

Material Mesimor: React - Java 3

Session 0: Përditësimi i gjendjes nga inputi i përdoruesit (useState)

Në këtë sesion mësojmë si të përdorim hook-un `useState` për të ruajtur dhe përditësuar të dhëna të futur nga përdoruesi.

Shembull:

```
import { useState } from "react";

function InputExample() {
  const [name, setName] = useState("");

  const handleChange = (event) => {
    setName(event.target.value);
  };

  return (
    <div>
      <input type="text" placeholder="Shkruaj emrin tënd" onChange={handleChange} />
      <p>Përshëndetje, {name}!</p>
    </div>
  );
}

export default InputExample;
```

Detyrë në klasë: Ndërtoni një komponent që merr një tekst nga përdoruesi dhe e shfaq atë direkt.

Session 1: Menaxhimi i ngjarjeve (onClick, onChange)

Ngjarjet në React (event handlers) përdoren për të reaguar ndaj veprimeve të përdoruesit.

Material Mesimor: React - Java 3

Shembull me onClick:

```
function ClickExample() {  
  const handleClick = () => {  
    alert("U klikua butoni!");  
  };  
  
  return <button onClick={handleClick}>Kliko këtu</button>;  
}
```

Shembull me onChange:

```
function InputExample() {  
  const handleInput = (e) => {  
    console.log("Shkruajti:", e.target.value);  
  };  
  
  return <input type="text" onChange={handleInput} />;  
}
```

Detyrë në klasë: Krijoni një buton që kur klikohet, rrit një numër dhe e shfaq.

Session 2: Ndërtimi i një aplikacioni Counter

Qëllimi është të ndërtojmë një aplikacion të thjeshtë Counter që përdor useState dhe onClick për të shtuar, zvogëluar dhe resetuar një numër.

Shembull:

```
import { useState } from "react";  
  
function Counter() {
```

Material Mesimor: React - Java 3

```
const [count, setCount] = useState(0);

return (
  <div style={{ textAlign: "center" }}>
    <h1>Vlera: {count}</h1>
    <button onClick={() => setCount(count + 1)}>Shto</button>
    <button onClick={() => setCount(count - 1)}>Zvogëlo</button>
    <button onClick={() => setCount(0)}>Reset</button>
  </div>
);
}

export default Counter;
```

Detyrë në klasë: Ndërtoni komponentin tuaj CounterApp me të njëjtat funksione.

Detyrë për shtëpi: Shtoni një input ku përdoruesi mund të japë një numër që do t'i shtohet vlerës aktuale.