UD05 - React Session - Vol 1

Angel Berlanas

January 28, 2020

Contents

1	Disclaimer	1
2	¿Qué es React?	1
3	Muchas maneras de acercarse a React	2
4	Creando nuestra nueva App React 4.1 Motivos por los que esto mola	
	4.2 Inicializando nuestra APP	2

1 Disclaimer

Todos los apuntes que van a tener lugar en estas carpetas y sesiones han sido escritos con el objetivo de presentar a los alumnos de DAW una visión global y desde la humildad de aquel que se acerca a la montaña de conocimiento y con pocas herramientas comienza la escalada.

No todos los conceptos estan dominados, muchas de las tecnologías están fuera de lo que llamaría $mi\ zona\ de\ comfort$, pero sin duda vale la pena practicar y prepararse todo esto...

Como dicen en algunas conferencias, vale la pena tener creatividad que comodidad.

No espero más para los alumnos y los profesores que lleguen a leer esto, que les ayude en la medida de lo posible.

2 ¿Qué es React?

La definición que nos aporta DuckDuckGo es:

React es una biblioteca Javascript de código abierto para crear interfaces de usuario con el objetivo de animar al desarrollo / /de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Facebook, Instagram y una comunidad de desarrolladores independientes y compañías.

Que sea de código abierto y sea mantenida por Facebook es algo bastante curioso, pero la comunidad es la comunidad.

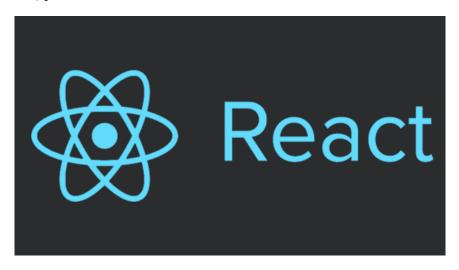


Figure 1: Logo de React

3 Muchas maneras de acercarse a React

Existen muchas, tal y como aparecen descritas en su página web:

Pagina Oficial de ReactJS

De todas ellas, elegiremos que *creo* más adecuada, que es la creación de una página-app que será autocontenida.

Create a New React App

Pasamos al turrón.

4 Creando nuestra nueva App React

4.1 Motivos por los que esto mola

Scaling to many files and components. Using third-party libraries from npm. Detecting common mistakes early. Live-editing CSS and JS in development. Optimizing the output for production.

4.2 Inicializando nuestra APP

npx create-react-app my-app
cd my-app
npm start