

**Taller React 3** 









# Estado y Ciclo de Vida de un Componente

#### Parte 1: Introducción al estado

#### 1. ¿Qué es el estado en React?

a. El estado es un objeto que almacena valores dinámicos en un componente. Sirve para gestionar información que puede cambiar durante la vida del componente (como datos de usuario, contadores, etc.).

#### 2. ¿Qué es setState?

a. setState es el método que permite actualizar el estado de un componente. Cada vez que cambias el estado con setState, React vuelve a renderizar el componente para reflejar los cambios.

#### **Ejercicio 1: Contador simple**

Crea un componente que muestre un contador. Al hacer clic en un botón, el contador debe incrementarse.







**Objetivo:** Que los estudiantes entiendan cómo funciona this.state y el método setState para actualizar el estado.

#### Parte 2: Ciclo de vida de un componente

#### 1. ¿Qué es el ciclo de vida de un componente?

a. Son las fases por las que pasa un componente: creación, actualización y desmontaje. React proporciona métodos especiales que se ejecutan en cada fase.

#### 2. Métodos del ciclo de vida:

- a. componentDidMount: Se llama justo después de que el componente se haya montado en el DOM.
- b. componentDidUpdate: Se llama cuando el componente se actualiza, es decir, cuando cambia su estado o props.
- c. componentWillUnmount: Se llama justo antes de que el componente se retire del DOM.

#### Ejercicio 2: Ciclo de vida de un componente

Crea un componente que muestre un mensaje en la consola cuando se monte, actualice y desmonte.







Objetivo: Que los estudiantes practiquen los métodos del ciclo de vida y vean cómo responden a cambios de estado.

#### Instrucciones:

- 1. Realiza ambos ejercicios en tu entorno de desarrollo. Intenta modificar el código para explorar cómo funcionan setState y los métodos del ciclo de vida.
- 2. **Observa los mensajes en la consola** cuando el componente se monta, actualiza y se desmonta.
- 3. **Opcional:** Crea un tercer componente que combine lo aprendido sobre setState y ciclo de vida (por ejemplo, un componente que cambie un valor cuando se actualice).









