

Material Mesimor: React

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;
```

Session 1: Menaxhimi i ngjarjeve (onClick, onChange)

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

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