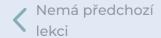


/ Webové aplikace / Digitální akademie Web / React / Úvod do Reactu / Cvičení: První React aplikace

1 Úvod do Reactu

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



Následujicí **> 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



Ctirad

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 dřívejška.
- 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 použíjte 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 těcho odkazů: elephant, mouse.
- 6. Karta s plyšákem by měla ve výsledné stránce vypadat takto.

```
<div class="plushy">
    <img class="plushy__image" src="odkaz na obrazek" />
    <h2 class="plushy__name">Jméno plyšáka</h2>
    Text o plyšákovi
</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.

П		
	m	R 974

Verze 2.0.0-beta.7