



Enunciado 1

Hola de nuevo, ha pasado algún tiempo, pero no nos hemos olvidado del trabajo realizado y de lo que hemos logrado gracias a ustedes; nosotros esperamos que igual ustedes hayan sentido el avance y estén listos para esta nueva convocatoria.

En iMaster nos gusta estar participando en diferentes convocatorias y cubrir diferentes tecnologías. Ahora hemos escuchado que ReactJS es una tecnología muy utilizada y queremos estar listos para participar en las convocatorias que lo soliciten.

Por ahora no hay mucho que decir, el equipo de iMaster ha estado realizando algunas pruebas con algo “nuevo” llamado componentes de React, específicamente Functional components, la idea es probar un par de aspectos, uno es que sea posible enviar datos a un componente y que se pinten en pantalla; el segundo es que podamos interactuar con eventos simples al interior de un componente. Pero, al parecer, hay algo mal creado, importado o invocado y no se están teniendo los resultados deseados.

El contexto es el siguiente:

- El proyecto debe visualizarse más o menos de la siguiente manera, la primera imagen hace referencia al estado inicial y al que el proyecto vuelve al momento de dar clic en el botón **Reset**, la segunda cuando aumentamos el contador y la tercera cuando disminuimos el contador.



Ilustración 1 Estado inicial



Hola, soy un saludo!!!

Soy un subtítulo

CounterApp

13

+1

Reset

-1

Ilustración 2 Aumentar contador

Hola, soy un saludo!!!

Soy un subtítulo

CounterApp

6

+1

Reset

-1

Ilustración 3 Disminuir contador

- La aplicación actualmente se visualiza como la imagen a continuación, se pierde el primer título, suponemos que es debido a que se leen mal las props, y los botones no están realizando ninguna acción, al parecer hay algún manejo con los eventos que conocemos en HTML pero que ha cambiado un poco en React y no lo hemos detectado



Ilustración 4 Estado actual sin función

No es mucho para probar por el momento, pero el manejo de los componentes y los props van a permitirnos construir aplicaciones mucho más completas un poco más adelante.

Al igual que con nuestros proyectos anteriores, tenemos algunas herramientas a nuestro favor y algunos requerimientos que debemos cumplir/installar para poder ejecutar el proyecto.

1. Debe contar con Node.js instalado en su equipo, para ello solo requiere ir al sitio oficial (<https://nodejs.org/es/>) y seleccionar el paquete que se ajuste a su máquina. La interventoría recomendó utilizar la versión LTS.
2. Verifique la instalación de Node.js escribiendo en su terminal **node -v**.
3. Una vez todo correcto, puede descomprimir el paquete de código que se le ha enviado y almacenarlo en una carpeta nombrada con su documento de identidad, todos los documentos son necesarios, no olvide incluir ninguno.
4. Con la carpeta nombrada correctamente, abra el proyecto con el editor de código de su preferencia, debe visualizar una estructura como la siguiente:

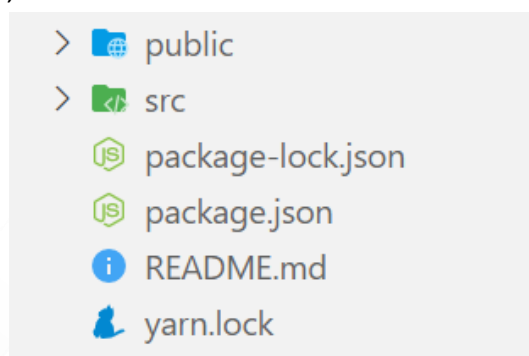


Ilustración 5 Estructura del proyecto



5. Ahora ya esta listo para ejecutar el proyecto, para ello debe abrir una terminal dentro de la carpeta del proyecto y ejecutar el comando ***npm install***.
6. Si todo esta correcto, deberá tener una nueva carpeta llamada “***node_modules***” en la estructura como la siguiente:

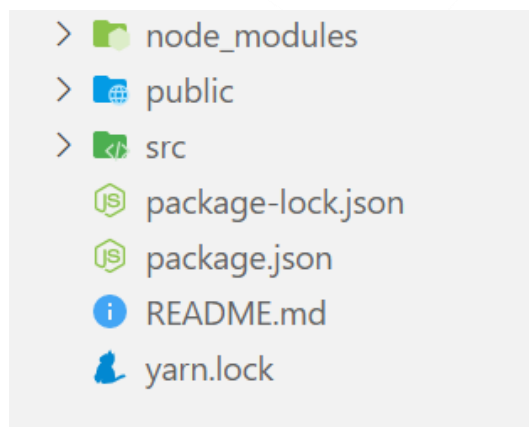


Ilustración 6 Estructura completa

7. Recuerde que cuando crean que ya cumple con todos los puntos solicitados, puede ejecutar el validador, para hacerlo debe abrir una terminal dentro de la carpeta del proyecto y ejecutar el comando ***npm run test***.
8. Ahora solo resta comprimir el proyecto y enviarlo a la plataforma.
9. Antes de comprimir la carpeta nombrada con su número de documento de identidad, donde se encuentran todos los archivos, debe eliminar la carpeta “***node_modules***” del proyecto.
10. Ahora ya puede crear su archivo comprimido, el único formato permitido es ***.zip***.
11. El archivo comprimido ***.zip*** debe conservar como nombre su número de documento de identidad para proceder a la carga en la plataforma.
12. Finalmente siga las instrucciones de la plataforma para recibir una evaluación.

Recuerde que el reto puede ser subido por un único integrante del equipo, indicando el número de documento de identidad de los demás compañeros que hayan trabajado en el proyecto, separados por comas y sin puntos u otra clase de separadores, ej.

1111111,2222222,3333333,4444444

La carpeta del proyecto debe ser nombrada solo con el número de documento de identidad del usuario que hace la carga a la plataforma así la presente por todo su equipo, ej.



tes

Archivo Inicio Compartir Vista

< > > tes

Buscar en tes

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
1111111.zip	1/10/2021 4:23 p. m.	Carpeta compri...	1 KB

Acceso rápido

- Escritorio
- Documentos
- Descargas
- Imágenes
- img
- js
- src
- Usuarios
- OneDrive
- Este equipo
- Descargas
- Documentos
- Escritorio
- Imágenes
- Música
- Objetos 3D
- Videos
- Acer (C:)

1 elemento