_\_IS\_DEV\_\_, импользуем ее в *shared/config/i18n/ i18n.ts*. Теперь ругается typescript, т.к. он не знает что это за переменные такие. Добавляем декларацию типов в global.d.ts (declare const \_\_IS\_DEV\_\_: boolean;)

Импортируем конфигурацию i18n в главный файл index.tsx

Создаем файлы с переводами в *public/locales/<language\_code>/translation.json* (по документации) Папку можно изменить (<https://github.com/i18next/i18next-http-backend>)

Сейчас пользователю прогружается весь файл с переводом. Если он зашел на одну страницу, то ему пришел перевод с этой и других страниц. Можно это разбить. Создаем [page\_name].json в папках с переводами и оставляем там перевод для конкретной страницы. Далее нужно указать аргумент для useTranslate – название namespace - имя файла, хранящего перевод для страницы. Напр, для русского перевода страницы about.tsx, нужно создать *public/locales/ru/about.json* и в useTranlate(about). Если этого не указывать, по умолчанию = useTranlate(translation) и берется файл *public/locales/ru/translation.json.*

*Все сделанное работает, но у препода загружается только выбранный перевод, а у меня и ru и en. Например. При переходе на страницу about у меня загружается и en/about.json и ru/about.json. Быстро исправить это не удалось. Возможно из за разницы версий. По документации (*[*https://github.com/i18next/i18next-http-backend?tab=readme-ov-file#readme*](https://github.com/i18next/i18next-http-backend?tab=readme-ov-file#readme)*) написано добавить load: "languageOnly", Добавил, теперь работает через раз. Иногда грузится только выбранный, иногда сразу оба. Разобрался вроде – грузится и тот, что указан по дефолту и установленный. Т.е. если по дефолту установлен ru и выбран ru то грузится только ru. Но, теперь, при нажатии на перевод, загружается перевод и для текущей страницы и для других. Разобрался – помогло backend: { loadPath: "/locales/{{lng}}/{{ns}}.json", },*

Выносим функцию по переключению языка в отдельный компонент *shared/ui/LangSwitcher (можно в widgets)*.

2.16

Webpack hot module replacement

Препод говорит, что полохо работает с компонентами, что потом на курсе поставим какую то другую рабочую версию. Да и я не понял нахрен он нужен, если dev server и без того сразу отображает изменения в css. Крч я ничего не делал здесь.

2.17 (17: babel, i18next – babel-plugin-i18next-extract)

Смотрим плагин для i18next – babel-plugin-i18next-extract – позволяет автоматически при сборке вытаскивать ключи (видимо то, что будет переводиться) в отдельный файл

Я хз как у него по запросу вылезло одно, а у меня другое, но в итоге конфиг этого плагина лежал в *https://i18next-extract.netlify.app/#/*

Для него нужен babel (npm install --save-dev babel-loader @babel/core)

По документации babel:

* добавили плагин для babel
* установили (npm install @babel/preset-env --save-dev), кот. Трансформирует код из ES2015+ в более старые
* создали файл настроек для babel: babel.config.json

Устанавливаем babel-plugin-i18next-extract: (npm i --save-dev babel-plugin-i18next-extract)

* добавляем настройки для плагина в babel.config.json
* добавляем плагин в webpack – plugins – babelLoader
* донастраиваем плагин в webpack – plugins – babelLoader использую конфиг из [*https://i18next-extract.netlify.app/#/*](https://i18next-extract.netlify.app/#/)

все.

2.18 (18: add ESLint)

**ESLint**

Гугл – eslint – (npm install eslint --save-dev) – (npm init @eslint/config) - … - standard style guide (препод выбрал Airbnb но у меня его не было) - … - в корне создается файл конфиг .eslintrc.js

Запустить ESLint: в консоли npx eslint “\*\*/\*.{ts,tsx}”

(“\*\*/\*.{ts,tsx}” – регулдярка на те файлы, кот. хотим проверить)

Установил плагин eslint для vscode.

Запустить автоисправление проблем, которые можно автоисправить: в верхней строке vscode >ESLINT: fix all auto-fixable Problems  
крч ошибки получились слишком разные и чтоб хоть что то понимать, я заменил файл конфига еслинта на тот что у препода. Стал ругаться на отсутствие airbnb, я установил его (npm install --save-dev eslint-config-airbnb)

Далее куча правок и ввода правил в eslint

Пофиксить все что можно: npx eslint “\*\*/\*.{ts,tsx}” --fix

Добавили скрипты:

* поиск ошибок npm run lint:ts
* пофиксить npm run lint:ts:fix

все.

2.19 (19: stylelint, i18next for eslint)

**Stylelint** – правила для css файлов

Гугл – stylelint – (npm install --save-dev stylelint stylelint-config-standard-scss) – (создали .stylelintrc.json) – (установил расширение stylelint для vscode и посыпались ошибки).

Настройки в .stylelintrc.json

Кучу времени потратил на правило indentation, а оказывается оно устарело в старых версиях блять, а интернет херню писал в поисках.

Подключаем плагин для i18next для eslint – будет подсвечивать текст. Для которого нет перевода и он нужен

Гугл – i18next eslint - npm install eslint-plugin-i18next --save-dev – далее по документации

Добавил отсутствующие переводы для ссылок

2.20 (20: add jest and first tests)

Настраиваем **тестирование**. Подключаем **Jest**.

Гугл – jest - (npm install --save-dev jest) – (npm init jest@latest)

– yes – yes – jsdom – no – babel – yes

Появился конфиг для jest – jest.config.ts, его перенесли в config/jest т.к. такие глобальные конфиги лучше из корня выкидывать

--------- далее смотрим на ютубе про тестирование javascript (https://www.youtube.com/watch?v=y2emL1fMRyY) ---------

Настраиваем jest.config.ts..

Т.к. jest.config.ts перенесли в др место, для скрипта нужно указать адрес к этому файлу (package.json)

Пишем тест для shared/lib/classNames

Для тестов нужны типы. Устанавливаем (npm i --save-dev @types/jest)

Eslint ругается на describe -> добавляем jest: true в env в .eslintrc.js

Запускаем тесты (m run unit) – ошибка: в новых версиях нужно в ручную устанавливать jest-environment-jsdom. Установили (npm install -D jest-environment-jsdom) и тесты пошли.

Сделали тест для classNames() – ошибка – jest не знает что такое typescrtipt и его команды – документация jest – использование с typescript – (npm install --save-dev @babel/preset-typescript)

2.21 (21: add loader, NotFoundPage)

Создали NotFoundPage, добавили роуты для него

Делаем loader для индикации загрузки асинхронных чанков (shared/ui/PageLoader) но препод не уверен что он должен быть там.

Сам лоадер(css) находим по поиску в гугле css loaders

Меняем в AppRouter лоадер на новый

3.22 (22: add ErrorBoundary)

Обработка ошибок, компонент ErrorBoundary (для обработки не зафиксированных ошибок)

ErrorBoundary работает только с классовыми компонентами и не будет перехватывать ошибки, выброшенные внутри функциональных компонентов или хуков. Если ваш DummyComponent является функциональным компонентом, это может быть причиной, почему ErrorBoundary не работает как ожидалось.

Гугл \ ErrorBoundary React

ErrorBoundary обрабатывает все ошибки, кроме тех, что происходят в асинхронном коде, событиях, при server side рендеринге и ошибки, кот. возникают в самом ErrorBoundary.

ErrorBoundary будет провайдером, который оборачивает все приложение.

Providers/ErrorBoundary

i18next ругается на отсутствие перевода текста ошибки. В функуиональных компонентах для перевода использовали хук useTranslation(), но в классовых компонентах (а ErrorBoundary классовый) использовать хуки нельзя.

Для классовых компонентов в i18next есть такой хок(обертка) withTranslation

Пример использования интернационализации в классовом компоненте:

import React, { ErrorInfo, ReactNode } from "react";

import { withTranslation } from "react-i18next";

interface ErrorBounderyProps { children: ReactNode }

interface ErrorBounderyState { hasError: boolean }

class ErrorBoundary extends React.Component<ErrorBounderyProps, ErrorBounderyState> {

    constructor(props: ErrorBounderyProps)

        super(props);

        this.state = { hasError: false };

    }

    static getDerivedStateFromError(error: Error) {return { hasError: true };}

    componentDidCatch(error: Error, errorInfo: ErrorInfo) {console.log(error, errorInfo}

    render() {

        const { hasError } = this.state;

        const { children} = this.props;

        if (hasError) {

            return <h1>Something went wrong.</h1>;

        }

        return children;

    }

}

export default withTranslation()(ErrorBoundary); // <------

Но мы так делать не будем, а будем вместо текста ошибки (<h1>Something went wrong.</h1>) возвращать функциональный компонент с ошибкой.

Оборачиваем приложение в <ErrorBoundary>

Тестируем: добавляем в App.tsx ошибку:

    useEffect(() => {

        throw new Error();

    }, []);

Добавляем компонент для ошибки

Widgets/PageError

3.23 (23: add Bundle Analyzer)

Анализ размера банда

Webpack bundle analyzer

npm install --save-dev webpack-bundle-analyzer

настраиваем в config/build/buildPlugins.ts

по документации добавлять через require, но у нас обычные импорты, потому меняем на обычный импорт.

Устанавливаем типы для плагина: npm i --save-dev @types/webpack-bundle-analyzer

npm start - одни размеры файлов

npm run build:dev - другие размеры

npm run build:prod - третьи размеры

если замечаем что сборка весит дофига, устанавливаем плагин и смотрим где от чего можно избавиться

3.24 (24: add react testing library, set settings and fixed bugs)

React testing library

Важно! Когда мы добавим include в tsconfig у нас сломается сборка проекта. В данном ролике это не проявится, потому что мы будем работать с тестами. В следующем уроке в самом начале мы исправим эти проблемы со сборкой!

npm install --save-dev @testing-library/react

пишем тест src/shared/ui/button/button.test.tsx

хотим проверить наличие текста в отрендеренном компоненте, но отсутствует метод .toBeInTheDocument()

чтоб его добавить нужно установить testing-library/dom:

npm install --save-dev @testing-library/jest-dom

по документации (https://github.com/testing-library/jest-dom#usage ) нужно донастройить:

* создать файл конфиг (config/setupTests.ts)
* указать на этот файл в основном файле конфиге (здесь config/jest.config.ts))
* подружить с typescript (прописать в tsconfig.json строку include с указанием на файл)

донастроили, метод не появился. Убрали строку из tsconfig и добавили обратно и теперь появился. Магия, блять. Но если перезапустить vs code, опять методов нет, пока не удалить и добавить строку. Кроме того, после добавления строки в tsconfig.json приложение не запускается!

Пытаемся запустить тест кнопки… и… он падает.. Нужно еще babel донастроить за каким то хером. Переходим по ссылке из ошибки, говорит надо установить @babel/preset-typescript, но он уже установлен. Препод: «*Получается, что не хватает пресета для реакта.*» КАК ТАК ПОЛУЧАЕТСЯ Я ХУЙ ЕГО ЗНАЕТ. Этот придурок опять НИХЕРА НЕ ОБЪЯСНИЛ.

Вбиваем в поиске jest react babel «*и по первой же ссылочка переходим*». А там нет прямиого объяснения. Находим строку для установки (npm install --save-dev jest babel-jest @babel/preset-env @babel/preset-react react-test-renderer)

И каким то хуем понимаем, что нам не хватает именно @babel/preset-react.

Устанавливаем его: npm i -D @babel/preset-react

И добавляем в babel.config.json в спсок "presets" '@babel/preset-react'

Запускаем тест.. и.. он падает. Теперь ругается на импорт import cls from './Button.module.scss'; в Button.tsx. т.к. jest ничего не знает ни про scss ни про css modules.

Поиск – jest css modules - <https://jestjs.io/docs/webpack#mocking-css-modules>

Находим там Mocking CSS Modules

- npm install --save-dev identity-obj-proxy

- добавляем (по документации строки в jest.config.ts)

Запускаем тест кнопки.. и.. он падает. С новой ошибкой ReferenceError: React is not defined

Гугл – jest ReferenceError: React is not defined

<https://stackoverflow.com/questions/58980934/referenceerror-react-is-not-defined-in-jest-tests>

(в babel.config.json меняем

'@babel/preset-react'

на

['@babel/preset-react', {"runtime": "automatic"}]

)

Препод: *это чтоб автоматически подставлялся импорт react в файлах.*

запускаем.. и ОНО РАБОТАЕТ!!!!!!

**Такие ошибки это нормально, т.к. используется много сторонних модулей, которые сами по себе друг о друге не знают и их надо подружить.**

Делаем тест на sidebar (widgets/sidebar/ui/Sidebar.test.tsx)

Тест падает т.к. в компоненте Sidebar используются svg

Нужно в jest.config.ts настроить импорт для svg файлов

*Поскольку благодаря плагину* (видимо какой то вебпак плагин) *svg импортируются как готовые компоненты, можно сделать подобный мапер:*

‘\\.svg’: path.resolve(\_\_dirname, ‘jestEmptyComponent.tsx’)

*Грубо говоря, это* (jestEmptyComponent.tsx) *своего рода мок, который будет использоваться для всех импортов, в которых присутствует svg*

Переведя на человеческий, как я понял, там, где есть импорт svg, вместо той svg будет вставлен jestEmptyComponent.tsx

Ошибку вроде исправили, но теперь у меня одна ошибка, а у препода другая. Оказывается я не добавил export в jestEmptyComponent.tsx

Исправил и.. у меня ТЕСТ РАБОТАЕТ!!

А у препода ругается на использование асинхронной функции в i18next. На всякий решение (https://stackoverflow.com/questions/42535270/regeneratorruntime-is-not-defined-when-running-jest-test)

Тест запускается, но в консоли warning на useTranslation

Гугл – 18next testing - <https://react.i18next.com/misc/testing>

Надо завернуть компонент в хок withTranslation()()

Завернули, но ошибка осталась та же (react-i18next:: You will need to pass in an i18next instance by using initReactI18next)

По словам препода, это другая ошибка «*о том, что мы не прокинули инстанс i18next: для приложения мы импортировали его в index.tsx, а здесь мы рендерим отдельный компонент*».

Находим в докментации (<https://react.i18next.com/misc/testing>) раздел «Testing without stubbing» он касается именно тестирования компонентов с i18next «без заглушки». В нем нужно создать тестовый конфиг.

Создаем shared/config/i18n/i18nForTest.ts

Чтобы не делать импорт этого файла в каждый тест, делаем хелпер

shared/lib/tests/renderWithTranslations/renderWithTranslations.tsx

По документации, нужно обернуть нужный компонент с i18next в

            <I18nextProvider i18n={i18n}>

                <Sidebar/>

            </I18nextProvider>,

Но у меня это приводит к тому, что компонент не рендерится и тесты не проходят. Эти ошибки заебли, еду дальше. Оказывается импортировался не тот i18n, точнее не из того файла (брался главный вместо того что специально для тестов). Починили крч.

**ТЕСТЫ ПРОСТЫЕ. Делаются чтобы настроить тестовую среду и убрать возможные ошибки**