

ACTIVIDADES PRÁCTICAS:

Título onPress y useState en React Native

Objetivos

Aprender a implementar eventos con onPress y Pressable en React Native.

Temporalización

Dedicación estimada: 2 horas.

Actividades:

En este bloque de actividades prácticas aprenderemos a implementar el evento onPress en el componente 'core' Pressable. Para ello actualizaremos los distintos estados necesarios para realizar cada ejercicio mediante useState.

NOTA: Si tienes dudas sobre qué debes implementar en cada ejercicio, puedes consultar el video explicativo subido a Florida Oberta.

Para los primeros ejercicios trabajarás a partir del siguiente código:

```
import { View, Pressable, Text, Image, StyleSheet } from 'react-native';
export default function App() {
  return (
    <View style={styles.container}>
      <Text style={styles.title}>My Title</Text>
      <Image style={styles.image} source={require('./assets/snack-icon.png')}
    />
    <Pressable>
      <Text style={styles.text}>Púlsame!</Text>
    </Pressable>
  </View>
);
}

const styles = StyleSheet.create({
  container: {
    flex: 1,
    backgroundColor: 'yellow',
    alignItems: 'center',
    justifyContent: 'center',
  },
  title: {
    fontSize: 25,
    fontWeight: 'bold',
    fontStyle: 'italic',
    textDecorationLine: 'underline',
  },
  image: {
    width: 200,
    height: 200,
  },
  text: {
    height: 40,
    width: 80,
    backgroundColor: 'blue',
    borderRadius: 8,
    padding: 6,
  },
});
```

Ejercicio 1.

Implementa la lógica necesaria para que cuando el usuario pulse el componente Pressable, el color del fondo de la pantalla se cambie a azul. Si vuelve a pulsar se cambiará a verde. Si se vuelve a pulsar el botón, el color del fondo volverá a ser el azul. Y así sucesivamente irá intercambiándose el valor del color del fondo de la pantalla entre azul y verde, cada vez que el usuario vaya pulsando el botón.

Ejercicio 2.

Implementa la lógica necesaria para que, sin tocar los estilos contenidos en la constante `styles`, cuando se renderice la interfaz, el color del fondo de pantalla sea el verde. Si el usuario pulsa el componente `Pressable`, el color del fondo de la pantalla se cambiará a azul. Si vuelve a pulsar se cambiará a verde. Y así sucesivamente irá intercambiándose el valor del color del fondo de la pantalla entre azul y verde, cada vez que el usuario vaya pulsando el botón.

Ejercicio 3.

Implementa la lógica necesaria para que, sin tocar los estilos contenidos en la constante `styles`, cuando se renderice la interfaz, el color del fondo de pantalla sea el verde. Si el usuario pulsa el componente `Pressable`, el color del fondo de la pantalla se cambiará a amarillo y el contenido del componente `Text` pasará a ser `My New Title`. Si vuelve a pulsar se cambiará a verde y el componente del componente `Text` volverá a ser `My Title`. Y así sucesivamente irá intercambiándose el valor del color del fondo de la pantalla entre azul y amarillo y el del componente `Text` entre `My Title` y `My New Title` cada vez que el usuario vaya pulsando el botón.

Ejercicio 4.

Implementa la lógica necesaria para que en el Ejercicio 3 cada vez que el usuario pulse el componente `Pressable`, además del valor del color del fondo y el contenido del componente `Text`, también se cambie la imagen que se renderiza en pantalla.

Para los siguientes ejercicios trabajarás a partir del siguiente código:

```
import { View, Pressable, Text, StyleSheet } from 'react-native';
export default function App() {
  return (
    <View style={styles.container}>
      <View style={styles.square} />
      <Pressable>
        <Text style={styles.text}>Púlsame!</Text>
      </Pressable>
    </View>
  );
}

const styles = StyleSheet.create({
  container: {
    flex: 1,
    backgroundColor: 'green',
    alignItems: 'center',
    justifyContent: 'center',
  },
  square: {
    size: '100',
    mt: '-2',
    marginTop: -6,
    width: 200,
    height: 200,
    backgroundColor: 'yellow',
  },
  text: {
    height: 40,
    width: 80,
    backgroundColor: 'blue',
    borderRadius: 8,
    padding: 6,
  }
});
```

Ejercicio 5.

Implementa la lógica necesaria para que cuando se pulse sobre el componente Pressable, se cambie el color del fondo a amarillo y el color del cuadrado a verde. Además, el cuadrado pasará a ser un rectángulo. Si el usuario vuelve a pulsar el componente Pressable, el color del fondo volverá a ser verde, el rectángulo pasará a ser un cuadrado y el color del cuadrado será amarillo. Y así sucesivamente a cada pulsación que el usuario dé sobre el componente Pressable.

Ejercicio 6.

Implementa la lógica necesaria para que cuando se pulse sobre Pressable, se cambie el color del cuadrado a amarillo y además se reduzca su tamaño. Si el usuario vuelve a pulsar, volverá al color verde y se seguirá reduciendo el tamaño. Así sucesivamente hasta que el usuario dé tantas pulsaciones sobre el componente Pressable que el cuadrado desaparezca.

Ejercicio 7.

Implementa las instrucciones necesarias para que el cuadrado realice los mismos cambios que en el ejercicio anterior –en color y tamaño-, pero esta vez aumentando de tamaño en lugar de disminuyendo. Cuando llegue a un tamaño de tu elección –por ejemplo, el ancho de la pantalla-, dejará de agrandarse y se mantendrá en ese valor.

Ejercicio 8.

Implementa las instrucciones necesarias para que el cuadrado realice los mismos cambios que en el ejercicio anterior, pero esta vez cuando llegue a ocupar el tamaño que elijas –por ejemplo, el ancho de la pantalla-, volverá al tamaño inicial y empezará a aumentar otra vez hasta llegar al tamaño límite fijado.

Ejercicio 9.

Implementa las instrucciones necesarias para que el cuadrado realice los mismos cambios que en el ejercicio anterior, pero esta vez cuando llegue al tamaño que elijas –el ancho de la pantalla, por ejemplo-, irá reduciendo el tamaño hasta llegar al de inicio, donde empezará a aumentar otra vez hasta llegar al tamaño límite fijado. Y así sucesivamente según el usuario vaya pulsando el componente Pressable.

Ejercicio 10.

Implementa las instrucciones necesarias para que, en el ejercicio anterior, cada vez que el usuario pulse sobre el componente Pressable, además de los cambios indicados, se cambie el color del fondo de la pantalla. Los valores para este color cambiarán entre blanco y negro.