Herramienta para validación de parámetros en javascript propTypes

**Yarn add prop-types**

Configuración de visual studio code instalación de extensiones y plugisns

* Vscode-icon
* Reactjs code snnipets

Plugin para el debug de react en Chrome

React developer tools

**Librería para los estilos**

**Material-ui.com**

**Comandos**

Comando para configurar el proyecto con las mejores prácticas de babel, yarn entre otras

**npx create-react-app nombreproyecto**

luego ubicarnos en la carpeta del proyecto y ejecutar

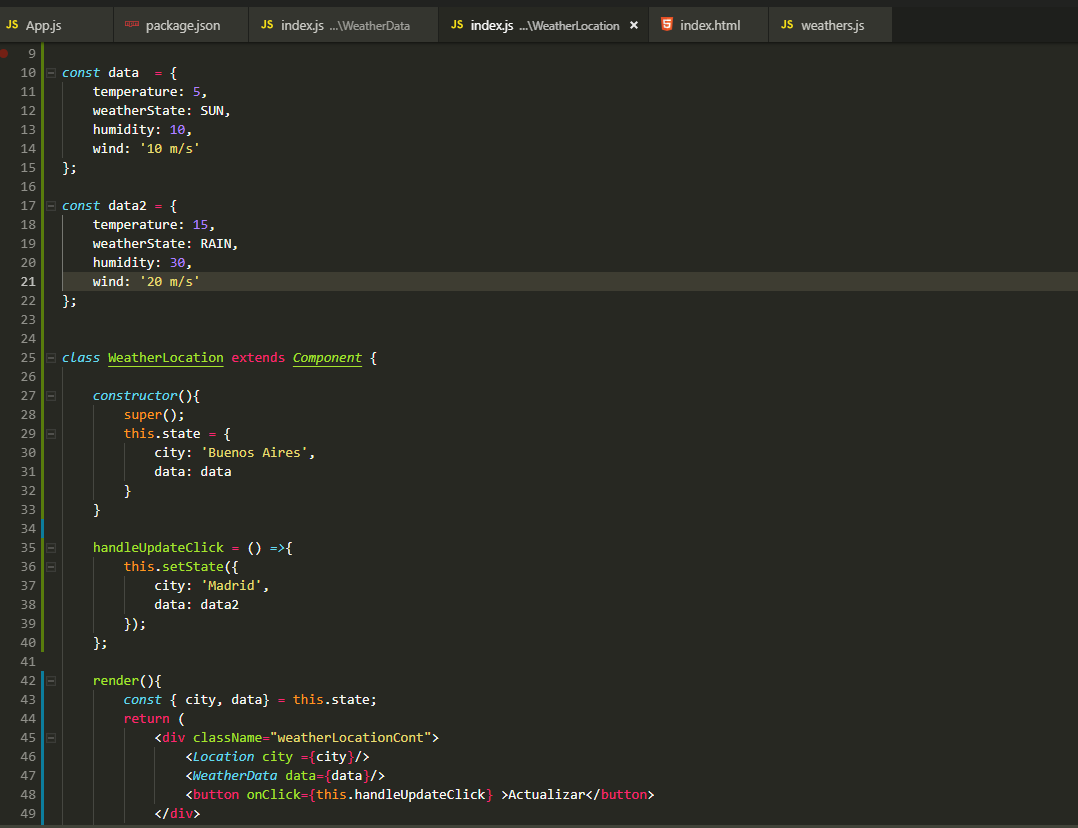
verificar la ubicación ya que para inicial el proyecto debemos estar dentro de la carpeta del proyecto

**yarn start**

**DESTRUCTURING**

Es una técnica que nos permite asignar valores a variables desde un objeto más complejo, o desde arrays con varios elementos, mediante la técnica “object pattern”

**CONCEPTOS REACTJS**

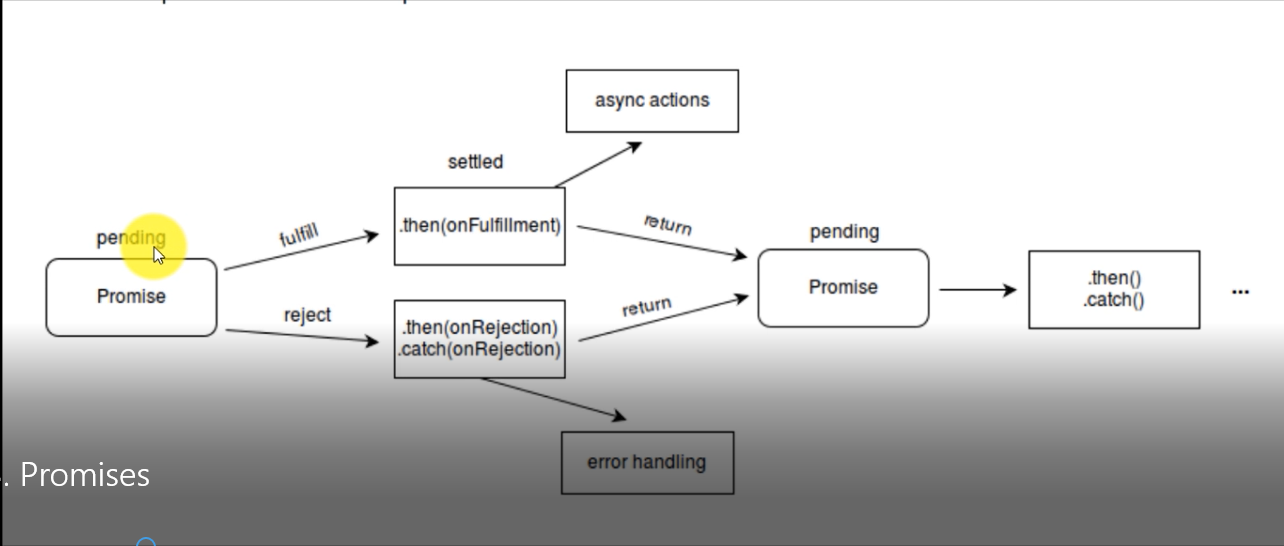


Esta imagen refleja uno de los conceptos importantes de react cuando tenemos un component class y queremos actualizar el state de los parámetros, muy importante tener en cuenta que siempres debemos tenemos un constructor y dentro del mismo es indispensable colocar el super, otro importante concepto es el manejo del this para todo lo relacionado con el componente que estamos modificando actualmente.

**PROMISE**

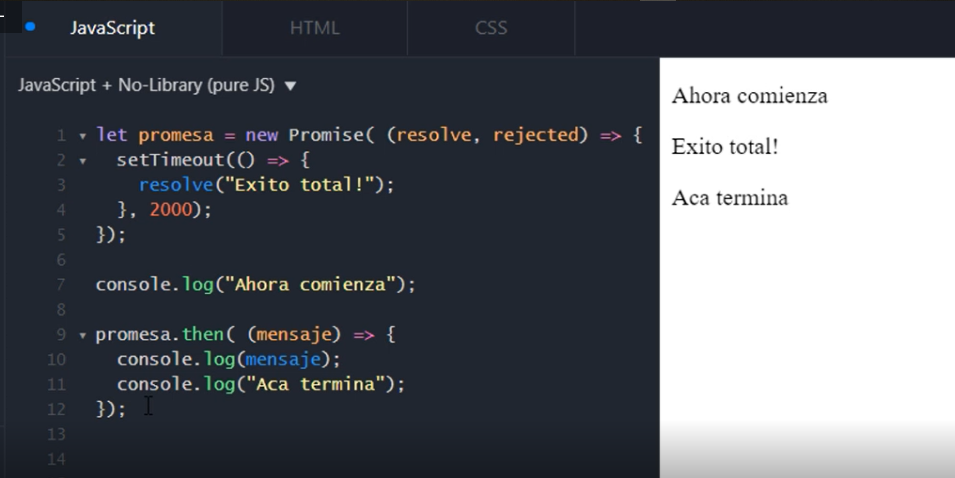
Estados de una promesa pendiente, cumplida, rechazada.

Flujo que puede seguir una promise

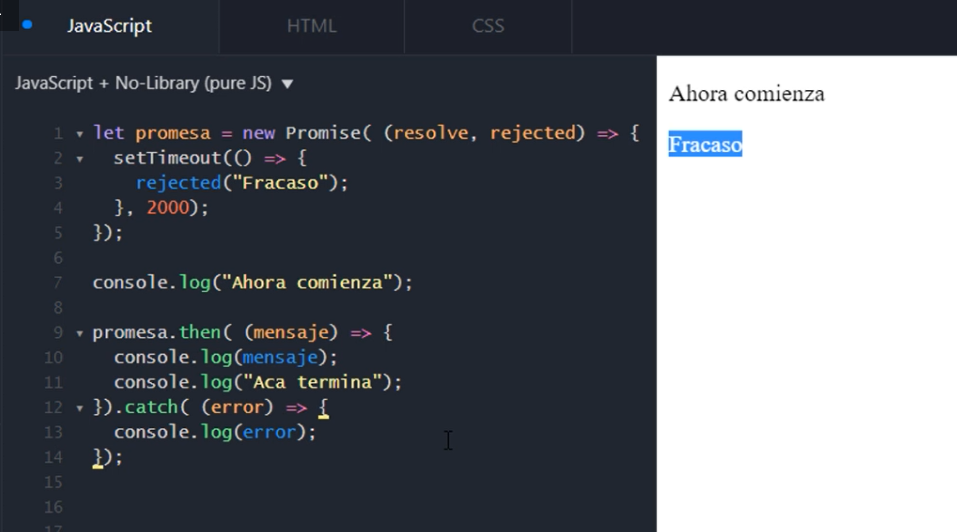


Definir y utilizar promises

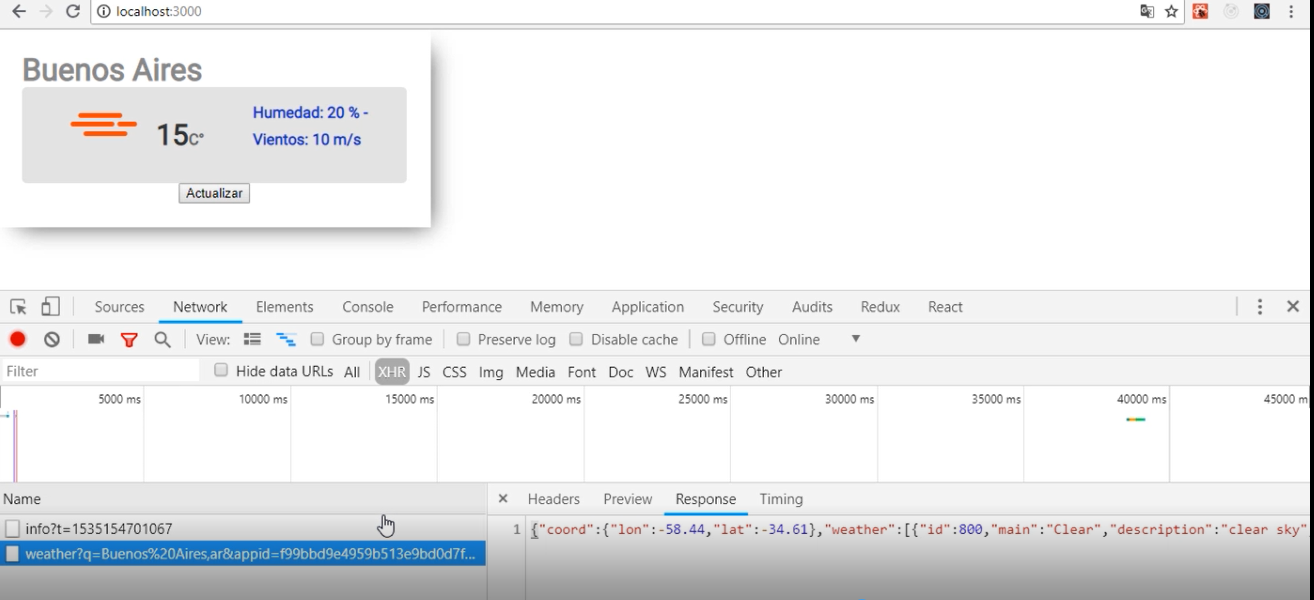
Promise aceptada



Promise rechazada

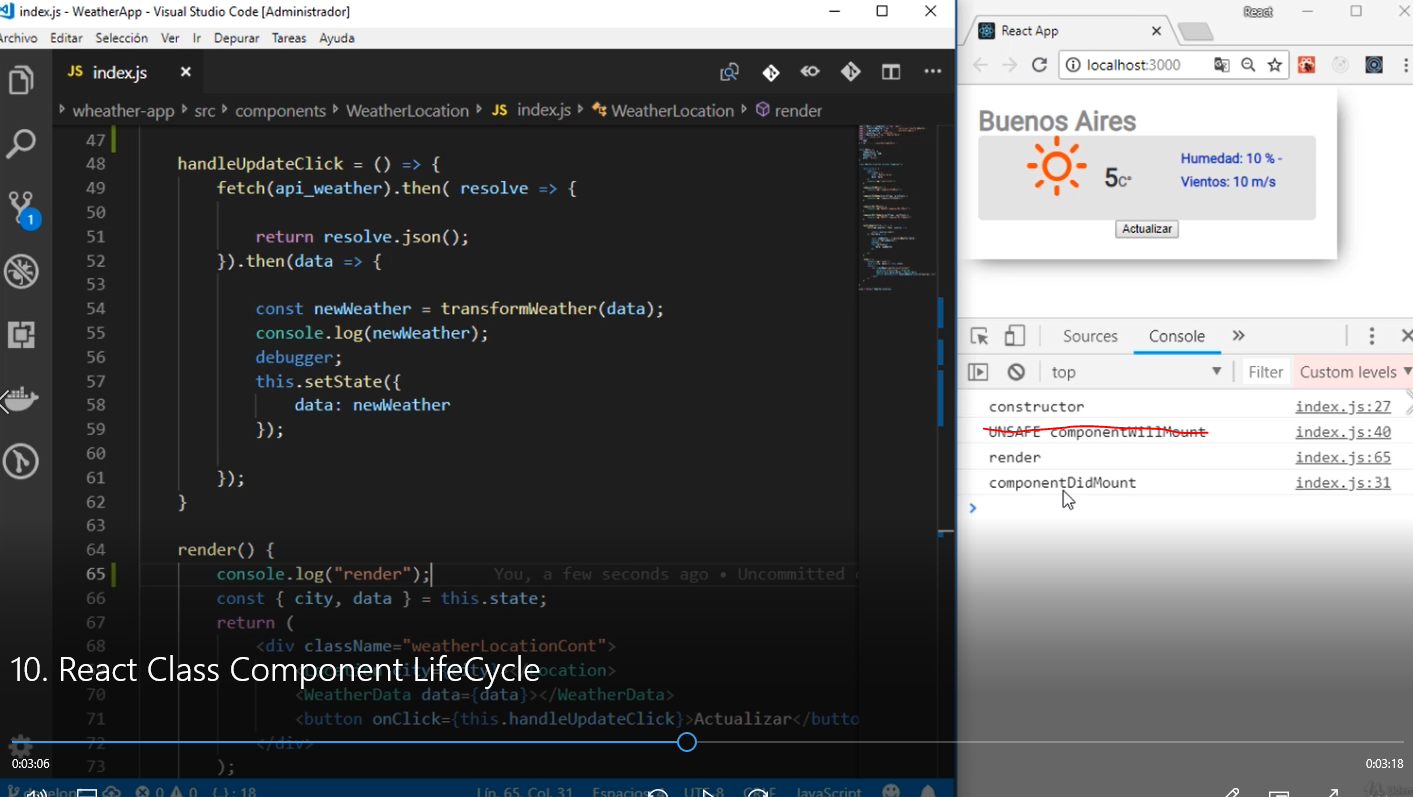


**HERRAMIENTAS UTILES**

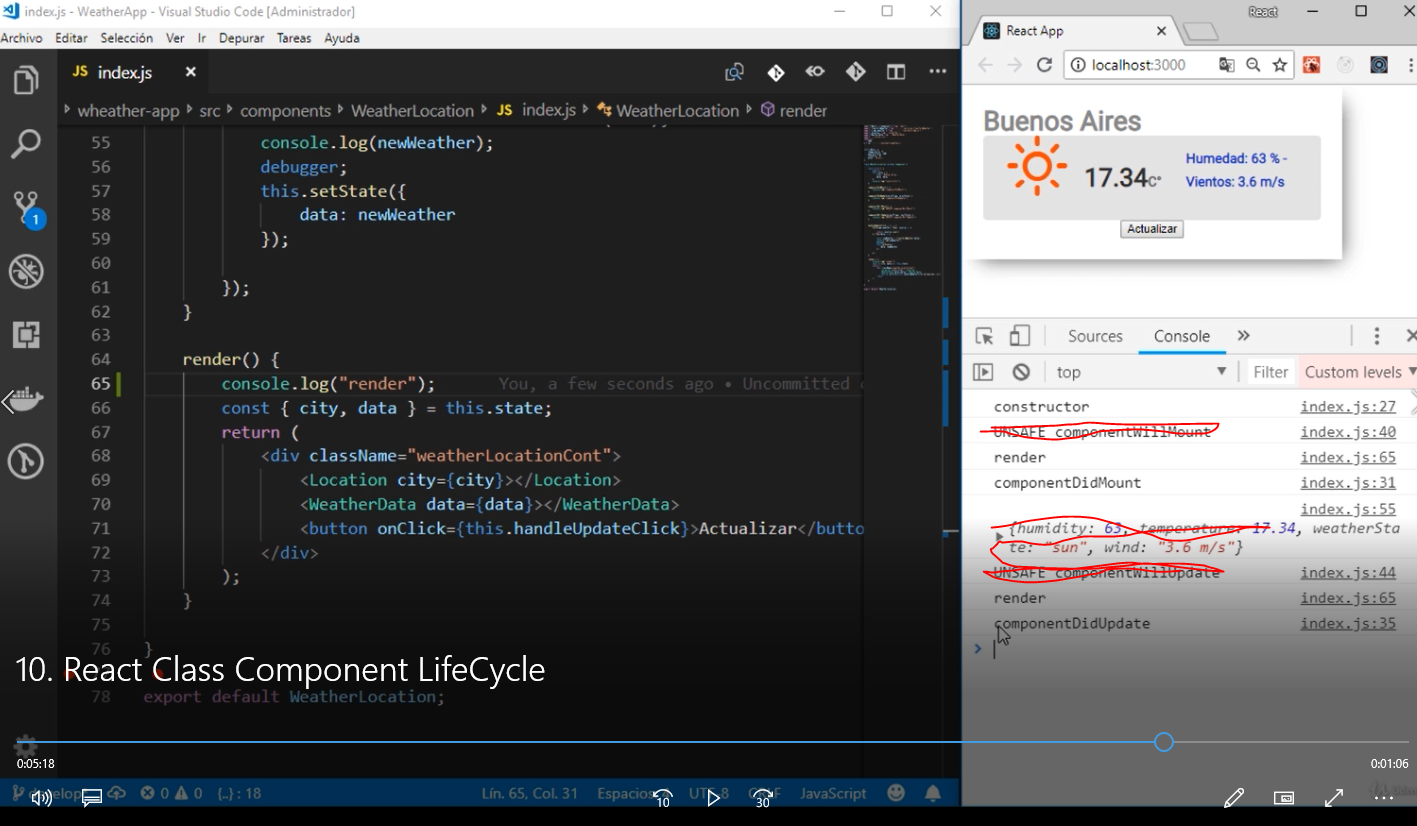


Al momento de realizar un fecth() (consumos de apis o servicios), en el navegador podemos encontrar en la parte de network y filtrado por XHR los datos que nos retorna la api anteriormente consumida y poder así tener claridad y tener un mejor manejo de los datos, igualmente podemos hacer uso de las pestañas header, preview and timing.

**CICLO DE VIDA DE RENDERIZACIÓN DE LOS COMPONENTES**



Esto sucede cuando la aplicación se inicia por primera vez



Esto es lo que sucede cuando se renderiza por segunda vez