

Store

— Component
— State 관련

Skill Detail

(state.mode) default = Read

+ 수정버튼 (클릭 시 state.mode를 Read → Modify)

if (state.mode = Read)

Read Skill Detail

Store의 State

Modify Skill Detail

+ 저장버튼

이벤트 발생시,
State의 state를
M.S.D의 state로(변화된 상태)
대입시키기

+ 취소버튼

이벤트 발생시,
S.D의 state.mode를
modify → Read

Modal

+ 저장버튼 (각각 OS, 툴, 언어, 디비) + 취소버튼

Modify Skill Detail은 부모로

각각 해당 state만을 받을

변경이 생기면, state를 직접

변경시키는 것이 아닌 M.S.D의 state를 갱신

Constructor
이 컴포넌트에서
state와 같은 state 가질.
변경된 state는
복사되어야 함.