

# 4. hw

## 1. Компонент с таймером

- Создать компонент `Timer`.
- При монтировании компонента запускать таймер (через `setInterval`), который увеличивает счётчик каждую секунду.
- При размонтировании компонента (можете для размонтирования сделать кнопку которая будет через `state` и условную отрисовку `то показывать то скрывать компонент`) очищать таймер в `useEffect`.

**Цель:** понять, как работать с побочными эффектами и их очисткой.

---

## 2. Запрос данных (фейковый)

- Создать компонент `UsersList`.
- В `useEffect` имитировать загрузку данных (например, через `setTimeout`), потом вывести их в список.
- Во время загрузки показывать `Загрузка...`.

**Цель:** понять, как выполнять действия после рендера и обновлять состояние.

---

## 3. Мини-исследование рендеров

- Создать компонент `RenderCounter`.
- Хранить число рендеров в `useRef`.
- Увеличивать это число при каждом рендере и выводить его на экран.

**Цель:** увидеть, что обновление `useRef` не вызывает новый рендер.