**<간단한 웹 게임 생성을 통해 배우는 React>**

**1. Why we use React?**

1. 사용자 경험의 질 상승
2. 재사용을 위한 코드 컴포넌트화
3. 데이터-화면 일치

**2. State**

What is the state?

- value 등이 바뀔 여지가 있는 부분 ex) button 태그 내 text 등

**# index.html**

**텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

**# Web Page**

**텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

**텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

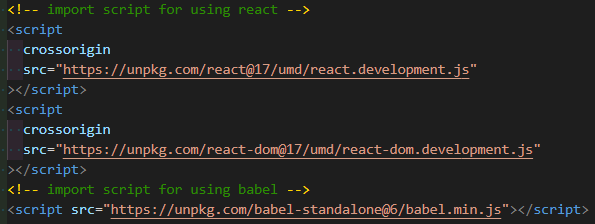
- button 클릭 시 state { liked: false -> true } 로 변경되고 따라서 button의 text인 unliked -> liked로 역시 변경.

**3. Babel**

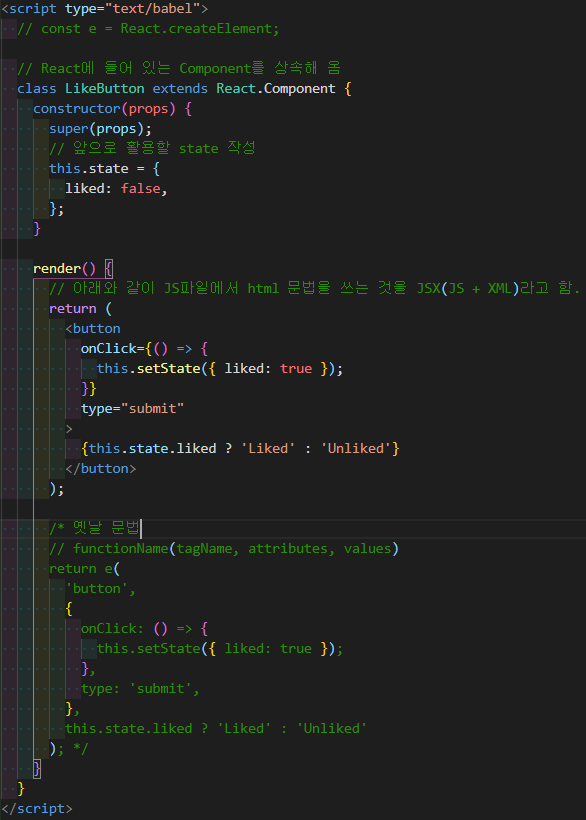
- JS파일에서 html 형식의 코드를 React.createElement로 변환하여 읽을 수 있게 해주는 기능.

**# index.html**

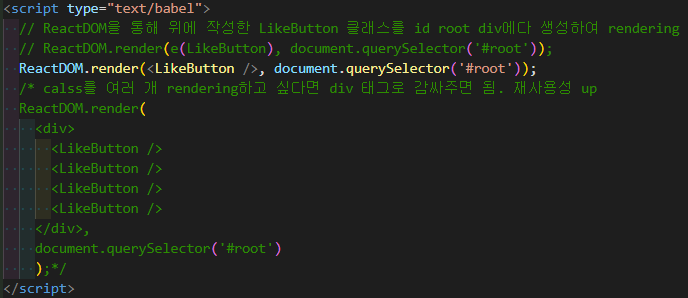
**- head**

****

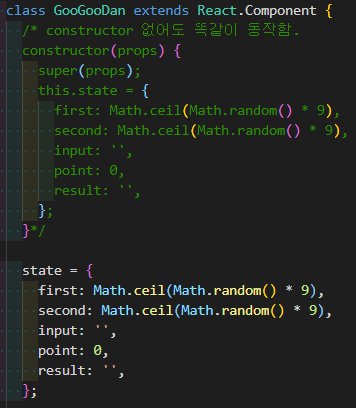
**- first script tag**

****

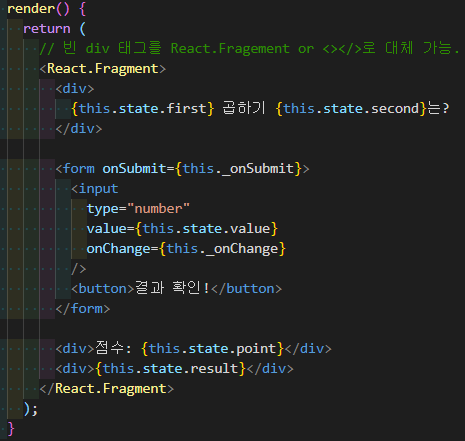
**- second script tag**

****

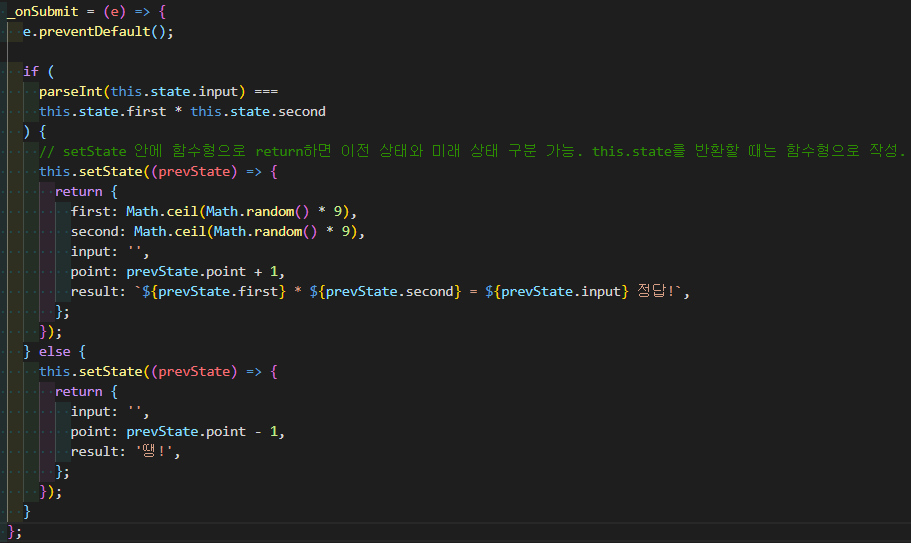
**4. 구구단 by React**

****

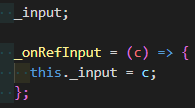
****

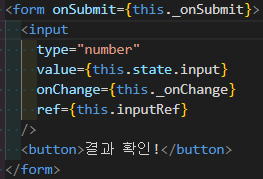
****

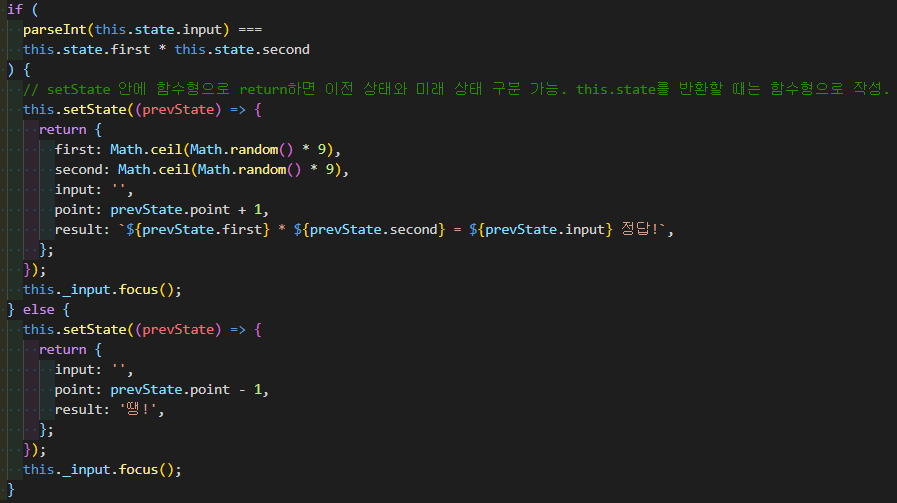
**5. \_onSubmit method 내 setState 함수형으로 변경하기**

****

**# input autofocus 구현**

****

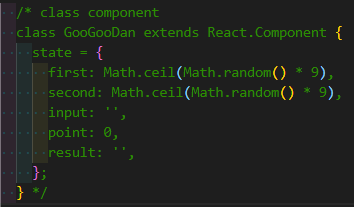
****

****

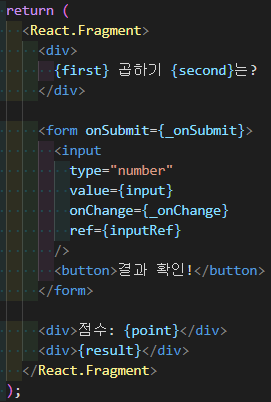
- react에서 setState에 변경이 일어날 때마다 render()가 새로 실행되므로 input 태그에 함수를 하드 코딩할 경우 작업 속도가 느려짐. 따라서 위와 같이 class 내 메서드로 따로 지정하여 활용.

**6. React Hooks**

- functional component에 useState, useEffect, useRef 기능 등을 추가한 것.







**7. Install WebPack**