Tema 3 - React a fondo: composición vs herencia

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

Comunicación hijo -> padre

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
- Tenéis funciones auxiliares para manipular el tiempo con fechas en /ejercicios/tema3/src/lib/utils.js



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)

Acceso al DOM

- 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)
- Para acceder al DOM nativo y sus propiedades, podemos llamar a getDOMNode() sobre la referencia obtenida con this.refs.X

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

```
var TextInput = React.createClass({
   getInitialState: function() {
     return {
       value: ""
     };
   },
   render: function() {
     return (
       <input type="text" value="Introduce tu nombre">
     );
   }
});
```

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

```
var TextInput = React.createClass({
   getInitialState: function() {
     return {
       value: ""
     };
   },
   render: function() {
     return (
       <input type="text" value="Introduce tu nombre">
     );
   }
});
```

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

```
var TextInput = React.createClass({
   getInitialState: function() {
     return {
       value: ""
     };
   },
   render: function() {
     return (
       <input type="text" value="Introduce tu nombre">
     );
   }
});
```

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

- 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

- La 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

```
var UserLogin = React.createClass({
  getInitialState: function() {
     return { email: ""};
  },
  onEmailChange: function(e) {
      this.setState( { email: e.target.value });
  render: function() {
    return (
      < div >
        Email:
       <input type="text" value={ this.state.email }</pre>
         onChange={this.onEmailChange} />
      </div>
    );
});
```

```
var UserLogin = React.createClass({
  getInitialState: function() {
     return { email: ""};
  onEmailChange: function(e) {
      this.setState( { email: e.target.value });
  render: function() {
    return (
      <div>
        Email:
       <input type="text" value={ this.state.email }</pre>
       onChange={this.onEmailChange} />
      </div>
    );
});
```

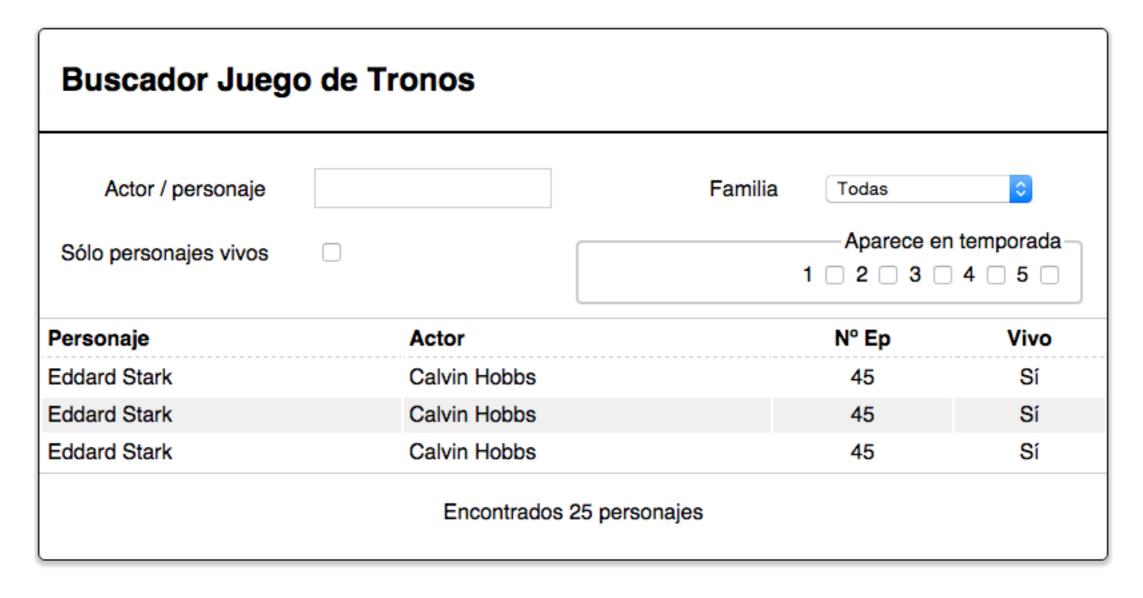
En **cada cambio** notificado por **onChange**, actualizamos el estado interno...

...y esta actualización ejecutará de nuevo **render** y mostrará el valor correcto

- ¿Y si no queremos el control total del formulario?
- Entonces usamos componentes no controlados
- En lugar de value definimos defaultValue que es sólo el valor por defecto
- Tendríamos que usar referencias y acceso al DOM con getDOMNode para extraer el valor del campo más adelante.

Ejercicio: formularios

 Buscador de personajes de Juego de Tronos (spoiler alert)



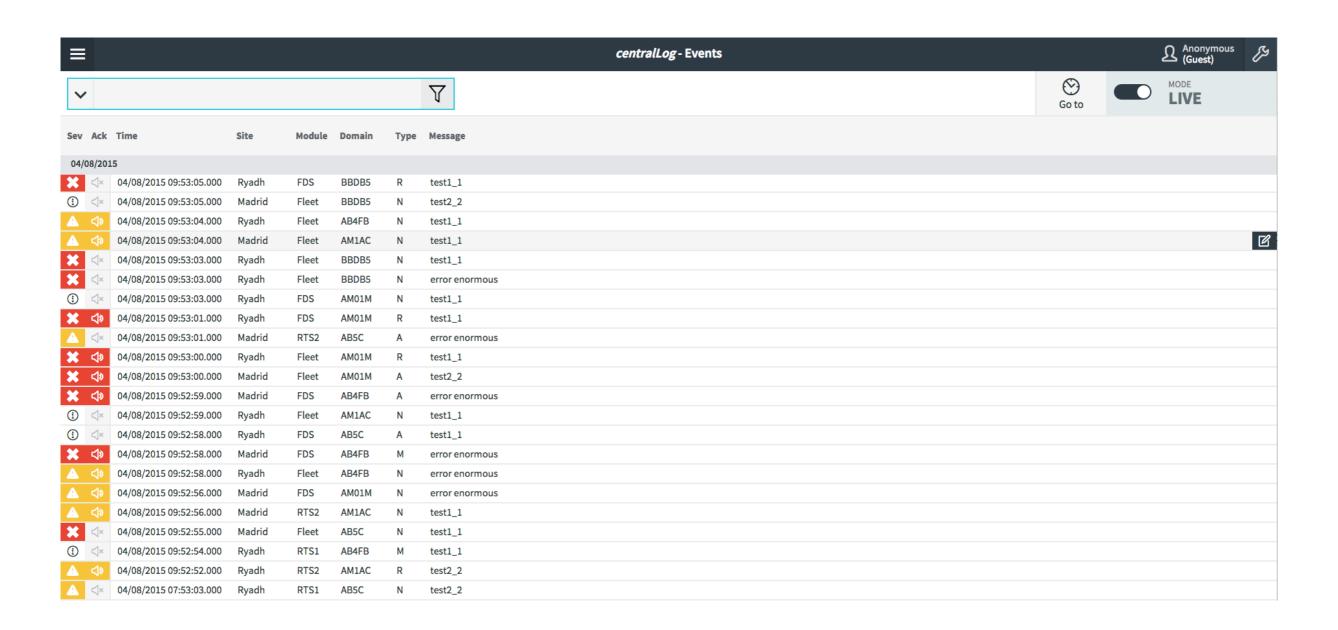
Ejercicio: formularios

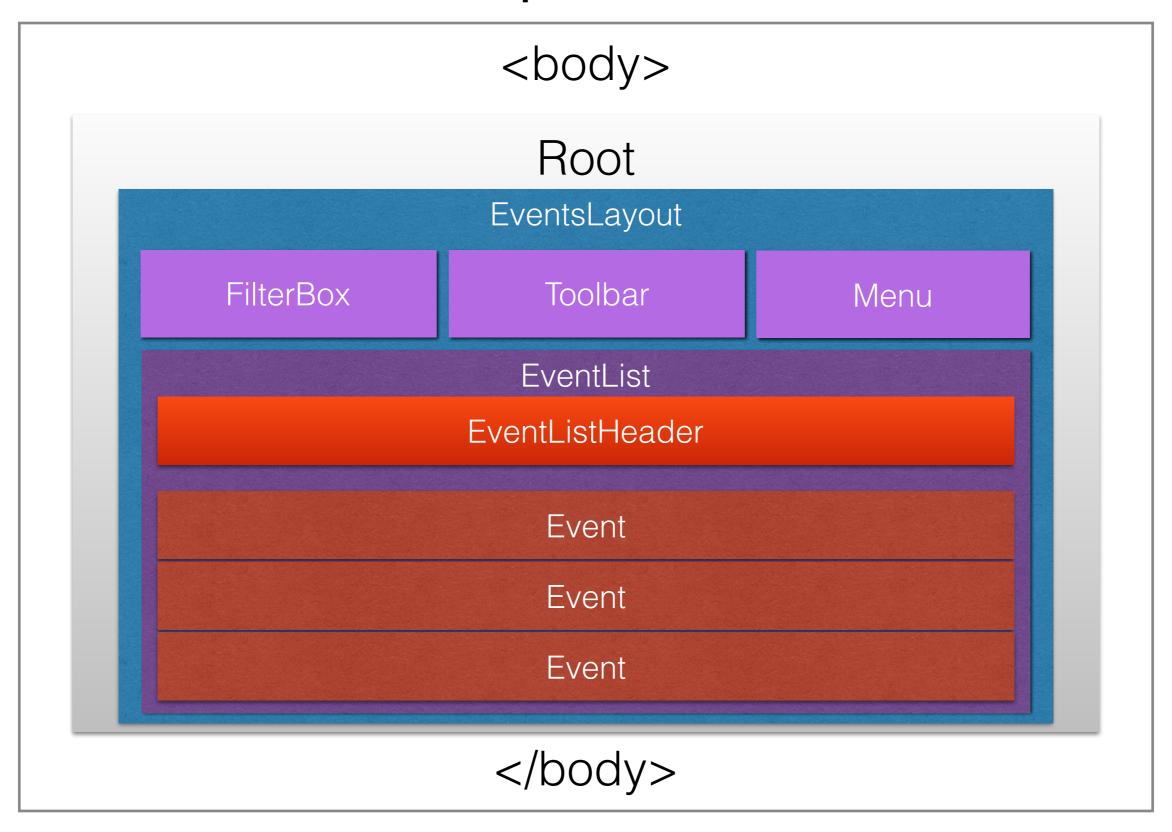
- Queremos un buscador que actualice los resultados en vivo, según se modifican los parámetros de búsqueda (al estilo onChange)
- Los datos en JSON están en /ejercicios/tema3/src/data/got.js
- La plantilla en /ejercicios/tema3/plantillas/buscador.html

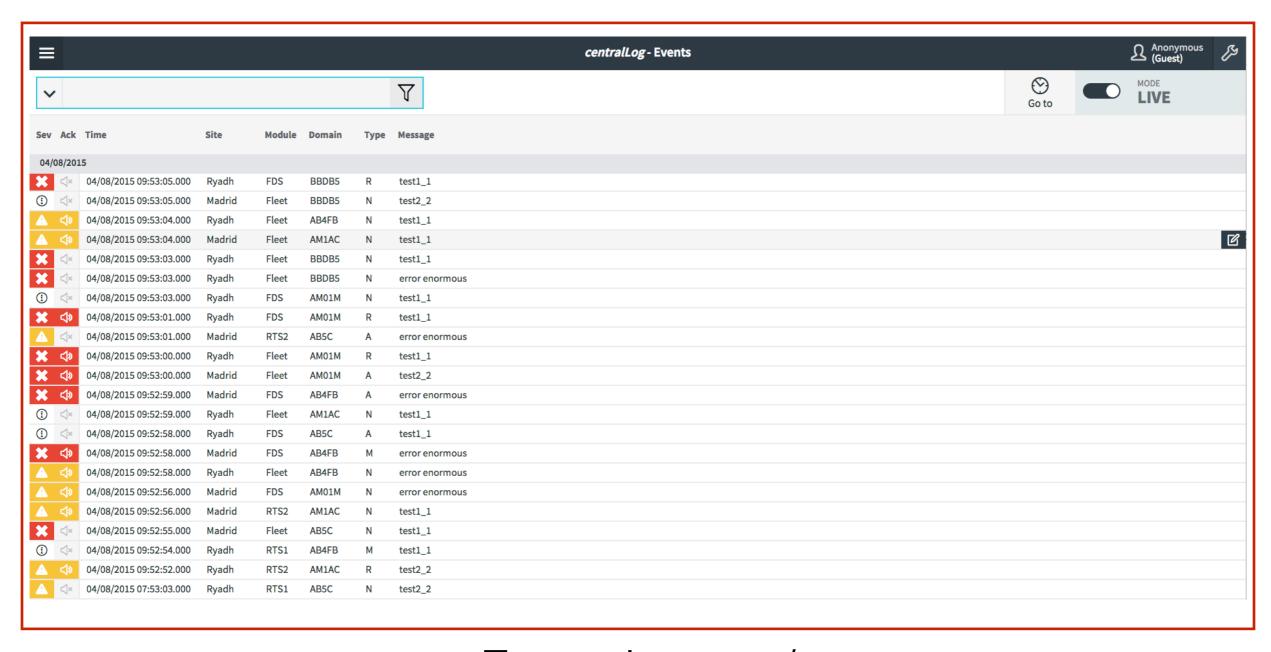
- Una aplicación entera de React se pinta a partir de un componente raíz, que a su vez incluye componentes hijos y así sucesivamente
- El componente que incluye otro en su método render es el dueño de ese nodo hijo
- El padre puede pasarle props al hijo, configurándolo, y será el responsable del ciclo 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

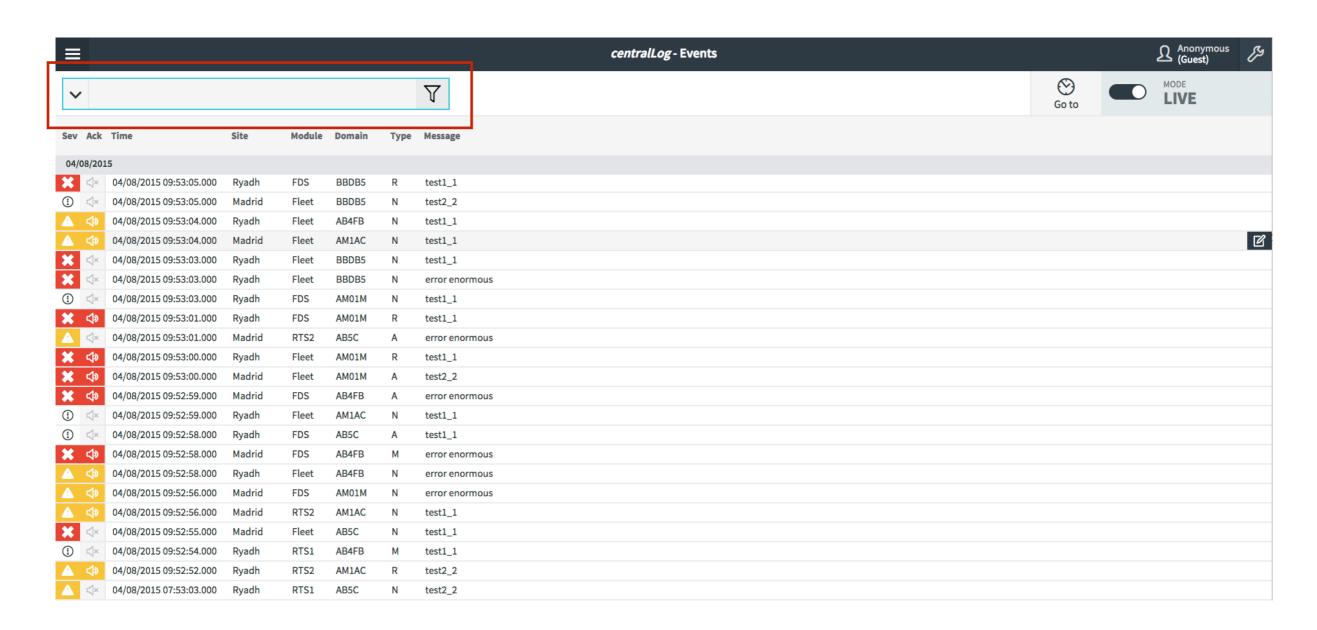
- De esta forma los componentes son cajas negras que "cableamos" mediante sus props.
 - Le damos datos via props
 - Atendemos sus notificaciones pasando una función vía props (ej: onQueryChange en el buscador)



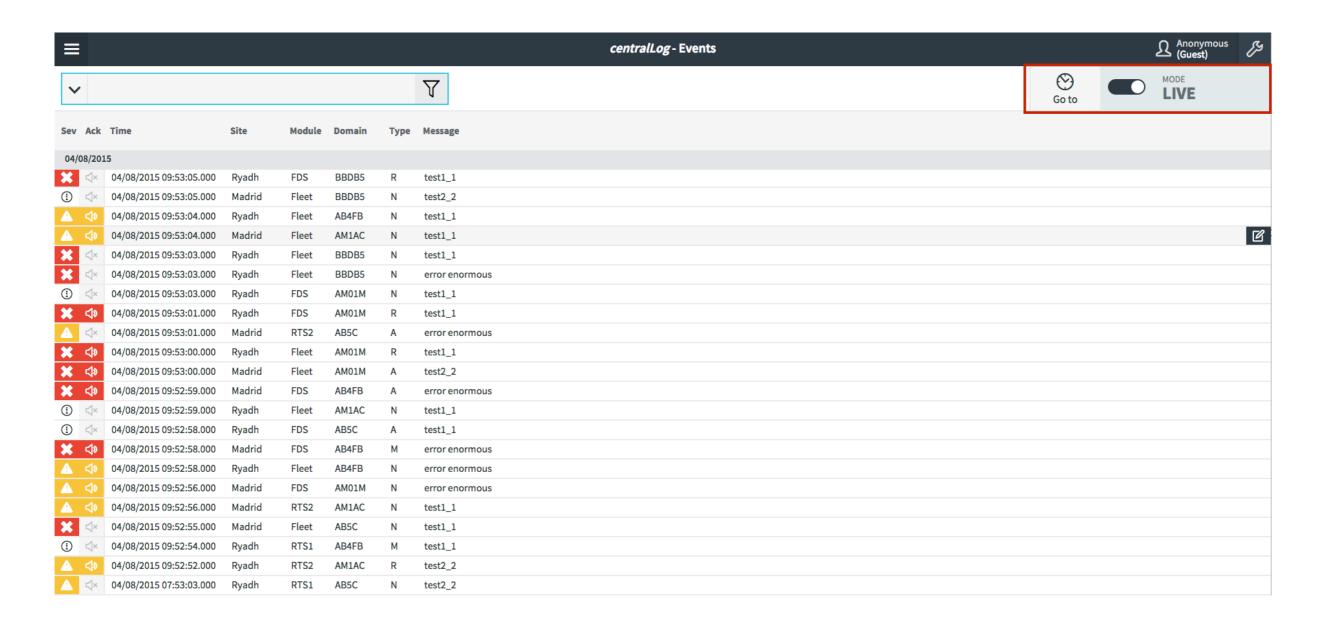




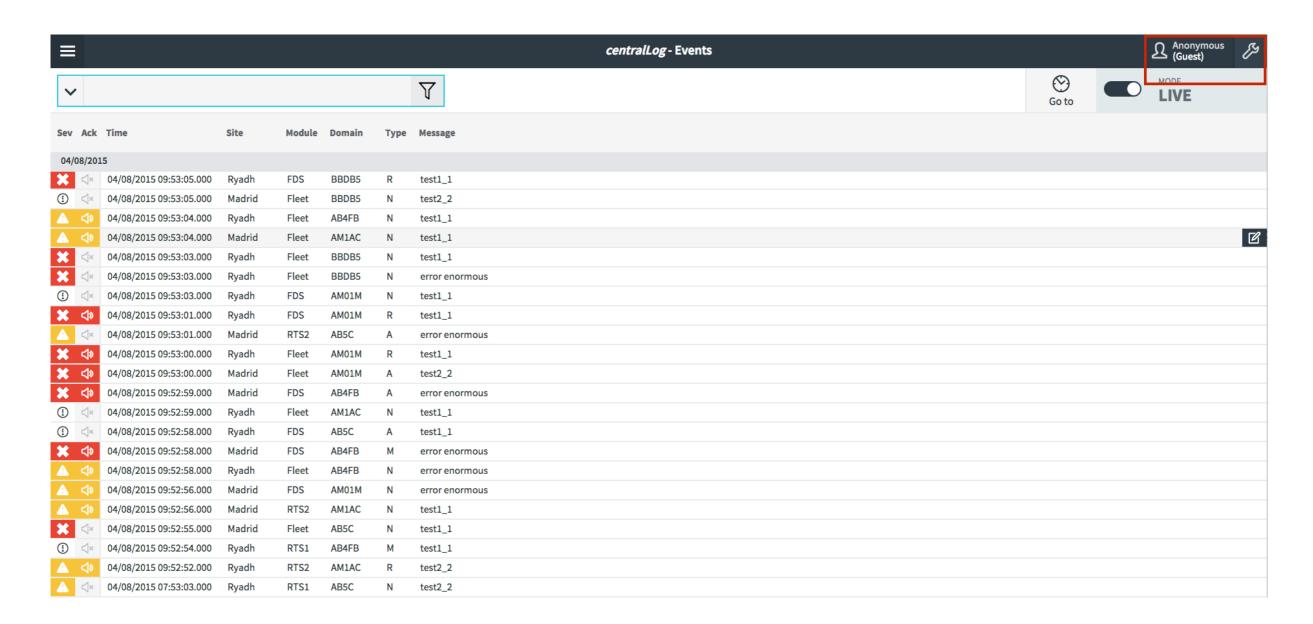
<EventsLayout />



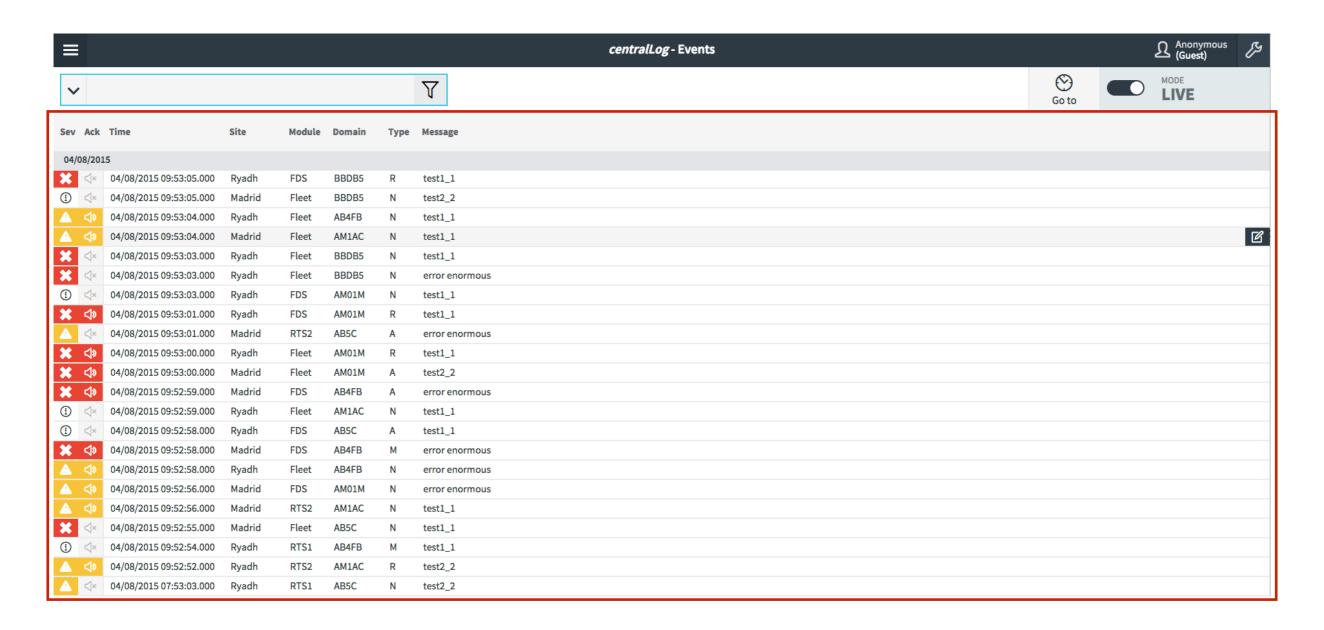
<FilterBox />



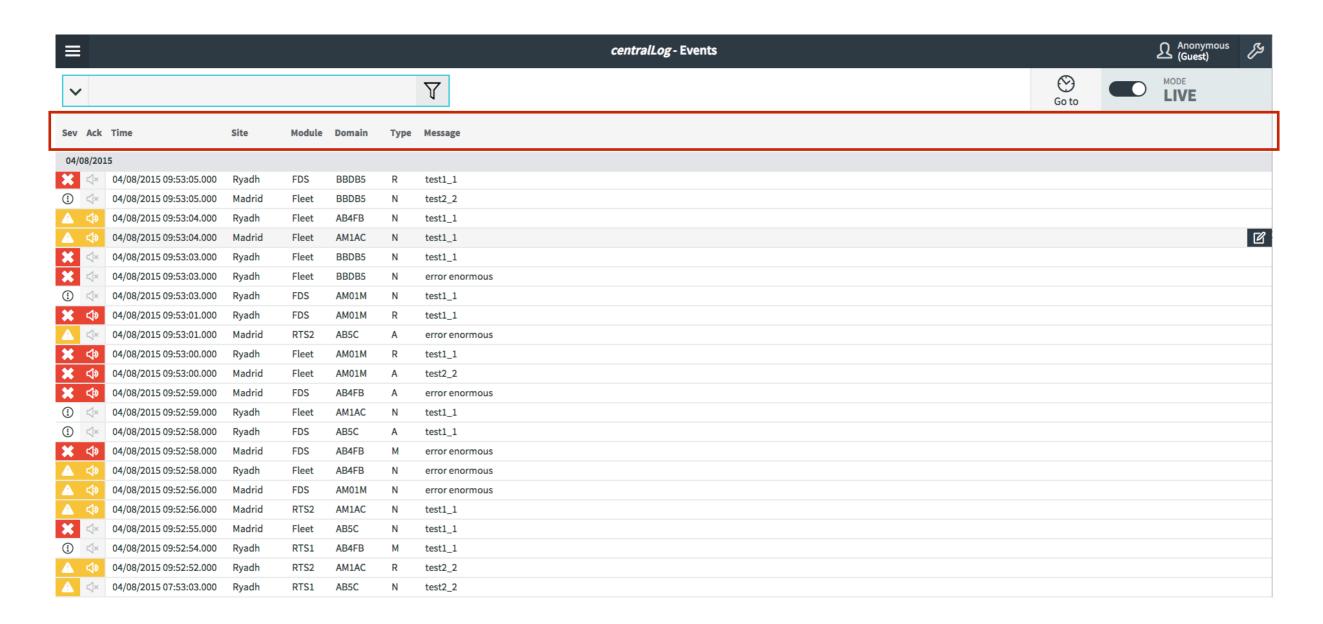
<Toolbar/>



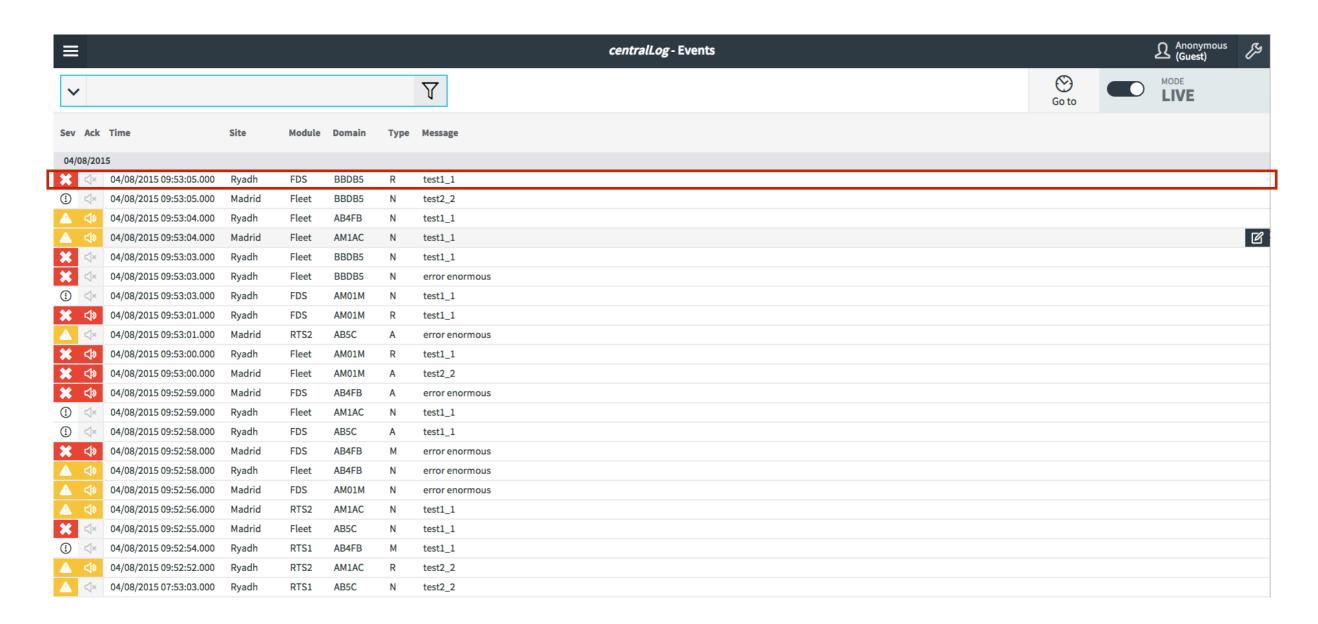
<Menu visible={false} />



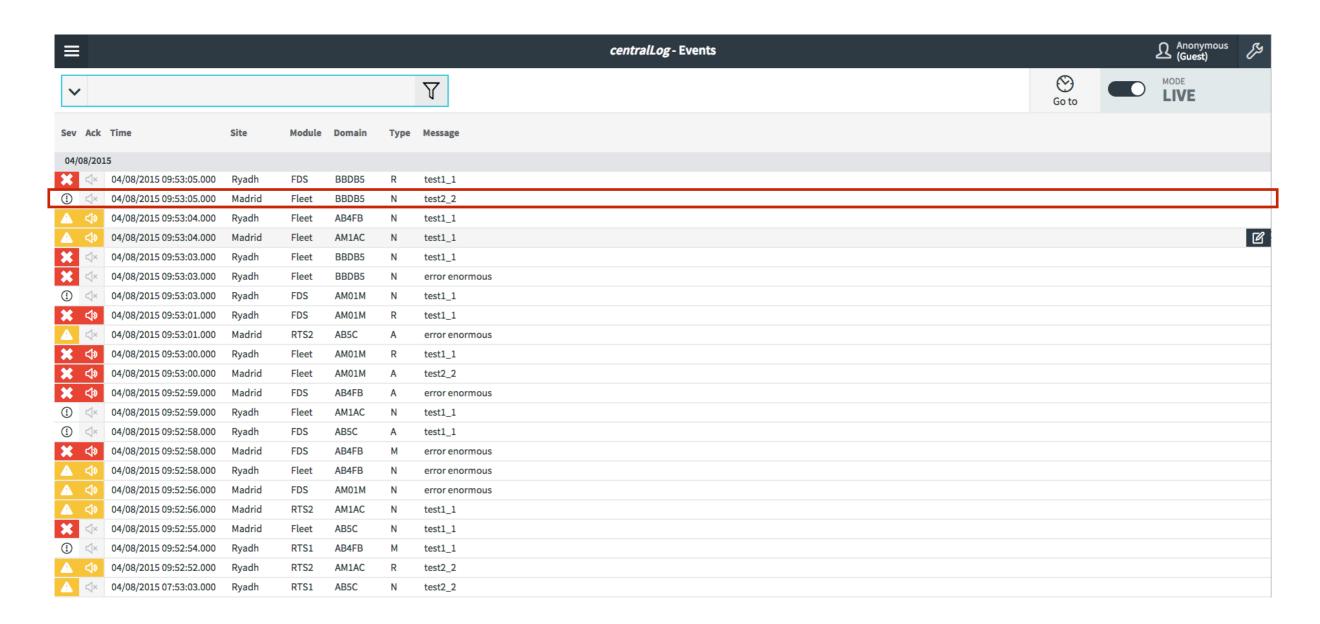
<EventList />



<EventListHeader/>

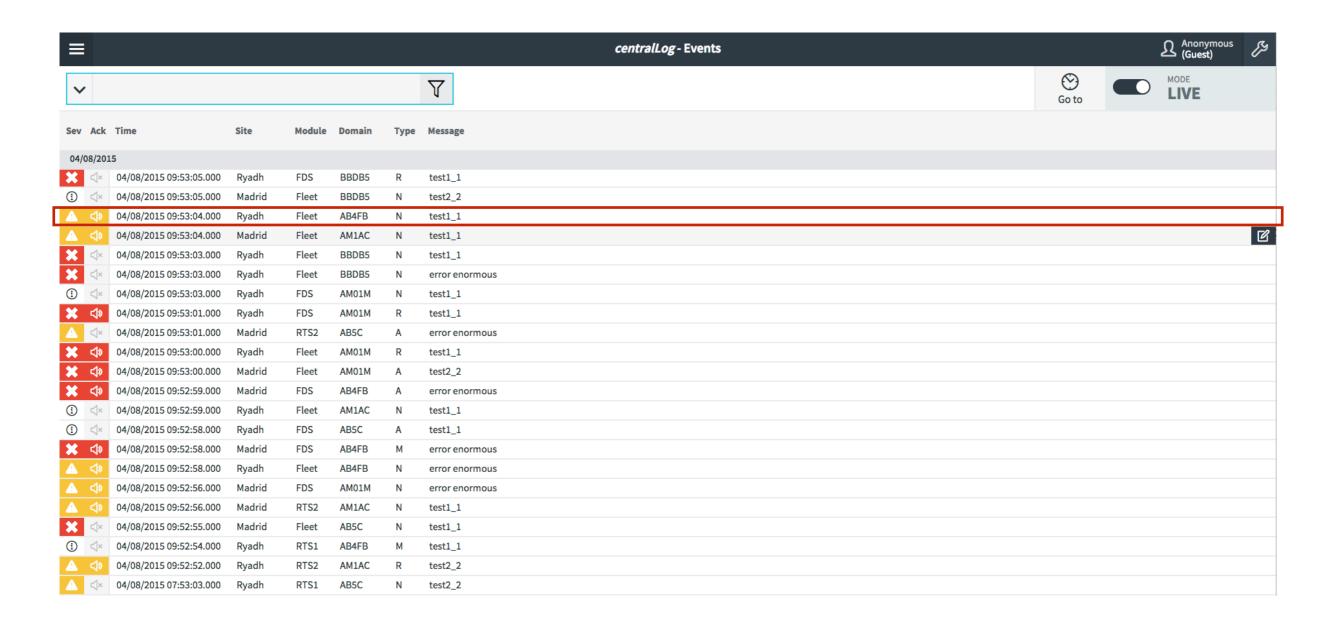


<Event severity="error" state="acked" />



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

Composición



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

- Un componente React tiene una serie de métodos que React llama en un orden predefinido
- Ya hemos utilizado getInitialState y getDefaultProps
- El único obligatorio es render ya que sin ese método el componente no genera UI alguna
- 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)	

 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

Mixins

- Utilizar herencia nos aporta cosas: comportamientos comunes, validaciones, etc
- Al usar composición, ¿perdemos estos beneficios?
- No, si usamos Mixins!

Mixins

- Un Mixin es simplemente un objeto JS con métodos, o una función que devuelve un objeto JS
- Este objeto será fundido por React con el código de nuestro componente, por lo que podemos utilizar métodos estándar como getInitialState, setState, etc. además de añadir nuestros propios métodos
- Dentro de React.createClass podemos incluir un Array de mixins bajo la clave mixins en la definición del componente

Mixins - definición

```
const notifyUpdateMixin = {
  componentDidUpdate: function(prevProps, prevState) {
    console.log('Component updated!');
  },
  customMethod: function(text) {
    alert(text)
const mixinWithOptions = function(n) {
  return {
    componentDidMount: function() {
      console.log('Your component mixin has value', n);
```

Mixins - uso

```
const MixinComponent = React.createClass({
 mixins: [notifyUpdateMixin, mixinWithOptions(25)],
  getInitialState: function() {
    return {
      clicks : 0
   };
 handleClick: function(e) {
    this.customMethod('Boo!');
    this.setState({ clicks: this.state.clicks+1 });
  },
  render: function(){
    return (
      < viv >
        <button onClick={ this.handleClick }>Click me</button>
        Has hecho click { this.state.clicks } veces
      </div>
});
export default MixinComponent;
```

Componentes de orden superior

- Otra forma de reutilizar código y separar responsabilidades
- Un componente de orden superior es una función que devuelve un componente generado "on the fly" que envuelve a otro, parametrizando sus propiedades
- Algo parecido al patrón Decorator "al estilo React"

Componentes de orden superior

- Se pueden utilizar como sustitutos de Mixin, especialmente para acceder a datos externos, etc.
- Veremos ejemplos en el siguiente tea

Componentes sin estado

- Nuevo en React 0.14+
- Definir componentes con una simple función de Javascript que equivale a render y cuyo argumento es el objeto props
- componente = function(props)

Componentes sin estado

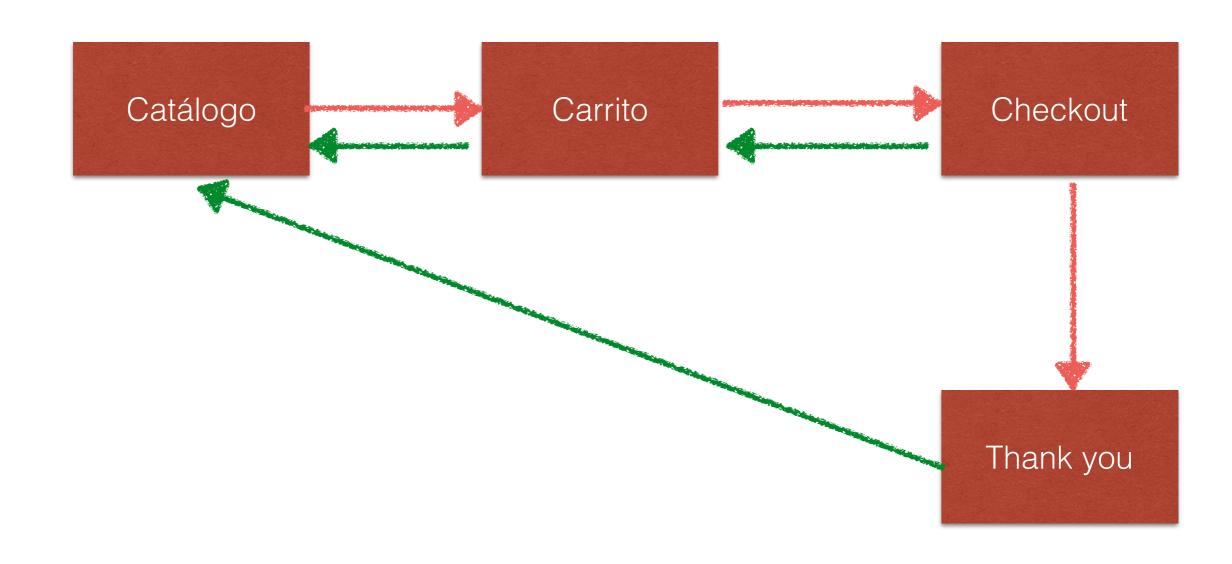
ES5

```
function RandomNumber(props) {
  return (| props.number } )
}
```

ES6 con arrow functions

```
const RandomNumber = (props) => {props.number};
```

- Vamos a implementar una micro tienda que contiene diferentes pantallas:
 - Catálogo se muestran los productos y se pueden añadir al carrito
 - Carrito se muestran 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: function(page) {
    switch (page) {
    case 'catalog':
      return <Catalog</pre>
          products={this.state.catalog}
          onProductAdd={this.addProductToCart} />;
    case 'cart':
      return <Cart</pre>
          products={this.state.cart}
          onNavigate={this.setPage}
          onItemQtyChange={this.changeCartItemQuantity}
          onItemRemove={this.removeCartItem} />
    case 'checkout':
      return <Checkout onNavigate={this.setPage} onOrderPlaced={this.completeCheckout} />;
    case 'thank-you':
      return <ThankYou onNavigate={this.setPage} order={this.state.customerDetails} />;
```

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