

/ [Webové aplikace](#) / [Digitální akademie Web](#) / [React](#) / [Úvod do Reactu](#) / [Cvičení: První React aplikace](#)

1 Úvod do Reactu

Napíšeme si první aplikace v Reactu a představíme si hlavní principy tohoto moderního frameworku.

◀ Nemá předchozí
lekcí

Následující
Podmíněné zobrazení ▶

2 Plyšáci

Vytvořte v Reactu webovou stránku dle následujícího vzoru.

Plyšáci



Silvestr

Silvestr rád pozoruje dění za oknem a upřímně se usmívá na všechno kolemjdoucí



Ctirád

Ctirád tráví svůj čas v blízkosti lednice a s očekáváním pozoruje její bílé dveře.

Postupujte dle následujících kroků.

1. Založte si nový reactový projekt:

```
npm init kodim-app@latest plysaci react
```

2. Projekt spusťte pomocí `npm run start`, jak už to znáte z dřívějšíka.
3. Smažte komponentu `App`. Vytvořte si proměnnou `content` a vložte do ní JSX s následujícím obsahem.

```
<h1>Plyšáci</h1>
<div className="plushies"></div>
```

Nezapomeňte obsah správně obalit do fragmentu. Vaši proměnnou pak použijte ve funkci `render`.

4. Vytvořte si dva objekty obsahující informace o plyšácích dle následujícího vzoru.

```
const plushy1 = {
  name: 'Silvestr',
  image: 'adresa obrazku',
  text: 'Silvestr rád pozoruje dění za oknem a upřímně se usmívá na
};
const plushy2 = {
  name: 'Ctirad',
  image: 'adresa obrazku',
  text: 'Ctirad tráví svůj čas v blízkosti lednice a s očekáváním p
};
```

5. Adresy obrázků si můžeme zkopírovat z těchto odkazů: [elephant](#), [mouse](#).
6. Karta s plyšákem by měla ve výsledné stránce vypadat takto.

```
<div class="plushy">
  
  <h2 class="plushy__name">Jméno plyšáka</h2>
  <p class="plushy__text">Text o plyšákovi</p>
</div>
```

Převeďte tento kód na JSX a vložte jej do elementu s třídou `plushies`, jednou pro každého plyšáka. Nezapomeňte, že v JSX se místo `class` píše `className`. Data pro obě karty vezměte z objektů `plushy1` a `plushy2`.

7. Přidejte do stránky soubor se styly a nastylujte ji dle zadání.

Kódím.cz

Verze 2.0.0-beta.7