**Corso React (base)**

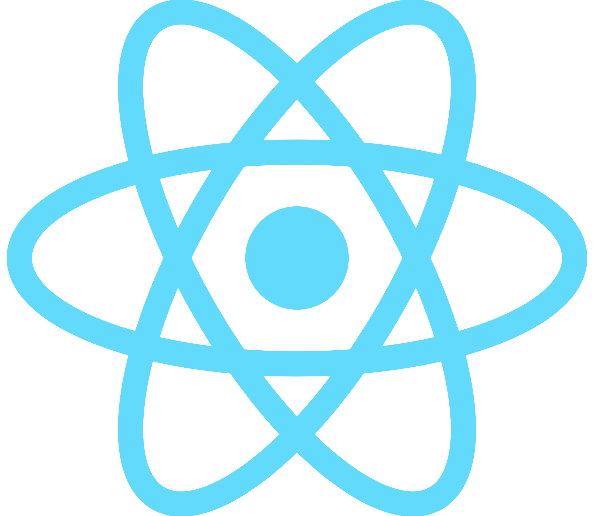


Figura 1 react\_logo.png

Link al corso: <https://www.youtube.com/watch?v=TCYnHcngPLc&list=PLP5MAKLy8lP9Ekc_hVSggV7ZkUzgW7IrH>

**Capitolo 1 – Introduzione**

Immagine che contiene nuvola, dipinto, paesaggio, arte

Descrizione generata automaticamente

Figura 2 "So it begins" - Theoden Hammerwand

**Cosa è?**

React è una **libreria** che serve a costruire applicazioni.

Essendo una libreria, e non un framework, può avere delle diramazioni che lo strutturino maggiormente, come Next.Js e Remix.Js.

**Capitolo 2 – Installazione**

Immagine che contiene Modello in scala, Set per costruzioni, Mattoncino giocattolo, Set di gioco

Descrizione generata automaticamente

Figura 3 "I built this sh\*t brick by brick!" - Franklin Saint Lee

1. Installazione Node.Js come environment
2. Installazione VSCode
3. Create React App **\***
4. React Vite

4a. Usiamo il commando **npm create vite@latest corso-react -- --template react** (<https://vitejs.dev/guide/>)

4b. Entriamo nella cartella (**cd corso-react**)

4c. Installiamo i pacchetti (**npm install**)

4d. Avviamo il progetto in development mode (**npm run dev**)

**\*** NOTA: Questo metodo di inizializzaione di un progetto in react non è deprecato, ma non è più consigliato per la creazione di nuove UI in React.

**Capitolo 3 – Struttura del Progetto**

Immagine che contiene testo, schermata, cielo

Descrizione generata automaticamente

Figura 4 "This is...construct" - Matrix

**Struttura**:

* **node\_modules**: Pacchetti con le librerie node del progetto
* **public**: cartella con tutte le risorse pubbliche del sito
* **src**: codice effettivo de progetto
* **eslintrc.cjs**: strumento che forza determinate consuetudini di scrittura codice in fase di sviluppo
* **gitignore**: indici dei files da non caricare in remoto
* **index.html**: la pagina principale che fa da entry point
* **package.json**: file di configurazione che raccogli dipendenze (necessarie per il progetto) e devDipendenze (necessarie solo allo sviluppatore), script, ecc…
* **package-lock.json**: file di configurazione che raccoglie TUTTI gli indici delle dipendenze, mentre il package.json raccoglie solo le dipendenze principali usate da lo sviluppatore
* **reademe.md**: file descrittivo
* **vite.config.json**: file di configuazione di vite, il motore di build del progetto

**Capitolo 4 – Rudimenti di Sintassi**

Immagine che contiene testo, libreria, Pubblicazione, biblioteca

Descrizione generata automaticamente

Figura 5 The Verb

Struttura di un applicativo React:

* **Entry point**: **index.html**, questo ha un elemento con **id=root** che contiene tutto il codice

che viene iniettato dallo **script main.jsx**

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, linea

Descrizione generata automaticamente

* **Inizializzazione contenuto**: **main.jsx**, modulo che inizializza l’applicazione importando le **main libraries**

Immagine che contiene testo, schermata, diagramma, linea

Descrizione generata automaticamente

La **struttura** di base di un **componente** consiste in una **funzione** che effettua il **return** di un blocco di **jsx**.



Immagine che contiene testo, schermata, software

Descrizione generata automaticamente

**Capitolo 5 – Introduzione ai componenti**

Immagine che contiene schermata

Descrizione generata automaticamente

Figura 6 We are pieces of the same cake

I componenti sono **funzioni** javascript che generano blocchi funzionali che generano **“html”**

Un componente viene generato a mano, la sua struttura di base è costituita da una funzione che contiene delle istruzioni in jsx (un js glorified) che restituiranno l’html voluto.

Tutti i componenti verrano incapsulati all’interno del componente patriarca denominato App.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Figura 7 esempio di componente Navbar…

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Figura 8 ...inserito all'interno del componente primigenio

**Capitolo 6 – JSX**

Immagine che contiene libro, schermata, Gioco per PC, interno

Descrizione generata automaticamente

Figura 9 Js with steroids!

**Regole base della sintassi JSX**:

1. Le parentesi servono quando ci sono più righe di codice
2. Ogni componente deve restituire un unico elemento
3. In considerazione della regola 2, ogni componente può essere attorniato non da un singolo div, ma dal **fragment**

Immagine che contiene schermata, Carattere, Elementi grafici, design

Descrizione generata automaticamente

1. Ogni tag element deve essere chiuso

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, numero

Descrizione generata automaticamente

1. Molti attributi diventano in **camelCase…**
2. … un’eccezione è **className**, essendo class una parola chiave di js
3. Una regola base è l’interpolazione di **valori** (primitive, oggetti o addirittura intere funzioni)

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, design

Descrizione generata automaticamente

1. Con le **doppie graffe** è possibile inserire anche **oggetti**, esempio per lo stile



**Capitolo 7 – Stile CSS**

Immagine che contiene dipinto, arte, Arte moderna, portafotografie

Descrizione generata automaticamente

Figura 10 “I'm pretty sure there's a lot more to life than being really, really, ridiculously good looking. And I plan on finding out what that is.” - Zoolander

**Importante**: ogni file css, per quanto correlato ad uno specifico componente, se questo è importato, sovrascriverà lo stile degli altri componenti, poiché sono **globali**.

Una libreria che evita questo problema e localizza lo stile allo specifico componente è [**styled-components**](https://styled-components.com/).

**Stilizzazione**:

* È possibile stilizzare **inline** un elemento html, oppure usare l’interpolazione a doppia graffa per importare un oggetto di stile.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Figura 11 Nota: lo stile dovrà essere trattato come un oggetto

* È possibile usare una **classe**, come nel classico html, usando l’attributo **className**



* Essendo un oggetto lo stile può contenere tutta una serie di operazioni affinché questo sia reattivo

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, linea

Descrizione generata automaticamente

* È possibile inserire classi dinamicamente

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

Figura 12 classi



Figura 13 jsx

**Capitolo 8 – Integrazione Tailwind CSS**

Immagine che contiene mammifero, cartone animato, cielo, dipinto

Descrizione generata automaticamente

Figura 14 "I'm Bootstrap, but stronger"

* Installazione di tailwind css, autoprefixer e postcss cli

**npm install -D tailwindcss postcss autoprefixer**

* Inizializzaione config di tailwind

npx tailwindcss init -p

* Gestione tailwind.config.js

/\*\* @type {import('tailwindcss').Config} \*/

export default {

  content: ["./index.html", "./src/\*\*/\*.{js,ts,jsx,tsx}"],

  theme: {

    extend: {},

  },

  plugins: [],

};

* Import delle directives di tailwind css

@tailwind base;

@tailwind components;

@tailwind utilities;

* Avvio del servizio

**npm run dev**

* Esempio di uso in un h3



**Capitolo 9 – Props (proprietà dei componenti)**

Immagine che contiene disegno, arte, pianta, aria aperta

Descrizione generata automaticamente

Figura 15 “What distinguishes communism is not the abolition of props in general, but the abolition of bourgeois props.” - K. Marx

**Cosa sono?**

Le **props** sono **attributi** specifici di React che possono essere usati sui componenti.

Questi permettono il passaggio dei dati da un componente ad un altro.

Avendo un componente **Card**

Immagine che contiene testo, schermata, software, Software multimediale

Descrizione generata automaticamente

Questo presenta un blocco html con un’immagine, un titolo e un paragrafo, affinchè questi siano dinamici e che i dati vengano inseriti dal componente padre, bisogna passare le props come argument della funzione componente, così da popolare l’html.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, software

Descrizione generata automaticamenteIl **componente** richiamato dentro il **padre** conterrà i valori da passare dentro le singole **card**.

Essendo le props un oggetto è possibile destrutturalo per inviarlo, così da rendere più efficiente il codice

Da

Card(props)

a

 Card({ title, img, description })

**Children**: è possibile invertire la situazione utilizzando la keyword **children**, questa permetteràdi passare il codice posto dentro il componente innestato direttamente dentro il componente figlio!

Componente **Padre** (App.jsx):

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Componente **Figlio** (Card.jsx):

Immagine che contiene schermata, testo, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

**Capitolo 10 – Rendering condizionale**

Immagine che contiene Policromia, schermata, Elementi grafici, arte

Descrizione generata automaticamente

Figura 16 The only response to “what i do of my life”

Il rendering condizionale permette di visualizzare, in base al soddisfacimento di condizioni, una parte di codice.

Es.

Vi sono delle card, una delle props “**isVisited**” è un booleano che indica se, la città nella card, sia stata o meno visitata

Componente Padre:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Componente Figlio:



Naturalmente è possibile definire a più livelli il rendering

Risultato:

Immagine che contiene testo, cielo, schermata, panorama

Descrizione generata automaticamente

Naturalmente gli approcci possibili…





…sono praticamente infiniti!

**AND**: operatore utilizzato per la medesima cosa, in base ad una condizione renderizza un contenuto



**Capitolo 11 – Rendering di liste**

Immagine che contiene testo, libro, forniture per ufficio, cancelleria

Descrizione generata automaticamente

Figura 17 The list of things I don't give a f\*\*k about

Il rendering di liste è uno dei processi più basilari quanto importanti all’interno di una applicazione scritta usando React.

Il concetto è semplice: uso del metodo **.map()** per il print di un componente figlio che riceve una serie di proprietà da un array di oggetti.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, software

Descrizione generata automaticamente

La funzione effettua il **return** della card con le **props** innestate che verrano visualizzate nel componente figlio.

**Key**: key è una keyword che indica un **valore** univoco identificante il componente

Nota: fondamentale è l’uso di **filter** nel qual caso in cui si dovesse **filtrare la lista** per le città **visitate**

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, Elementi grafici

Descrizione generata automaticamente

**Capitolo 12 – Eventi**

Immagine che contiene pixel, cartone animato, clipart

Descrizione generata automaticamente

Figura 18 C’mon, click this cute mouse!

React fornisce la possibilità di gestire degli eventi, quali il click, keyup, ecc… in modo tale far scaturire delle reazioni di funzioni.

La sintassi è simile a quella solita di JS, con la differenza che riscrive in **camelCase** l’evento.

**onclick 🡪 onClick**

La funzione può essere intercalata tramite una **arrow function** o richiamata se definita **esternamente** al return.

Caso 1:

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, numero

Descrizione generata automaticamente

Caso 2:

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, Elementi grafici

Descrizione generata automaticamente



**Nota:**

Le funzioni passate ai gestori eventi devono essere passate, non chiamate. Per esempio:

|  |  |
| --- | --- |
| passaggio di una funzione (corretto) | richiamare una funzione (errato) |
| <button onClick={handleClick}> | **<button onClick={handleClick()}>** |

La differenza è sottile. Nel primo esempio, la handleClickfunzione viene passata come onClickgestore di eventi. Questo dice a React di ricordarlo e di chiamare la tua funzione solo quando l'utente fa clic sul pulsante.

Nel secondo esempio, ()alla fine handleClick()attiva la funzione immediatamente durante [il rendering](https://react.dev/learn/render-and-commit) , senza alcun clic. Questo perché JavaScript è all'interno di [JSX {e}](https://react.dev/learn/javascript-in-jsx-with-curly-braces) viene eseguito immediatamente.

Quando scrivi il codice in linea, la stessa trappola si presenta in modo diverso:

|  |  |
| --- | --- |
| passaggio di una funzione (corretto) | richiamare una funzione (errato) |
| <button onClick={() => alert('...')}> | **<button onClick={alert('...')}>** |

Il passaggio di codice in linea come questo non si attiva al clic, ma si attiva ogni volta che il componente esegue il rendering:

// This alert fires when the component renders, not when clicked!

<button onClick={alert('You clicked me!')}>

Se vuoi definire il tuo gestore eventi in linea, avvolgilo in una funzione anonima in questo modo:

<button onClick={() => alert('You clicked me!')}>

Invece di eseguire il codice all'interno con ogni rendering, questo crea una funzione da chiamare in seguito.

In entrambi i casi, ciò che vuoi passare è una funzione:

<button onClick={handleClick}>passa la handleClickfunzione.

<button onClick={() => alert('...')}>passa la () => alert('...')funzione.

**Capitolo 13 – Gestione dello stato**

Immagine che contiene schermata, Videogioco di strategia

Descrizione generata automaticamente

“I componenti spesso necessitano di modificare ciò che appare sullo schermo come risultato di un'interazione. Digitando in un form si dovrebbe aggiornare il campo di input, facendo clic su "Avanti" su un carosello di immagini si dovrebbe cambiare l'immagine visualizzata, facendo clic su "acquista" si dovrebbe inserire un prodotto nel carrello. I componenti devono “ricordare” le cose: il valore di input corrente, l'immagine corrente, il carrello della spesa. In React, questo tipo di memoria specifica del componente è chiamato **state**.”

La **gestione di un state** viene effettuata da uno dei tanti **hook\*** di React.

Lo useState, destrutturarato, darà il valore e la funzione.

const [count, setCount] = useState(0);

lo **useState** definisce il valore iniziale (pari a 0 in questo caso), ovvero il valore di **count**, questo valore verrà gestito dalla funzione **setCount**.

Il valore dello stato precedente e viene sovrascritto da quello successivo

[0 🡪 1] | Lo stato iniziale non esiste più!

      <button

        className="bg-slate-700 text-white p-2 rounded-md"

        onClick={() => {

          setCount((count) => count + 1);

        }}>

        count è {count}

      </button>

Questo permetterà la visualizzazione del count con il valore aggiornato, poiché react “reagisce” al cambio di stato, ri-renderizzando il componente.

**\*Hook**: è un elemento che permette di effettuare varie operazioni

Usando del js normale non ci sarà il re-render del componente, portando alla mancata visualizzazione del nuovo valore.

**Es.**

  let conteggio = 0;

      <button

        className="bg-red-700 text-white p-2 rounded-md"

        onClick={() => {

          conteggio++;

        }}>

        conteggio è {conteggio}

      </button>

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, Elementi grafici

Descrizione generata automaticamente



**Es.2**

  const [items, setItems] = useState([1, 2, 3]);

  function aggiungiItem() {

    let nuovoItem = 4;

    setItems([...items, nuovoItem]);

    console.log(items);

  }

        <button

          className="bg-red-700 text-white p-2 rounded-md"

          onClick={aggiungiItem}>

          Items sono {items}

        </button>

Output

Immagine che contiene schermata, Carattere, numero, testo

Descrizione generata automaticamente

Avendo un array di int e volendolo gestire tramite state, aggiungendo un int supplementare, è possibile utilizzare il setItems usando come primo argument uno **spread operator**, così da richiamare tutti i valori dell’array di items.

Trasporta tutto, e modifica qualcosa



**Lift the State up!**

**Capitolo 14 – From Child to Father**

Immagine che contiene cartone animato, giocattolo, Animazione

Descrizione generata automaticamente