

MinTIC











Sesión 09: Desarrollo de Aplicaciones Web

Desarrollo de Front-End web con React - Consumo de servicios RESTful







Objetivos de la sesión

Al finalizar esta sesión estarás en capacidad de:

Consumir servicios desde una aplicación web diseñada con React de una API RESTful.







- Es posible que necesitemos acceder a algún tipo de bases de datos, ya sea nuestra o de algún otro servicio con al que tengamos acceso.
- Por lo general este tipo de integraciones se realizacion por medio de servicios REST via peticiones HTTP.
- Para ello consideraremos hacer una web app a modo de demostración.
 - Consideremos una aplicación web que liste todos los pokémon, por páginas, con su respectiva imagen.
 - Tome en cuenta la API: PokéAPI.
 - Estilos con <u>Bootstrap</u>.





- Primero que todo analicemos los siguientes endpoint de PokéAPI:
 - Listar: https://pokeapi.co/api/v2/pokemon
 - Detalle: https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/1
- Para la solicitud de listado consideremos los siguientes query params:
 - offset: Agrega un desfase de N elementos al resultado.
 - o **limit**: Agrega un límite de elementos consultados al resultado.
- Estos parámetros suelen ser conocidos como <u>paginación</u>, ya que nos permiten segmentar la consulta en diferentes páginas o grupos de contenido.





Analicemos la consulta de listado sin los query params mediante el gestor de peticiones REST, insomnia:

```
"next": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon?offset=20&limit=20".
"previous": null,
"results": [
   "name": "bulbasaur",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/1/"
    "name": "ivysaur",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/2/"
    "name": "venusaur",
    "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/3/"
    "name": "charmander",
    "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/4/"
    "name": "charmeleon",
    "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/5/"
    "name": "charizard",
    "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/6/"
```

```
"next": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon?offset=5&limit=5",
"previous": null,
"results": [
   "name": "bulbasaur",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/1/"
    "name": "ivysaur",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/2/"
    "name": "venusaur",
    "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/3/"
   "name": "charmander",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/4/"
   "name": "charmeleon",
   "url": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/5/"
```

- Izquierda: Sin query params
- Derecha: Con query params.
 - offset: 5
 - limit: 5





- En la respuesta de nuestra solicitud observamos que no importa si se especifican o no los query params de paginación.
- Esto lo podemos determinar porque nuestra respuesta incluye las siguientes propiedades:
 - o count: Total de elementos agrupando todas las páginas.
 - next: Siguiente página de la paginación.
 - previous: Página anterior de la paginación.
- Por lo general los listados de paginación suelen incluir estas propiedades, también pueden ser incluidas o expuestas otras como lo son:
 - o page: Página actual o consultada.
 - o **elements**: Cantidad de elementos por página.
 - o totalPages: Total de páginas disponibles.





Analizando nuestra solicitud de detalle de Pokémon, notamos lo siguiente:

```
"abilities": [ \( 2 \to \),
"base_experience": 64,
"forms": [ ↔ 1 ↦ ],
"game indices": [ ↔ 20 ↔ ],
"height": 7,
"held items": [],
"id": 1,
"is default": true,
"location area encounters": "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/1/encounters",
"moves": [ ↔ 78 ↔ ],
"name": "bulbasaur",
"order": 1,
"past_types": [],
"species": \{ \leftrightarrow 2 \mapsto \},
"sprites": { ↔ 10 ↔ },
"stats": [ ↔ 6 ↔ ],
"types": [ ← 2 → ],
"weight": 69
```

- Nos trae mucha información relacionada con el pokémon.
- El vector de sprites contiene propiedad llamada una front default la cual contiene la ruta de una imagen.





Detalle de la propiedad sprites:

```
"sprites": {
        "back default": "https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/back/1.png",
        "back female": null.
        "back shiny": "https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/back/shiny/1.png",
        "back shiny female": null,
        "front default": "https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/1.png",
        "front female": null,
        "front shiny": "https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/shiny/1.png",
        "front shiny female": null,
        "other": { \( \text{\( 2 \) \\ }\)},
        "versions": { \( \text{\( \text{\) \}}}}\eximiting \eximting \eximting \eximtinu \eximting \eximtinu \eximting \eximting \eximtinu \eximtin \eximting \eximtinu \
```





- Para poder realizar estas solicitudes a través de nuestra web app estaremos introduciendo a la <u>fetch API</u>.
- Para ello trabajaremos sobre <u>StackBlitz</u>.
- Inicialmente, crearemos un archivo de configuración <u>config.json</u> sobre la carpeta src/.
 Esto se considera como archivo de variables de entorno y es una buena práctica:

```
{
    "POKE_API": {
        "HOST": "pokeapi.co",
        "VERSION": "2"
    }
}
```





 Luego, crearemos un archivo para nuestra api llamado <u>poke-api.fetch.js</u> bajo la carpeta src/api/:

```
import CONFIG from '../config.json';

const getURL = (resource = null) =>
    new URL(`https://${CONFIG.POKE_API.HOST}/api/v${CONFIG.POKE_API.VERSION}/${resource || '''}`);

export const list = async (params = { offset: 0, limit: 10 }) => {
    const resource = getURL('pokemon');
    resource.search = new URLSearchParams(params).toString();
    const results = await fetch(resource);
    return await results.json();
};

export const detail = async (resource) => {
    const results = await fetch(resource);
    return await results.json();
}
```







- Como podemos ver, fetch API por defecto envia solicitudes con el método HTTP GET.
- Adicionalmente, definimos nuestros métodos para consultar el listado y el detalle de pokemon.
- Fetch es un <u>evento asíncrono</u> motivo por el cual definimos nuestros métodos de listar y detalle como <u>async</u>, y realizamos fetch con el keyword <u>await</u> antes de llamar al método.
- Fetch inicialmente nos entrega un <u>buffer de lectura con respecto a nuestra solicitud</u>, por lo que para poder leerlo de forma correcta como un objeto de JS, es decir un JSON tenemos que ejecutar el <u>método .json() propio de la clase Response</u>.
- Ya que el método .json() también retorna una <u>Promise o promesa</u> debemos usar el keyword await.







- Para seguir con el proyecto, instalaremos Bootstrap ya que no configuraremos ninguna clase de estilos con css.
- Para esto seguiremos la guía de instalación de la documentación de Bootstrap.
- Una vez instalado añadiremos los siguientes imports a nuestro archivo src/index.js:

```
import 'bootstrap';
import 'bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css';
```

 Con esto ya deberíamos tener Bootstrap correctamente instalado y configurado en nuestro proyecto.







- Inicialmente definiremos los siguientes componentes:
 - < <PaginationHelper />.
 - Oropdown />.
 - <u><Button /></u>.
 - < <PokemonList />.
 - <<u>PokemonItem /></u>.
 - < <GrowingSpinner />.
- Seguidamente en nuestro archivo <u>src/App.js</u> reemplazamos nuestro return por lo siguiente:

```
<div className="container">
    <div className="row">
        <PaginationHelper listProvider={PokemonList} />
        </div>
</div>
```





• Para nuestro PaginationHelper, donde ubicamos toda la lógica de paginar nuestra solicitud de listado. Ubicado en src/components/PaginationHelper/PaginationHelper.js. Agregaremos los siguientes estados y efectos:

```
const [page, setPage] = useState(1);
const [elements, setElements] = useState(5);
const [currentPage, setCurrentPage] = useState(null);
const maxPage = Math.ceil(currentPage?.count / elements);
useEffect(() => {
   const fetch = async () => {
     const payload = await PokeAPI_with_fetch.list({
      offset: (page - 1) * elements,
      limit: elements,
     });
   setCurrentPage(payload);
};
fetch();
}, [page, elements]);
```







- Inicialmente configuraremos nuestra página y nuestros elementos por página para que tengan e valor de 1 y 5 respectivamente.
- Adicionalmente, controlaremos la página actual con un valor inicial de nulo puesto que no contamos inicialmente con esta información hasta que la solicitud sea realizada.
- Tomando en cuenta los Life-cycle Hooks de un componente en React, la forma apropiada de realizar o llamar eventos asíncronos es dentro del Hook useEffect.
- Por lo que, definimos nuestro método fetch para hacer la consulta dentro del mismo y lo ejecutamos sin el await ya que no podemos detener la ejecución de nuestro sitio web solo para hacer la consulta.
- Finalmente, tenemos de dependencia a nuestros estados, page y elements.





De igual forma definimos los siguientes métodos:

```
const dropdownSelectHandler = (newSelection) => {
  if (page != 1) {
    const approximatedCount = page * elements;
    const count = Math.min(approximatedCount, currentPage?.count);
    const bookmark = Math.ceil(count / newSelection);
    setPage(bookmark);
  }
  setElements(newSelection);
};
```

- Este metodo sera el controlador o handler del evento onSelect que definiremos para nuestro
 Oropdown />.
- Como podemos ver usaremos este dropdown para controlar la cantidad de elementos que tendremos por página.

return buttons;



React - Consumo de Servicios RESTful

De igual forma definimos los siguientes métodos:

```
const generatePaginationActionButtons = () => {
  let focus = [false, true, false];
  let indexes = [page - 1, page, page + 1];
  if (page == 1) {
    indexes = [1, 2, 3];
    focus = [true, false, false];
  if (page === maxPage) {
    indexes = [maxPage - 2, maxPage - 1, maxPage];
    focus = [false, false, true];
  const buttons = [0, 1, 2].map((i) \Rightarrow (
    <Button key={`pmb-${i}`} withoutBorders={i %2==0} isFocused={focus[i]} onClick={() =>
setPage(indexes[i])}>
      {indexes[i]}
    </Button>
                                                                                         TIC 20<u>22</u>,
```



```
const renderPaginationActions = () => {
  const [first, second, third] = generatePaginationActionButtons();
  return (
    <>
      <div className="col g-0">
        <Button key="pb-0" borderRadius="5px 0px 0px 5px" onClick={() => setPage(1)} >
          &#8810:
        </Button>
      </div>
      <div className="col g-0">{first}</div>
      <div className="col g-0">{second}</div>
      <div className="col g-0">{third}</div>
      <div className="col g-0">
        <Button key="pb-1" borderRadius="0px 5px 5px 0px" onClick={() => setPage(maxPage)}>
          ≫
        </Button>
      </div>
                                                                                             TIC 20<u>22</u>,
```

Estos métodos generan los botones de nuestra paginación.



- Ya que nuestro PaginationHelper /> depende de los componentes Propidown />, Button /> y
 PokemonList /> (con el alias ListProvider />).
- En <<u>Dropdown /></u>, que se encuentra en src/components/Dropdown/Dropdown.js, encontramos que:

Componente adaptado de <u>Bootstrap</u>.



En <Button />, que se encuentra en src/components/Button/Button.js, encontramos que:

 Este componente lo usamos más que todo para los botones de la barra inferior de nuestra paginación.







En <PokemonList />, que se encuentra en src/components/Pokemon/PokemonList.js, encontramos que:

```
const PokemonList = ({ items = [] }) => {
  if (!Boolean(items) || items.length === 0) return No hay Pokemon.
  const renderItems = () =>
   items.map((pokemon) => <PokemonItem key={pokemon.name} pokemon={pokemon} />));
  return {renderItems()}
};
```

• Este componente lo usamos más que todo para listar los Pokémon de una forma sencilla.





Observamos que < PokemonList /> depende de < PokemonItem />, que se encuentra src/components/Pokemon/PokemonItem.js, definimos los siguientes estados y efectos:

```
const [detail, setDetail] = useState(null);
const [showSpinner, setShowSpinner] = useState(null);
const { url } = pokemon;
useEffect(() => {
 const fetchDetail = async () => {
    setShowSpinner(true);
    const payload = await PokeAPI with fetch.detail(url);
    setDetail(payload);
    setShowSpinner(false);
 fetchDetail();
}, [url]);
```

Esta solicitud, la cual se envía con cada cambio a url, obtiene el detalle del Pokémon y con esto su imagen.





Adicionalmente definimos el siguiente método:

```
const renderImage = () => {
 if (showSpinner === null) {
    return:
  } else if (showSpinner) {
    return <GrowingSpinner />;
  } else {
    return (
      <img
        width={96}
        height={96}
        alt={pokemon.name}
        src={detail?.sprites?.front_default}
```

El cual se encarga de mostrar la imagen, un spinner o nada dependiendo del estado del detalle





Luego nuestro componente genera el siguiente JSX:

```
return (
 <div className="row g-0 pl-4 align-items-center">
     <div
       className="col-2 col-sm-3 col-lg-2 col-xl-1"
       style={{ height: '96px' }}
       {renderImage()}
     </div>
     <div className="col-10 col-sm-9 col-lg-10 col-xl-11">
       <h2>{pokemon.name}</h2>
     </div>
   </div>
```

Aquí simplemente mostramos la imagen y el nombre del Pokémon.







 Por último hay que resaltar que nuestro componente se exporta de una forma diferente, la cual es la siguiente:

export default React.memo(PokemonItem);

- Esto se debe a que no queremos que este componente se vuelva a generar o computar con cada cambio de nuestra aplicación.
- Por ejemplo, si no añadiremos React.memo, cuando cambiaramos la cantidad de elementos cor nuestro dropdown. Entonces, en todos los casos enviaríamos nuevas peticiones HTTP.
- Esto no es lo que deseamos ya que si cambiamos de una cantidad de elementos mayor a una menor, por ejemplo de 10 a 5, ya contamos con la información de los primeros 5 Pokémon.
- Por lo que no necesitamos volver a consultar esta información.
- Esto es posible a las validaciones internas de <u>React.memo</u>



Por último, tenemos a <u><GrowingSpinner></u>, ubicado en <u>src/components/Spinner/GrowingSpinner.js</u>:

```
const GrowingSpinner = () => {
  return (
      <div className="spinner-grow text-secondary" role="status" style={{ width: '96px', height: '96px' }} >
      <span className="visually-hidden">Loading...</span>
      </div>
    );
};
```

- Este componente lo utilizamos para decirle al usuario que las imagenes estan cargado debido a la solicitud de detalle que estamos realizando.
- Componente adaptado de Bootstrap.
- Para ver la aplicación demo en vivo, visitar este enlace.





Referencias

- https://pokeapi.co/docs/v2#pokemon-section
- https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/download/#npm
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Fetch API
- https://stackblitz.com/edit/react-h3h7mc?file=package.json
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/fetch#return_value
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/async_function
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/fetch
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Response/json
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise
- https://reactjs.org/docs/react-api.html#reactmemo







Seguimiento Habilidades Digitales en Programación

* De modo general, ¿Cuál es grado de satisfacción con los siguientes aspectos?

	Nada Satisfecho	Un poco satisfecho	Neutra	Muy satisfecho	satisfecho
Sesiones técnicas sincrónicas	0	0	\bigcirc	0	0
Sesiones técnicas asincrónicas	0	0	0	0	0
Sesiones de inglés	0	0	0	0	0
Apoyo recibido	0	0	0	0	0
Material de apoyo: diapositivas	0	0	0	0	0
Market de Como processo de Market					

Completa la siguiente encuesta para darnos retroalimentación sobre esta semana ▼▼▼

https://www.questionpro.com/t/ALw8TZIxOJ

Totalmente





IGRACIASPOR SER PARTE DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE!



