React parte 1: Componentes reutilizáveis para sua webapp

- Esse curso capacita a:
 - o Criar seus próprios componentes;
 - o Trabalhar com formulários e tabelas;
 - o Entender state e properties;
 - o Estilizar a aplicação;
 - o Usar function e class componentes;

Aulas:

1. Iniciando os trabalhos:

- Ambiente necessário para criação do projeto;
- Criação de um projeto inicial utilizando <u>create-react-app</u> (em seguida, npx create-react-app <nome-do-projeto>);
- Inicialização do projeto inicial;

2. Usando componentes:

- Um dos objetivos do React é componentizar nosso layout de forma a privilegiar a reutilização de componentes no nosso código;
- Dois tipos de componentes: <u>Function component</u> é o modo mais simples de se declarar um componente no React (simple component), sendo necessário apenas retonar um JSX, já o <u>Class component</u> precisa herdar de Component e conter um método **render**() obrigatório para que funcione;
 - Criar um Class componente no React;
 - Criar sub-componentes internos como Function Component;
 - Comunicação entre componentes utilizando props;

3. Entendendo o state:

- State: Serve para guardar valores/estado que podem vir a mudar com a interação do usuário com o componente, tendo efeito na renderização do mesmo, o state pode ser passado como props!
- Props: Valores para a configuração de um componente, essas props são passadas pelo elemento acima (que utiliza o componente que irá receber) e são imutáveis, utilizado para a comunicação de componentes;
- <u>Props</u> para configuração de componentes e <u>State</u> armazenando estado/valores!
 - Trabalhar com state;
 - Método setState();
 - Comportamento ao se alterar o state;
 - Método de remoção com filter;

4. Lidando com formulários:

- Trabalhar com formulários;
- Utilizando o evento onChange;
- Submissão de formulário // Cria um elemento dinamicamente;

5. Estilizando a aplicação:

- Instalação do módulo do materialize-css;
- Importação de um arquivo de estilo;
- Utilizar o materialize;
- Estilizar o projeto utilizando className para atribuição de classes;