

# Budowanie wydajnych i nowoczesnych aplikacji webowych w oparciu o React i powiązane technologie

## Prowadzący szkolenie:

### Mateusz Kulesza

Senior Software Developer,  
Team Leader, Scrum Master  
Project Manager  
Konsultant i szkoleniowiec



### Ustalenia:

- Cel i plan szkolenia
- Obowiązki bieżące
- Pytania, dyskusje, potrzeby
- Elastyczność zagadnień

Wieloletnie doświadczenie komercyjne w pracy z :

- HTML5, CSS3, SVG, EcmaScript 5 i 6
- jQuery, underscore, backbone.js
- canjs, requirejs, dojo ...
- Grunt, Gulp, Webpack, Karma, Jasmine ...
- Angular.JS, Angular, **React**, RxJS, Flux

# Zarządzanie pakietami



Node Package  
Manager

- system zarządzania zależnościami dla server-side js
- zależności opisywane z dokładnością do wersji w pliku `package.json`
- `npm install` - instaluje pakiety, których jeszcze nie ma w projekcie
- `npm update` - sprawdza, czy istnieją nowsze wersje pakietów + instaluje
- `npm install nazwa-pakietu --save-dev` - instaluje pakiet, dodaje go do `package.json`



# JavaScript 2015

“JavaScript next”

# ~~ECMAScript 6?~~

# ECMAScript 2015

- moduły
- dużo dobrego „cukru składniowego”
- leksykalny zasięg (let) i wiele innych
- można używać...

*już!* **BABEL**

<https://babeljs.io/>

# Webpack

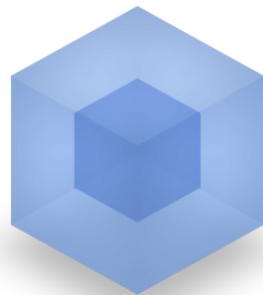
- module bundler
- obsługuje wiele formatów modułów: ES2015, AMD, CommonJS (npm)
- traktuje wszystko jak moduły (np. scss, html, grafiki)
- React Hot Loader
- dobrze współpracuje z popularnymi task runnerami (Gulp, Grunt)
- de facto standard w środowisku React, popularny również poza

```
// instalacja webpack-cli, globalnie npm
```

```
install webpack --global
```

```
// oraz instalacja lokalna
```

```
npm install webpack --save-dev
```



**webpack**  
MODULE BUNDLER

# Webpack - Konfiguracja

```
module.exports = {
  entry: [
    './js/index.js'
  ],
  output: {
    path: __dirname + '/static/',
    filename: 'bundle.js'
  },
  plugins: [],
  module: {
    rules: [{
      test: /\.js$/, use: ['babel-loader'], exclude: /node_modules/
    }]
  },
  devtool: 'source-map'
};
```

# Babel - Konfiguracja z .babelrc

Konfigurację dla transpilatora babel możemy zdefiniować raz tworząc w projekcie plik .babelrc

- presets - określają reguły transformacji kodu
- plugins - pozwalają rozszerzać mechanizmy babel

```
// .babelrc
{
  "presets": ["react", "es2015", "stage-0", "react-hmre"],
  "plugins": ["react-hot-loader/babel ", "transform-class-properties "]
}
```



# Funkcje Anonimiwe

## (Lambda)

// Domyślnie - zwraca wyrażenie

```
var odds = myArr.map(v => v + 1);  
var nums = myArr.map((v, i) => v + i);  
var pairs = myArr.map(v => (  
    {even: v, odd: v + 1}  
));
```

// Deklaracje umieszczamy w klamrach

```
nums.filter(v => {  
    if (v % 5 === 0) {  
        return true;  
    }  
});
```

// Leksykalne this

```
var bob = {  
    _name: "Bob",  
    _friends: [],  
    getFriends() {  
        return this._friends.forEach(f =>  
            this._name + " knows " + f  
        )  
    }  
}
```

# Destrukturyzacja

```
// list matching
```

```
var [a, , b] = [1,2,3];
```

```
// object matching
```

```
var { op: a, lhs: { op: b }, rhs: c }
```

```
  = getASTNode() // i.e. { op: 'a', lhs: {op: 'b' }, rhs: 'c' }}
```

```
// object matching shorthand
```

```
var {op, lhs, rhs} = getASTNode()
```

```
// Can be used in parameter position
```

```
function g({name: x}) {
```

```
  console.log(x);
```

```
}
```

```
g({name: 5})
```

# Default, ...Spread i ...Rest

```
function f(x, y = 12) {  
  // domyślna wartość y (jeśli y === undefined)  
  return x + y;  
}  
f(3) === 15;  
function f(x, ...y) {  
  // y jest tablicą pozostałych wartości  
  return x * y.length;  
}  
f(3, "hello", true) === 6;  
function f(x, y, z) {  
  return x + y + z;  
}  
// przekazanie każdego elementu tablicy osobno  
f(...[1, 2, 3]) === 6;
```

# Dynamiczny Literał

```
var obj = {  
  __proto__: theProtoObj,  
  // === 'handler: handler'  
  handler,  
  // === toString: function toString() {  
    toString() {  
      // Super calls  
      return "d " + super.toString();  
    },  
  // Dynamiczne nazwy własności  
  [ 'prop_' + (() => 42)() ]: 42  
};
```

# Rozszerzony obiekt Array

```
// konwertuje obiekt tablicopodobny na prawdziwą tablice
```

```
Array.from(document.querySelectorAll('*'))
```

```
// Tworzy nowa Tablicę, podobnie do new Array(), ale ma inne zachowanie dla 1 parametru
```

```
Array.of(1, 2, 3)
```

```
[0, 0, 0].fill(7, 1) // [0, 7, 7]
```

```
[1, 2, 3].find(x => x == 3) // 3
```

```
[1, 2, 3].findIndex(x => x == 2) // 1
```

```
[1, 2, 3, 4, 5].copyWithin(3, 0) // [1, 2, 3, 1, 2]
```

```
["a", "b", "c"].entries() // iterator [0,"a"],[1,"b"],[2,"c"]
```

```
["a", "b", "c"].keys() // iterator 0, 1, 2
```

```
["a", "b", "c"].values() // iterator "a", "b", "c"
```

# Moduły

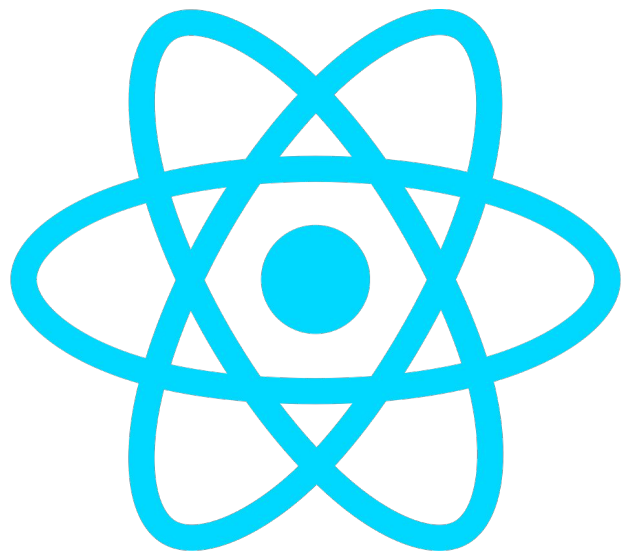
```
//----- lib.js -----  
export const sqrt = Math.sqrt;  
export function square(x) {  
    return x * x;  
}  
export function diag(x, y) {  
    return sqrt(square(x) + square(y));  
}  
  
export default diag;
```

```
//----- main.js -----  
import { square, diag } from 'lib';  
console.log(square(11)); // 121  
  
// -- lub cały moduł jako zmienna --  
import * as lib from 'lib';  
console.log(lib.square(11)); // 121  
  
// -- lub domyślny obiekt ( diag )  
import diagonal from 'lib';
```

# Obietnice ( Promise )

```
function timeout(duration = 0) {  
    return new Promise((resolve, reject) => {  
        setTimeout(resolve, duration);  
    })  
}
```

```
var p = timeout(1000).then(() => {  
    return timeout(2000);  
}).then(() => {  
    return Promise.reject("hmm... błąd!");  
}).catch(err => {  
    return Promise.all([timeout(100), timeout(200)]);  
}).then((result) => {  
    console.log("Wynik to: " + result);  
})
```



React



# React

**React** jest biblioteką służącą do budowania dynamicznych, złożonych interfejsów użytkownika w sposób deklaratywny i modułowy.

- Zdejmuje z programisty odpowiedzialność za renderowanie oraz aktualizowanie stanu DOM
- Pozwala deklarować strukturę, a także logikę wyświetlania treści w sposób deklaratywny, czyli bardziej naturalny niż w metodach obiektowych czy imperatywnych
- Pozwala umieścić zarówno strukturę jak i logikę wyświetlania w tym samym miejscu za pomocą wyłącznie JavaScript. Dzięki czemu programista **ma do dyspozycji pełne możliwości języka JavaScript**, a przy tym nie musi poznawać specjalnej (często ograniczonej) składni języków szablonów.

React nie renderuje zmian bezpośrednio, ale poprzez tzw. **Virtual-DOM**

# Hello React

```
<body>  
  <div id="app"></div>
```

```
<script src="https://unpkg.com/react/umd/react.development.js"  
  crossorigin></script>
```

```
<script src="https://unpkg.com/react-dom/umd/react-dom.development.js"  
  crossorigin></script>
```

```
<script>  
  var root = React.createElement('div', null, 'Hello!');  
  ReactDOM.render(root, document.getElementById("app"));  
</script>  
</body>
```

# React VirtualDOM

VirtualDOM to uproszczona reprezentacja obiektów DOM ( Document Object Model ), które są w przeglądarce. Cykl renderowania wygląda następująco:

- React buduje deklaratywnie drzewo Virtual DOM a następnie renderuje je jako przeglądarkowy DOM
- Przy każdej zmianie stanu React buduje ponownie całe drzewo Virtual DOM komponentu
- ReactDOM porównuje aktualne i nowe drzewo, a następnie wprowadza zmiany tylko w tych miejscach DOM które faktycznie potrzebują zmiany.

Dzięki zminimalizowaniu operacji na DOM React aktualizuje widok **błyskawicznie!**

# React VirtualDOM

Pozwala generować abstrakcyjny DOM, który można następnie “renderować” UI na wielu różnorodnych platformach:

- **react-dom** - DOM przeglądarki
- React Native - natywne aplikacje iOS i Android
- react-blessed - terminal
- react-canvas - element HTML Canvas
- react-vr / react 360 - aplikacje 3D

# Atrybuty i klasy elementów

```
React.createElement('div', {  
  
  // Atrybuty elementu podajemy jako klucz:wartość  
  id: 'rootElem',  
  
  // Klasy CSS dodajemy używając className.  
  // ( Słowo class jest zarezerwowane w JavaScript )  
  className: 'root-elem',  
  
  // Style elementu podajemy jako obiekt.  
  // Dzięki czemu łatwiej jest dynamicznie aktualizować pojedyncze style  
  style:{  
    borderTop: '1px solid black'  
  }  
  
}, 'Hello!'); // Zawartość elementu podajemy jako trzeci argument
```

# React JSX

Korzystając z Transpilacji oraz rozszerzenia JSX możemy budować elementy VirtualDOM w sposób dużo wygodniejszy:

```
const Section = <section>
  <h1>Lista zadań</h1>
  <h2 id="todos" className="subtitle">Na dziś</h2>
  <ul>
    <li>Zrobić Zakupy</li>
    <li>Nauczyć się React!</li>
  </ul>
</section>
```

```
React.render( Section, document.getElementById('app'))
```

# Dynamiczna treść

Korzystając z JSX możemy mieszać statyczną strukturę dokumentu z dynamiczną treścią:

```
var section = {  
  title: 'Zadania',  
  subtitle: 'Na dziś'  
}
```

```
React.render(<section>  
  <h1>{ section.title }</h1>  
  <h2 id="todos" className="subtitle">{ section.subtitle }</h2>  
</section>, document.getElementById('app'))
```

# Renderownie kolekcji

... a także dynamiczne kolekcje elementów:

```
section.items = [ {id:1, name:'Zakupy'}, {id:2, name:'React'} ];
```

```
var Section = <section>
```

```
  <h1>{ section.title }</h1>
```

```
  <h2 id="todos" className="subtitle">{ section.subtitle }</h2>
```

```
  <ul>
```

```
    { section.items.map( item => <li key={item.id}>{item.name}</li> ) }
```

```
  </ul>
```

```
</section>;
```

```
React.render(Section , document.getElementById('app'));
```

Elementom kolekcji należy przekazać **atrybut key**, który musi być zawsze unikalny i stabilny. Dzięki temu React może optymalnie dokonywać aktualizacji list używając minimalnej liczby operacji.



# Komponenty

Podstawowym blokiem aplikacji w React są tzw. Komponenty.

**Komponent** jest elementem w drzewie DOM, który jest zarządzany przez React.

**Funkcja / Klasa komponentu** zawiera kod JavaScript kontrolujący wygląd i zachowanie elementu.

**Instancja komponentu** to właśnie element, który został wyrenderowany przez React przy użyciu tej klasy lub funkcji.

**<MyElement option={zmienna} title="tekst"> Treść </MyElement>**

Komponenty mogą być zagnieżdżane w dowolne struktury podobnie jak HTML czy XML.

Także, jak w HTML możemy przekazywać do komponentu dane jako atrybuty. Jako że poza ciągami znaków możemy przekazywać dowolne obiekty, parametry te nazywamy właściwościami komponentu ( Component properties, albo krócej - props )

# Definiowanie komponentów


Pseudo Klasa ES5	<pre><del>var MyComponent = React.createClass({</del> <del>  render: function(){</del> <del>    return &lt;div&gt; dowolny DOM, oraz {this.props.tekst} &lt;/div&gt;</del> <del>  }</del> <del>})</del></pre>
Klasa ES6	<pre><b>class</b> MyComponent <b>extends</b> React.Component{   <b>render</b>() {     return &lt;div&gt; dowolny DOM, oraz {this.props.tekst} &lt;/div&gt;   } }</pre>
Komponent bezstanowy Funkcja	<pre>const MyComponent = (<b>props</b>) =&gt; {   return &lt;div&gt; dowolny DOM, oraz {<b>props.tekst</b>} &lt;/div&gt; }</pre>

# Komponenty klasowe - state, props

React “reaguje” na zmiany danych i wywołuje ponowne renderowanie virtualDOM. Renderowanie odbywa się gdy przekazujemy nowe właściwości do komponentu (**props**), lub gdy zmienimy jego wewnętrzny stan (**state**).


```
var Todo = ( props ) => <div>
  <h3> { props.tekst } </h3>
</div>;

React.render(<div>
  <Todo tekst="Zakupy"></Todo>
  <Todo tekst={tododata.name}></Todo>
  <Todo tekst={ "Todo" + uuid }></Todo>
</div>, document.getElementById( 'app' ))
```

An arrow points from the `props` argument in the `React.render` call to the `props` parameter in the `Todo` component definition.

```
class Counter extends React.Component{
  componentDidMount(){
    setInterval(()=>{
      this.setState({
        counter: this.state.counter + 1
      })
    },1000);
  }

  render(){return <div>{this.state.counter}</div> }
```

An arrow points from the `this.state.counter` property access inside the `setInterval` callback to the `this.state.counter` property access inside the `render` method.

Przekazanie nowych właściwości do elementu lub zmiana wewnętrznego stanu powoduje **ponowne wyrenderowanie komponentu**. Props ani state nie wolno modyfikować ręcznie!

# React Hooks

```
import React, { useState } from 'react';

function Example() {
  // useState zwraca tablice z 2 elementami
  // zmienną 'count' i funkcją 'setCount':
  const [count, setCount] = useState(0);

  return (
    <div>
      { /* Możemy odwołać się do zmiennej stanowej: */ }
      <p>You clicked {count} times</p>

      { /* Możemy wywołać funkcję setter setCount: */ }
      <button onClick={() => setCount(count + 1)} >
        Click me
      </button>
    </div>
  );
}
```

Funkcje w JavaScript nie mają “stanu”. Tzn każde wywołanie ma dostęp tylko do parametrów (props) i domkniętych zmiennych (closure).

Aby funkcja komponentu przy kolejnym renderowaniu DOM (JSX) mogła odwołać się do wcześniejszych wartości stanu musimy “odwołać” się do stanu używając specjalnych funkcji - React Hooks.

`const [ aktualnaWartosc, funkcjaZmianyStanu ] = useState( wartoscPoczatkowa )`

# useEffect

```
const WindowTitleUpdater = () => {  
  
  const [title, setTitle] = useState('Tytuł')  
  
  useEffect(() => {  
    // Aktualizacja paska tytułowego okna  
    document.title = title  
  })  
  
  return <div>  
    <input  
      value={title}  
      onChange={e => setTitle(e.target.value)} />  
  </div>  
}
```

Oprócz DOM “renderować”  
możemy także tzw. “efekty  
uboczne”

**Po każdym** wyrenderowaniu  
DOM możemy wykonywać  
imperatywne operacje na poza  
komponentem używając  
useEffect.

Na przykład możemy ustawić  
tytuł okna przeglądarki / tytuł  
karty.

# useEffect - destruktor

```
const WindowResizeWatcher = () => {  
  const [windowSize, setWindowSize] = useState( 0)  
  
  useEffect(() => {  
    const resizeHandler = () => {  
      setWindowSize(window.innerWidth )  
    }  
    // Konstruktor efektu - Dodajemy subskrypcje  
    window.addEventListener('resize', resizeHandler)  
  
    // Destruktor efektu - wyłączamy subskrypcje  
    return () => {  
      window.removeEventListener('resize',resizeHandler)  
    }  
  })  
  return <div> {windowSize} px </div>  
}
```

Każde wyrenderowanie komponentu powoduje ponowne uruchomienie efektu.

Działa podobnie jak

- componentDidMount
- - oraz -
- componentDidUpdate

# Operowanie na DOM

Chociaż nie jest wskazane manipulowanie DOM wygenerowanym przez React, to jest taka możliwość. Aby uzyskać dostęp do wybranych elementów DOM, używamy referencji:

```
this.refObj = React.createRef() /* lub */ const ref = useRef()  
...  
<input ref={refObj}/>
```

Odwołujemy się w kodzie poprzez:

```
ReactDOM.findDOMNode( this.refObj.current ).focus()  
ReactDOM.findDOMNode( this.refObj.current ).value
```

Pamiętaj, że referencje dostępne będą dopiero gdy element jest wyrenderowany. Zalecane jest używanie referencji w odpowiednich metodach cyklu życia.

Możesz też wykonać kod bezpośrednio, np. `<input ref={(elem) => elem.focus()} />`

# Więcej Hooks

## Podstawowe hooki

- useState
- useEffect
- useContext

## Zaawansowane hooki

- useReducer
- useCallback
- useMemo
- useRef
- useImperativeHandle
- useLayoutEffect
- useDebugValue
- useDeferredValue
- useTransition
- useId



# Tworzenie własnych Hooks

```
function useFriendStatus(friendID) {  
  const [isOnline, setIsOnline] = useState(null);  
  
  function handleStatusChange(status) {  
    setIsOnline(status.isOnline);  
  }  
  
  useEffect(() => {  
    ChatAPI.subscribeToFriendStatus(friendID, handleStatusChange);  
    return () => {  
      ChatAPI.unsubscribeFromFriendStatus(friendID, handleStatusChange);  
    };  
  });  
  
  const friendIsOnline = useFriendStatus( friend.id )  
  
  return isOnline;  
}
```

Tworzenie własnych Hooks  
jest proste

- Utwórz funkcję o nazwie useTwojaNazwa
- Użyj w niej React Hooks
- Potrzebne dane przekaż jako argumenty albo zwróć jako obiekt
- I użyj w komponencie:

```
const friendIsOnline = useFriendStatus( friend.id )
```

# Domyślne state i props

```
class Clock extends React.Component {  
  
  // Domyślne props, gdy nie zostaną  
  // przekazane z nadrzędnego komponentu:  
  
  static defaultProps = {  
    name: "Hello"  
  };  
  
  constructor(props) {  
    super(props);  
  
    // Domyślny stan  
    this.state = {date: new Date()};  
  }  
  
}
```

```
// Domyślne props, gdy nie zostaną  
// przekazane z nadrzędnego komponentu:  
  
function Clock ( props = {  
  name: "React"  
}) {  
  
  const [myState, setMyState] = useState()  
  
  return <h3>  
    Hello {props.name} {myState}  
  </h3>  
}
```

# Zagnieżdżanie komponentów

Komponenty mogą być zagnieżdżane - tj. dowolny kod stanowiący element JSX przekazany pomiędzy znacznikiem otwierającym a zamykającym komponentu będzie dostępny jako obiekt JSX w zmiennej **props.children** ;

```
var Section = (props) => <section>
  <h1>{ section.title }</h1>
  {props.children}
</section>;
```

```
React.render(<Section title="Zagnieżdżony Todo">
  Dowolna treść, także komponenty <Todo />
</Section>
, document.getElementById('app'));
```

# Modyfikowanie stanu

React musi “wiedzieć” kiedy stan komponentu się zmienił. **Nigdy nie modyfikujemy stanu bezpośrednio:**

~~`this.state.name = “to nie zadziała”`~~

Do modyfikacji stanu służy funkcja **setState**: `this.setState({name: “Hello” })`

Metoda **setState** działa **asynchronicznie**. Pobranie wartości `this.state.name` natychmiast po ustawieniu stanu może nie dać poprawnego rezultatu. Jeśli nowy stan zależy od poprzedniego, użyj funkcji:

```
this.setState( function ( prevState, props ) {  
    return { counter: prevState.counter + props.increment }  
});
```

**Zmiany są łączone** - Wartość `name` nie ulegnie zmianie gdy zmieniamy `counter`.

**this.replaceState({...})** natomiast nadpisuje cały obiekt **this.state**

# Zdarzenia

Zdarzenia w React nasłuchujemy bezpośrednio na renderowanych elementach:

```
<input value={state.myvalue} onChange={handleChange} />
```

Obsługujemy je w kodzie komponentu, obiekt zdarzenia zostanie przekazany jako parametr:

```
handleChange = function(event){  
  setState({  
    myvalue: event.target.value  
  });  
}
```

Możemy też wykonać kod bezpośrednio:

```
<div class="my_button" onClick={e => setState(e.target.value)}>Press me!</div>
```

# Metody cyklu życia

Każdy komponent ma tzw. "Cykl życia", czyli etapy przez jakie przechodzi od jego utworzenia do jego usunięcia z widoku.

## Montowanie:

*// Przed zamontowaniem w DOM:*

```
UNSAFE_componentWillMount()
```

*// Po zamontowaniu w DOM:*

```
componentDidMount()
```

*// Przed usunięciem z DOM:*

```
componentWillUnmount()
```

*// Przed Zmianą DOM*

```
getSnapshotBeforeUpdate(prevProps = {}, prevState = {})
```

## Aktualizowanie:

*// Komponent dostał nowe properties:*

```
UNSAFE_componentWillReceiveProps(newProps = {})
```

```
static getDerivedStateFromProps(newProps = {})
```

*// Jeśli zwróci false, react pominie renderowanie:*

```
shouldComponentUpdate(newProps={}, newState={})
```

*// Komponent będzie renderowany, nie zmieniaj stanu*

```
UNSAFE_componentWillUpdate()
```

*// Komponent się wyrenderował, DOM jest stabilny*

```
componentDidUpdate()
```

# Formularze

Dodanie do pola formularza atrybutu `value=""` zamienia to pole w tzw. pole kontrolowane, czyli pole którego stan jest powiazany ze stanem komponentu i tylko komponent może ten stan zmienić.

Zapis w formie `<input value={state.myValue} />` sprawia, że pole uniemożliwia ręczną zmianę swojego stanu. Jedyny sposób na zmianę wartości tego pola to zmiana stanu komponentu, czyli skorzystanie z metody `setState`:

```
<input value={state.myValue} onChange={handleChange} />
```



```
handleChange = e => setState({myValue:e.target.value })
```

Pole, które nie posiada atrybutu `value` to tzw. **pole niekontrolowane**. Elementy typu `<select>` czy `<textarea>` także korzystają z atrybutu `value`.

# React-Router-Dom

Router pozwala “podmienić” renderowany na stronie komponent zależnie od aktualnego adresu url w przeglądarce:

```
import React from 'react'
import { BrowserRouter as Router, Route, Link } from 'react-router-dom'
import { Home, About, Topics } from './my-components'
```

```
const Routing = () => <Routes>
  <div>
    <Route exact path="/" element={<Home/>}/>
    <Route path="/about" element={<About/>}/>
    <Route path="/topics" element={<Topics/>}/>
  </div>
</Routes>
```

Routing jest komponentem, renderujemy go w dowolnym miejscu w kodzie JSX



# Linkowanie

Router pozwala tworzyć parametryzowane ścieżki oraz dynamiczne linki:

```
<ul>
  <li><Link to="/netflix">Netflix</Link></li>
  <li><Link to="/zillow-group">Zillow Group</Link></li>
  <li><Link to="/yahoo">Yahoo</Link></li>
  <li><Link to={some.dynamic.id}>Dynamic link with some {some.dynamic.id}</Link></li>
</ul>
```

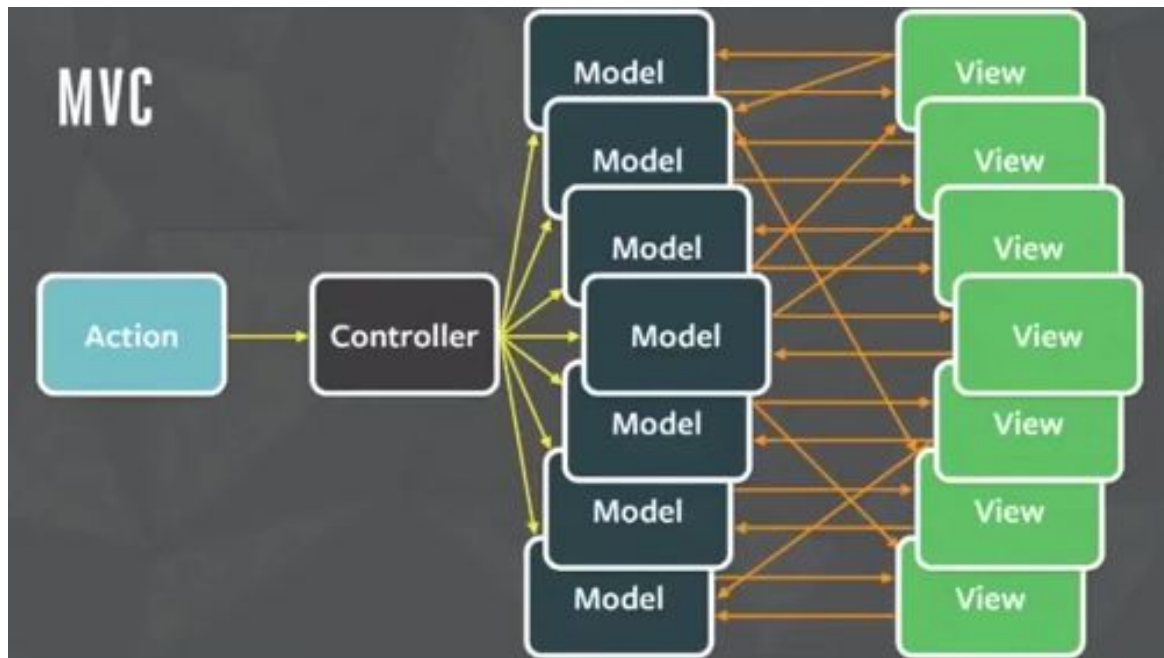
```
<Route path="/:id" component={Child}/>
```

```
const Child = () => (
  const params = useParams()
  <div>
    <h3>ID: {params.id}</h3>
  </div>
)
```



Flux

# Problem z MVC



Modele i widoki tworzą wiele dwukierunkowych powiązań.

Akcja użytkownika może wpływać na wiele modeli i wiele widoków, które mogą zmieniać kolejne modele... itd.

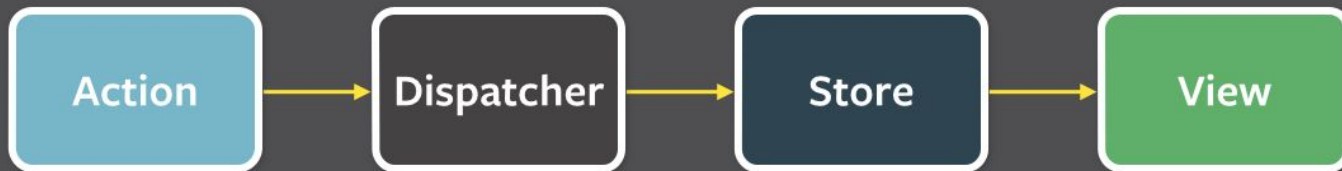
Trudno jest określić dokładnie kierunek przepływu danych.

Łatwo o błędy.

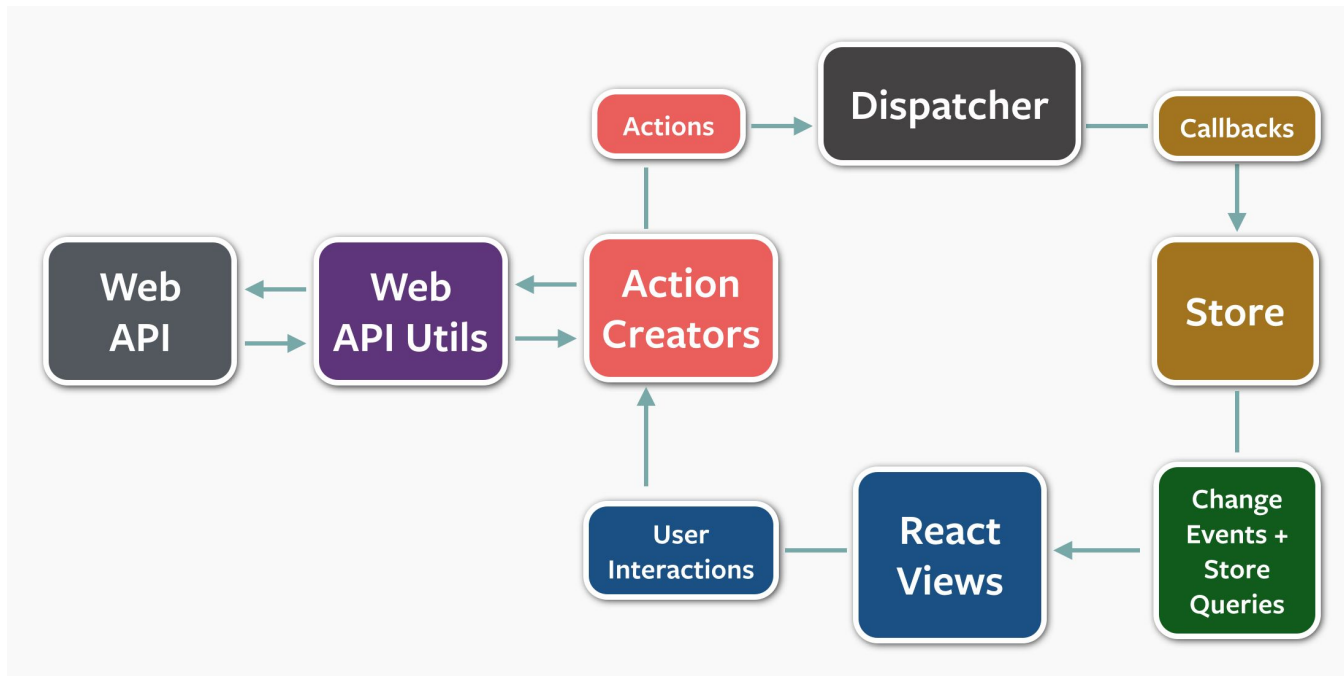
# Flux

Architektura Flux zakłada jednokierunkowy przepływ danych.

- Akcje stanowią jedyny sposób zmiany stanu aplikacji ( Action )
- Dyspozytor ( Dispatcher ) przekazuje akcje do odpowiednich Magazynów stanu ( Store )
- Magazyn jest “jedynym źródłem prawdy”, zmienia swój stan w reakcji na akcje. Stan aplikacji pobierany jest z magazynów i przekazywany do widoków.
- Widok ( View ) obserwuje magazyny i renderuje zmiany w aplikacji



# Flux w praktyce



# Akcje

Akcje są obiektami zawierającymi przynajmniej 2 pola:

- 'type' - Typ akcji, wg. którego magazyn wie jak przetworzyć ładunek (payload)
- 'payload' - ładunek akcji, czyli parametry akcji, np. dane do zapisania

```
const ADD_FLIGHT = {  
  type: 'ADD_FLIGHT',  
  payload: {  
    id: 3542,  
    name: 'WAW/SFO'  
  }  
}
```

```
const REMOVE_FLIGHT = {  
  type: 'REMOVE_FLIGHT',  
  payload: {  
    id: 3542  
  }  
}
```

```
const UPDATE_FLIGHT = {  
  type: 'UPDATE_FLIGHT',  
  payload: {  
    id: 3542,  
    name: 'WAW/SFO',  
    status: 'active'  
  }  
}
```

# Magazyn

Magazyn składa się z 2 części:

- Obiektu przechowującego stan
- Funkcji obsługującej przychodzące akcje, modyfikującej stan magazynu i powiadamiającej o zmianach

Dobłą praktyką jest stworzenie jednego obiektu (klasy), który spełnia te role.

```
class FlightStore extends EventEmitter{
  constructor(){
    this.store = { flights: [] }
  }
  handleAction(action){
    switch(action.type){
      case 'ADD_FLIGHT':
        this.store.flights.push( action.payload )
        break;
    }
    this.notifyViews( this.state );
  } ...
}
```

# Korzyści

Dzięki niemutowalnym strukturom danych wykrywanie zmian staje się bardzo proste i wydajne - wystarczy porównać cały obiekt z jego poprzednią wersją. Jeśli jest to ten sam obiekt to nic się nie zmieniło i nie ma potrzeby aktualizacji widoku

```
let state = null;

function dispatch(action) {
  const newState = reducer(state, action);

  if (newState !== state) {
    state = newState;
    this.notifyViews( this.state );
  }else{
    // brak zmian - nie aktualizujemy
  }
}
```





# Redux

# Redux

Redux jest podobną do Flux architekturą, inspirowaną rozwiązaniami funkcyjnymi. Jego głównymi założeniami są:

- Jedno źródło stanu aplikacji
- Niemutowalny stan
- Redukowanie listy akcji do aktualnego spójnego stanu

```
import { createStore } from 'redux'

function counter(state = 0, action) {
  switch (action.type) {
    case 'INCREMENT':
      return state + 1
    case 'DECREMENT':
      return state - 1
    default:
      return state
  }
}

let store = createStore(counter)
store.subscribe(() => console.log(store.getState()))

store.dispatch({ type: 'INCREMENT' }) // 1
store.dispatch({ type: 'INCREMENT' }) // 2
store.dispatch({ type: 'DECREMENT' }) // 1
```

# Reducers

Reducer może pracować z zagnieżdżonym stanem. Należy jednak pamiętać aby zwracać każdorazowo nowy obiekt, jeśli została w nim wprowadzona jakakolwiek zmiana.

```
function reducer(state, action) {  
  switch (action) {  
    case 'INC':  
      return {...state, counter: state.counter + 1 };  
    case 'DEC':  
      return {...state, counter: state.counter - 1 };  
    default:  
      return state;  
  }  
}
```

Nie modyfikuj obiektów bezpośrednio: ~~state.counter = state.counter + 1~~

# Action Creators

Aby ułatwić tworzenie akcji i nie zapomnieć o istotnych polach tworzymy funkcje - kreatory akcji

```
const addIngredient = (recipe, name, quantity) => ({  
  type: 'ADD_INGREDIENT',  
  recipe,  
  name,  
  quantity  
});
```

W ten sposób dużo wygodniej możemy wprowadzać zmiany stanu aplikacji:

```
store.dispatch(addIngredient('Omelette', 'Eggs', 3));
```

# Zagnieżdżanie reduktorów

Reduktory możemy zagnieżdżać:

```
const recipesReducer = (recipes, action) => {
  switch (action.type) {
    case 'ADD_RECIPE':
      return recipes.concat({
        name: action.name
      });
  }
  return recipes;
};
```

```
const ingredientsReducer = (ingredients, action) => {...}
```

```
const rootReducer = (state, action) => {
  return Object.assign({}, state, {
    recipes: recipesReducer(state.recipes, action),
    ingredients: ingredientsReducer(state.ingredients, action)
  })
}
```

... lub “kombinować” :

```
export default combineReducers({
  recipes: recipesReducer,
  ingredients: ingredientsReducer
});
```

# Middleware

Middleware pozwala “przechwycić” akcje i zmodyfikować je, wysłać zależne akcje oraz wykonać inne operacje dla każdej wysłanej akcji:

```
import { createStore, applyMiddleware } from 'redux';
import rootReducers from 'reducers/root';

const loggingMiddleware = ({ getState, dispatch }) => (next) => (action) => {
  console.log(`Action: ${ action.type }`, action);
  next(action);
};

const initialState = {...};

export default createStore(
  rootReducers,
  initialState,
  applyMiddleware(loggingMiddleware)
);
```

# Efekty uboczne w Redux

Middleware można także wykorzystać do wykonywania efektów ubocznych, takich jak zapytywanie serwera:

```
function fetchData(url, callback) {
  fetch(url)
    .then((response) => {
      if (response.status !== 200) {
        console.log(`Error fetching data: ${ response.status }`);
      } else {
        response.json().then(callback);
      }
    })
    .catch((err) => console.log(`Error fetching data: ${ err }`))
}

const apiMiddleware = ({ dispatch }) => next => action => {
  if (action.type === FETCH_MY_DATA) {
    fetchData(URL, data => dispatch(setMyData(data)));
  }

  next(action);
};
```

Popularne middleware:

- redux-thunk
- redux-promise
- redux-saga
- ...

# Redux - React

```
import { connect } from 'react-redux'

const mapStateToProps = (state) => {
  return {
    todos: state.todos
  }
}

const mapDispatchToProps = (dispatch) => {
  return {
    onTodoClick: (id) => {
      dispatch(toggleTodo(id))
    }
  }
}

const VisibleTodoList = connect(
  mapStateToProps,
  mapDispatchToProps
)(TodoList)
```

Dzięki `connect()` podłączenie komponentów do magazynu redux-store możemy wykonać automatycznie używając Providera:

```
import { Provider } from 'react-redux'

let store = createStore(todoApp)

render(
  <Provider store={store}>
    <App />
  </Provider>,
  document.getElementById('root')
)
```



# Normalizacja

```
{
  posts : {
    byId : {
      "post1213" : {
        id : "post1",
        author : "user1",
        body : ".....",
        comments : ["comment1", "comment2"]
      },
      ...
    }
  },
  allIds : ["post1213", "post2425", ...]
},
comments : {
  byId : {
    "comment1675" : {
      id : "comment1",
      author : "user2",
      comment : ".....",
    },
    ...
  },
  allIds : ["comment1675", "comment254", ...]
},
...
}
```

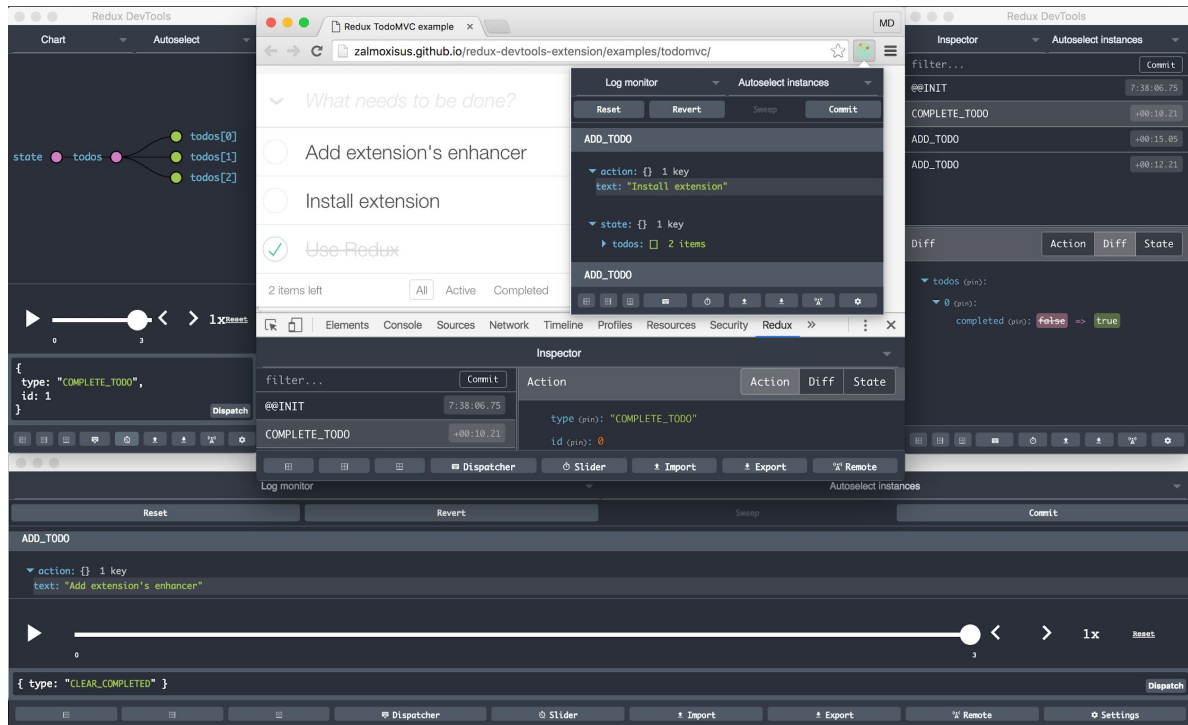
Normalizacja oznacza, że każdy element danych przechowywany jest w Magazynie Redux zawsze tylko i wyłącznie raz.

Jeżeli obiekt występuje w kilku miejscach w aplikacji wystarczy przechować jego identyfikator i typ.

Następnie przy renderowaniu można odtworzyć wszystkie wystąpienia używając identyfikatorów:

```
posts.allIds.map( id => posts.byId[id] )
```

# Redux Devtools





**Dziękuję za uwagę!**

**Pytania? ;-)**