* **Virtual DOM PROCESS** – **Virtual DOM** обновляется при изменениях. Вычисляется разница между новым Virtual и Real DOM. Обновляет только измененную часть Real DOM.
* **render()** – возвращает **React** элемент, который является элементом DOM.
* **refs** – ссылки, помогает хранить ссылку на конкретный элемент DOM или компонент React. Можно получить данные об объекте по ссылке. Пригодится для управления фокусом, выделения текста, воспроизведения мультимедиа, запуска анимации, интеграция со сторонними библиотеками.
* **<ReactFragment><**/ **ReactFragment**> **<><**/> - позволяет добавлять прозрачный контейнер. Избегая дополнительных div

**Routing**:

библиотека для комфортного роутинга на стороне фронта.

* + <**BrowserRouter**> - оборачивает, например **<App/>** компонент для начала использования
  + <**Routes**> - для группировки нескольких <Route/> в версии 4 для этого использовались <Switch>
  + <**Route** **path**='/' **element**={<**Component** />} /> - **path** - путь, в котором может быть **:id** и компонент, который будет отображен по этому пути.
  + <**Link** to='/' > import { **Link** } from **'react-router-dom'**; - используется для перехода с одного на другой **Route**
  + <**NavLink** **to**="/" **activeClassName**="**active**" /> - специальная версия <**Link** /> которая позволяет передавать активный класс, он сработает в случае совпадения **URL** с <**NavLink** **to**="/">
  + <**Outlet**> - для отображение вложенного Route внутри другого Route
    - <**Route path**='/**со-слешем**' element={< />} > <Route path=**'без-слеша'** element={< />} /> </Route>
    - **import** { **Outlet** } from **'react-router-dom'**; <div><**Outlet** /></div> в этом месте отобразится компонента, переданная во вложенный <**Route** />.
  + **useHistory**() - как и линк используется для перехода на другой Route:
    - **let history** = **useHistory**(); **history**.**push**(**новый-адрес**)
  + <**Redirect to='/путь-со-слешем'** > - используется рядом с **Route** для редиректов с одного URL на другой.
  + **useParams**() – позволяет получать данные из **URL**, которые находятся после /:**данные**/
    - **const** { **name** } = **useParams**();

**React Design Patterns**

эффективные решения для популярных проблем, возникающих при разработке. Улучшают производительность и простоту поддержки кода.

* + **регулярные проблемы,** которые решаются с помощью **design patterns:**
    - **Создание reusable layouts components(use styled-components) –** компоненты не должны знать где они будут отображены
      * **Split Screens –** базовая компонента, способнаяпринимать дочерние children. И, например занимаемые ими части экрана (flex: 1 и flex: 3)
        + <**SplitScreen** > <**LeftChildren** /><**RightChildren**/> </**SplitScreen**>
        + внутри: **SplitScreen** = ({ **children** }) const [**left**, **right**] = **children**; <>{**left**}</>
        + const **Styled** = **styled**.**div**` **flex**: ${(**props**) => **props**.**weight**}; `; - пример использования props в **styled**-**components**
      * **List and items. List** определяет только логику общего для **items** контейнера. Уникальная стилистика, обработка и вывод данных определяется внутри **ListItem.**
      * **Modals –** создается базовое универсальное модальное окно состоящие из компонент фона и тела. Внутри него размещаются {children} передаваемые внутрь Modal в качестве пропсов.
    - **Reusing сложной логики между компонентами**
* **Container Component –** компонент, который берет на себя загрузку данных и их последующее распределение между его {children} компонентами. Может использовать внутри useEffect с async функцией или принимать ее в виде пропсов. Возвращает

<>

{React.Children.map(children, (child) => {

if (React.isValidElement(child)) {

return React.cloneElement(child, { [resourceName]: state });

}

return child;

})}

</>

* **HOC** – **high order** **c**omponent. Вместо того чтобы просто возвращать **JSX**, возвращает **другой компонент,** в последующем возвращает **JSX**. По сути, **функция,** возвращающая компонент или **фабрика** для производства компонент, название функции начинается **с маленькой буквы**, потому что внутри них почти никогда не используется **JSX** напрямую. Может также принимать **другой** **компонент** через **props**. **HOC** оборачивает оригинальный компонент в контейнер посредством **композиции**. **HOC** является **чистой** **функцией** без **побочных** **эффектов**.
* **Применения HOC:** **добавление** дополнительной функциональности существующим компонентам; **Передача** поведения между несколькими компонентами. **Загрузка** данных. **Повторное использование** и **инкапсуляция** кода.
* **Custom Hooks –** специальные хуки которые комбинируют внутри себя стандартные хуки и способствуют **повторному** **использованию** кода, а также его **инкапсуляции**. **Must** start with **use**
  + - **Работа с формами** – **controlled** and **uncontrolled components**
* **Controlled** компоненты предпочтительные так как они более **reusable**. Их также проще **тестировать** так как не нужно создавать **event**, чтобы посмотреть данные внутри. Доступна **валидация** прямо во время ввода значений в **inputs** – до нажатия **submit**. **Валидировать** поля удобно с помощью **useEffect**() в зависимостях [] кото нужно указать **inputName**.
  + - **Работа с модальными окнами** – могут быть **uncontrolled and controlled**. Оба получают {children} через пропсы и выводят их внутри себя через {children}. **Uncontrolled** сам содержит свой **state** и **процесит** открытие закрытие изнутри компоненты. Controlled modal контролируется снаружи и получает переменную **shouldShow** и функцию **onRequestClose()** которые контролируют модальное окно.
    - **Работа с onboarding flows (входящие потоки) –** это просто компонента, которая отображает разные шаги в **onboarding** процессе. Эта компонента пошагово опрашивает пользователя собирая данные в объект. Может быть **uncontrolled** and **controlled**. **Controlled** передает управление в родительскую компоненту, что позволяет отобразить дополнительные шаги или скрыть ненужные.
    - **Внедрение функциональных подходов**
* **PureComponent** изначально определяет функцию shouldComponentUpdate(nextProps, nextState), которая ответственна за принятие решения — нужно ли продолжать updating lifecycle или нет. Может значительно повысить **производительность**. В функциональной компоненте это можно реализовать через HOC.
* **useCallback –** хук позволяющий меморизировать **callback** и вызывать его повторно только при изменении **dependency array** **.**
* **Functional programming in React** – design pattern позволяет:
  + минимизировать мутации и изменения state в приложении
  + держать функции независимыми от внешних данных (**pure functions**)
  + функции как объекты первого класса
  + **controlled components** – функциональный подход. Мы можем получить компоненту в любом состоянии просто передавая ей необходимые **props**. Компонента не следить за своим state.
  + **functional components** – сам по себе способ написание поддерживает функциональное программирование.
  + **HOC** – high order components – функциональный подход описанный в концепции функциями первого класса.
  + **Recursive components** – компоненты которые используют рекурсию
  + **Component compositions =** это когда мы берем несколько разных компонент и объединяем их в одну. Своеобразный функциональный аналог наследования в ООП:

export const DangerButton = (props) => {

return <Button {...props} color="red" />;

};

* + **Partially applied components** – позволяют взять более базовые компоненты и путем передачи подмножества пропсов этих компонент создать более специфические компоненты. Следующий шаг в концепции композиций, через использование HOC.

const partiallyApply = (Component, partialProps) => {

return (props) => {

return <Component {...partialProps} {...props} />;

};

};

export const DangerButton = partiallyApply(Button, { color: 'red' });

**React performance**

* + использование **минифицированной** **production** сборки. **npm run build** чтобы создать production сборку работая через **react create app**.
  + Анализ производительности компонентов с помощью инструмента разработки «**Profiler**» в **Chrome dev tools.**
  + **Виртуализация** **длинных списков**: **react-window и react-virtualized** — это популярные библиотеки для оконного доступа. Они предоставляют несколько повторно используемых компонентов для отображения списков.
  + **Избежание согласования** - несмотря на то, что React обновляет только изменённые DOM-узлы, повторный рендеринг всё же занимает некоторое время. В большинстве случаев это не проблема, но если замедление заметно, то можно переопределив метод жизненного цикла shouldComponentUpdate. Если известны ситуации, в которых компонент не нуждается в обновлении, можно вернуть false из shouldComponentUpdate. Вместо того, чтобы писать **shouldComponentUpdate**() вручную, можно наследоваться от **React**.**PureComponent**. Это эквивалентно реализации **shouldComponentUpdate**() с **поверхностным** сравнением текущих и предыдущих пропсов и состояния.

|  |  |
| --- | --- |
| class CounterButton extends React.Component {  constructor(props) {  super(props);  this.state = {count: 1};  }  shouldComponentUpdate(nextProps, nextState) {  if (this.state.count !== nextState.count) {  return true;  }  return false;  }  render() {<></>}  } | class CounterButton extends React.PureComponent {  constructor(props) {  super(props);  this.state = {count: 1};  }  render() {<></>}  } |

* **избегать мутирования значений** - возвращать новый объект вместо того, чтобы мутировать исходный

function updateColorMap(colormap) { return {...colormap, right: 'blue'}; }

**Server-Side Rendering (SSR)**

* **Server-Side Rendering (SSR).** Нормальное поведение обычного React приложения – клиент делает запрос на сервер и загружает index.html который чаще всего не информативен и содержит только базовую html структуру. По сути он пуст для пользователя. Далее этот файл указывает браузеру загрузить React scripts, которые уже запустят рендеринг всех html элементов на странице. Однако с **Server-Side rendering** server – тот, кто заботится о запуске скриптов и рендеринге всех html элементов.
* **Сравнение Client-Side rendering и Server-Side Rendering:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Client-Side Rendering** | **Server-Side Rendering** |
| Renders app to HTML in the user’s browser | Renders app to HTML on the server и просто шлет законченный HTML документ клиенту |
| **Процесс:**  Loads index.html from server,  loads JavaScript bundle from server,  runs bundle,  display app,  loads data | **Процесс:**  runs JavaScript bundle,  loads data (much easier because we are on the server)  creates HTML document,  send it to client side |
| **Pluses:**  Less нагрузка на the server | **Pluses:**  Faster user experience  Better for SEO |
| **Minuses:**  generally slower user experience | **Minuses:**  More strain on the server |

* **Basic Server-Side rendering express example:**

// Express

import express from 'express';

// React

import React from 'react';

import { renderToString } from 'react-dom/server';

// Components

import { Home } from './src/pages/Home';

const app = express();

const app = express();

app.use(express.static('./build', { index: false })); // Staticky serve the files inside build folder

// but don’t load base index.html by default

app.get('/\*', (req, res) => {

const reactApp = renderToString(<Home />);

return res.send(`

<html>

<body>

<div id="root">${reactApp}</div>

</body>

</html>

`);

});

app.listen(8080, console.log('Server is listening on port 8080'));

* **Server-Side rendering practice:**
* **Express**. Use **npx nodemon --exec npx babel-node server.js** command to run the **server** with **nodemon** and **babel**.
* Use **ReactDOM.hydrate** вместо **ReactDOM.render** внутри **index.js**, что позволит добавлять **React** в получаемые с сервера **HTML:**
* Также необходимо перенести <**BrowserRouter**> </**BrowserRouter**> обертку из **App** в **index**.**js** для нормальной работы приложения с **SSR:**

import React from 'react';

import ReactDOM from 'react-dom';

import { BrowserRouter } from 'react-router-dom';

import App from './App';

// hydrate takes pre-rendered HTML that we're going to get from the server and adds React to it

// Despite of we're getting an HTML from the server, we still want to behave and rerender like ReactApp

ReactDOM.hydrate(

  <React.StrictMode>

    <BrowserRouter>

      <App />

    </BrowserRouter>

  </React.StrictMode>,

  document.getElementById('root')

);

* + **Worked example of SSR server.js file:**

/ Express

import express from 'express';

import path from 'path';

import fs from 'fs';

// React

import React from 'react';

import { renderToString } from 'react-dom/server';

import { StaticRouter } from 'react-router-dom';

// Components

import App from './src/App';

const app = express();

// Staticky serve the files inside build folder but don’t load base index.html by default

app.use(express.static('./build', { index: false }));

app.get('/\*', (req, res) => {

  const reactApp = renderToString(

    <StaticRouter location={req.url}>

      <App />

    </StaticRouter>

  );

  const templateFile = path.resolve('./build/index.html');

  fs.readFile(templateFile, 'utf8', (err, data) => {

    if (err) {

      return res.status(500).send(err);

    }

    return res.send(

      data.replace('<div id="root"></div>', `<div id="root">${reactApp}</div>`)

    );

  });

});

app.listen(8080, () => {

  console.log('Server is listening on port 8080');

});

* + **styled components** don’t work **with SSR.** We need to add addition code to the server to make it work. And also don’t forget to add {{ styles }} to index.html для успешной замены: .replace('{{ styles }}', sheet.getStyleTags()).

// Styles

import { ServerStyleSheet } from 'styled-components';

…

app.get('/\*', (req, res) => {

  const sheet = new ServerStyleSheet();

  const reactApp = renderToString(

    sheet.collectStyles(

      <StaticRouter location={req.url}>

        <App />

      </StaticRouter>

    )

  );

…

return res.send(

      data

        .replace('<div id="root"></div>', `<div id="root">${reactApp}</div>`)

.replace('{{ styles }}', sheet.getStyleTags())

    );

…

* + Следует также помнить, что **window** и **document** не будут работать при **SSR**.

**Вопросы на интервью**

1. **Что такое React?**
   * Это JavaScript библиотека для создания пользовательских интерфейсов. Декларативен – достаточно описать как части интерфейса выглядят в разных состояниях, что упрощает написание, отладку и делает код предсказуемым. Основан на инкапсулированных компонентах, которые как кирпичики используется при построении сложных пользовательских интерфейсов. В основе лежат такие понятия как виртуальныйDOM и JSX. Может работать на сервере (SSR, next.js) и на мобильных приложениях (React Native). Не полноценный фреймворк.
2. **Можно ли использовать React без webpack и create React app?**
   * Можно. Нужно подключить скрипты react, react-dom и js file с кодом в конец body. Чтобы иметь возможность использовать JSX нужно подключить еще и babel скрипт, добавив в скрипты с JSX type="text/babel". Следует помнить, что работа сайта при этом замедляется.

**JSX**

1. **Что такое JSX?**
   * JSX – Дополнение к синтаксису JavaScript. JS XML. Объединяет JS и HTML (логику и разметку) позволяя писать на HTML в React компонентах. Улучшает читабельность и производительность. Обязательно нужен babel или другой транспилятор. JSX использует стиль camelCase для свойств. Например, class становится className в JSX, а tabindex становится tabIndex.
2. **Можно ли использовать React без JSX?**
   * Да, JSX совсем необязателен, но значительно упрощает разработку и читабельность. Достаточно использовать JavaScript опираясь на React.createElement(). К слову, после транспиляции JSX представляет собой обычный JavaScript.
3. **Насколько безопасен ли JSX?**
   * Данные, введённые пользователем, можно безопасно использовать в JSX. По умолчанию React DOM экранирует все значения, включённые в JSX перед тем, как отрендерить их. Всё преобразуется в строчки, перед тем как быть отрендеренным. Это помогает предотвращать атаки межсайтовым скриптингом (XSS).

**Виртуальный дом (Virtual DOM).**

1. **Что такое Virtual DOM виртуальный дом и как он работает?**
   * Подход, при котором виртуальное представление дом хранится в памяти в виде JS объекта и этот виртуальный дом синхронизируется с настоящим, обновляя только те его части, где необходима повторная отрисовка. В React для этого используется библиотека React-DOM. Сам процесс называется **согласование(reconciliation).** Также React использует внутренние объекты называемые **волокна (fibers) –** js объекты, содержащие информацию об компоненте, входные параметры и результат.

**React элемент и React компонент**

1. **Что такое React элемент?**
   * JSX представляет собой объекты - Babel компилирует JSX в вызовы React.createElement(). React.createElement() проводит некоторые проверки и создаёт объект. Эти объекты называются React-элементами. Они содержат поля type (со значением например ‘h1’ или ‘div’), props и др. Элементы — мельчайшие кирпичики React-приложений.
2. **Можно ли мутировать** **React элемент?**
   * Элементы React иммутабельны. После создания элемента нельзя изменить его потомков или атрибуты. Элемент похож на кадр в фильме: он отражает состояние интерфейса в конкретный момент времени.
3. **Что такое React компонент?**
   * Ведут себя как обычные функции JavaScript. Они принимают произвольные входные данные (так называемые «пропсы») и возвращают React-элементы, описывающие, что мы хотим увидеть на экране. Позволяют разбить интерфейс на независимые части, их можно складывать вместе и использовать несколько раз. Существуют функциональные и классовые компоненты.
4. **Что такое функциональный компонент?**
   * это компонент, описанный как функция, она получает данные в одном объекте («пропсы») в качестве параметра и возвращает React-элемент. Буквально являются функцией.
5. **Что такое классовый компонент?**
   * это компонент, описанный как ES6 класс, который наследуется от React.Component. Имеет обязательный метод render(). Определяет свой стейт и получает пропсы используя constructor(). Обращается к пропсам и стейту через this. Также возвращает React элемент.
6. **Чем отличаются функциональный компонент от классового?**
   * С точки зрения React, эти два компонента эквивалентны. Основное отличие заключается в синтаксисе.
7. **Как ты понимаешь выражение React компонент — это чистая функция?**
   * React-компоненты обязаны вести себя как чистые функции по отношению к своим пропсам. Это одно из основополагающих правил React, которое нельзя нарушать.

**Пропсы (props) и стейт (state)**

1. **Что такое пропсы (props)?**
   * props – свойства, данные, которые передаются от родительской к дочерней компоненте. Доступны только для чтения - компонент никогда не должен что-то записывать в свои пропсы — вне зависимости от того, функциональный он или классовый, так как компоненты – чистые функции и они не меняют свои входные данные. И не могут быть отправлены обратно – однопоточный поток данных.
2. **Что такое пропс (props) drilling?**
   * Пропс дриллинг (сверление) – это передача props через большое число компонент (которым они не нужны) к конечной компоненте получателю.
   * Пути решения проблемы:
     1. Необходимо держать state так близко к компоненте ка это возможно. Следует избегать излишней разбивки компонент. Но это не значит держать все внутри одной компоненты. Вместо этого следует передать саму компоненту вместе с необходимыми ей props используя композиции.
     2. Использовать React context. В малых и средних приложениях предпочтительно использовать его, чтобы не перегружать приложение Redux или Mobx.
     3. Использовать recoil для средних приложений.
     4. Использовать State management библиотеки – Redux, Mobx для крупных приложений.
3. **Что такое стейт (state)?**
   * Это внутренние состояние компоненты. Оно контролируется и доступно только конкретному компоненту. Объект, определяющий представление и поведение компоненты. Используется для представления динамических данных. Нельзя изменять напрямую. Нужно использовать setState().
4. **setState синхронный или асинхронный?**
   * Асинхронный. setState говорит React запустить следующую итерацию рендера, однако React может оптимизировать этот процесс и несколько вызовов setState приведут к одному рендеру.
5. **Что обозначает термин однонаправленный поток данных в React?**
   * Состояние компонент инкапсулировано, не важно функциональны они или классовые. Компонент может передать своё состояние вниз по дереву в виде пропсов дочерних компонентов. Но получив эти пропсы дочерний компонент не знает, откуда они взялись изначально — из состояния, пропсов или просто JavaScript-выражения.
   * Это, в общем, называется «нисходящим» («top-down») или «однонаправленным» («unidirectional») потоком данных. Состояние всегда принадлежит определённому компоненту, а любые производные этого состояния могут влиять только на компоненты, находящиеся «ниже» в дереве компонентов.

**Жизненный цикл (React Lifecycle)**

1. **Что такое жизненный цикл (Lifecycle) React компонента?**
   * Это период с момента первоначальный рендеринга компоненты (монтирования – mounting в DOM), до удаления DOM-узла, созданного компонентой (размонтирования – unmounting).
2. **Назови методы жизненного цикла (Lifecycle) компонента?**
   * **mounting** 
     + - initialization (initial state or default props)
       - componentWillMount() – перед рендерингом
       - render() - рендер
       - componentDidMount() – запускается после того, как компонент отрендерился в DOM
     + **updating** 
       - componentWillReceiveProps() – перед получением пропсов
       - shouldComponentUpdate() - true or false, можно принудительно передать true для обновления
       - componentWillUpdate() – перед обновлением
       - render() - рендер
       - componentDidUpdate() – после обновления
     + **unmounting** 
       - componentWillUnmount – после удаления компоненты. Для очистки памяти.

**Rendering и отрисовка (обновление DOM)**

1. **Что вызывает обновление rendering компонентов?**
   * setState у useState и useReducer – изменение ее состояния
   * rendering родительского компонента приведет к рендерингу дочернего через изменения props
   * в классовых компонентах есть функция forceUpdate()
2. **Что НЕ вызывает обновление rendering компонентов?**
   * useState и useReducer не приведут к обновлению если состояние не изменилось.
   * если мутировать состояние напрямую
3. **Как реализовать forceUpdate() в функциональной компоненте?**
   * const [\_, forceUpdate] = useReducer((x)=> x + 1, 0) – можно также обернуть это в custom hook
   * Это может быть полезно при использовании Object.assign(obj, {‘new-field’: ‘value’}), который быстрее чем деструктуризация ({…obj, new-field: value}) НО не вызывает ререндеринг
4. **Тоже ли самое rendering и отрисовка (обновление DOM)?**
   * НЕТ – Компонент может заререндериться и без визуальных изменений. Рендеринг родительской компоненты вызовет рекурсивно рендеринг дочерних и те дочерние, что вернули тот же самый результат, т. е. не изменились - не будут перерисованы в DOM. Но React должен сделать ререндер, чтобы определить эти различия.

**События (events) в React**

1. **Чем отличается обработка событий в React от обработки в DOM c помощью JavaScript.**
   * События в React именуются в стиле camelCase вместо нижнего регистра.
   * В JSX передается функция как обработчик события вместо строки.

<button onclick="activateLasers()">

<button onClick={activateLasers}>

* + в React нельзя предотвратить обработчик события по умолчанию, вернув false. Следующий код не сработает. Нужен отдельный e.preventDefault();

<form onsubmit="console.log('Отправлена форма.'); return false">

* + React использует специальную кроссбраузерную обертку SyntheticEvent - все обработчики событий в React получают экземпляр SyntheticEvent. У неё такой же интерфейс, как и у нативного события, включая методы stopPropagation() и preventDefault().

1. **Для чего в React используется обертка SyntheticEvent?**
   * Эта кроссбраузерная обёртка помогает событиям работать одинаково во всех браузерах. React нормализует события так, чтобы они содержали одинаковые свойства во всех браузерах.
2. **Можно ли каким-то образом получить нативное браузерное событие?**
   * Да, нужно обратиться к атрибуту event.nativeEvent.
3. **На какой фазе вызываются обработчики событий в React?**
   * Обработчики вызываются на фазе всплытия (bubbling).
4. **Можно ли зарегистрировать событие на фазе перехвата (capture) в React? Как это сделать?**
   * Да, достаточно добавить Capture к имени события; например, вместо onClick использовать onClickCapture, чтобы обработать событие на фазе перехвата.
5. **Назовите некоторые из обработчиков событий в React, которые вы знаете?**
   * **Буфер**. onCopy onPaste. **Клавиатура** onKeyDown onKeyPress. **Фокус** onFocus onBlur. **Форма** - onChange onInput onInvalid. **Общие** onError onLoad. **Мышь** - onDoubleClick onDrag onDragEnd onDrop onMouseEnter onMouseMove onMouseOver. **Курсор** onPointerDown onPointerMove onGotPointerCapture. **Выбор** onSelect. **UI** onScroll. **Анимация** onAnimationStart onAnimationEnd onAnimationIteration и **другие события** в документации.
6. **Как правильно описать обработчик событий в классовой компоненте?**
   * В компоненте, определённом с помощью ES6-класса, в качестве обработчика события обычно выступает один из методов класса. Есть три способа описать обработчик.
   * Использовать привязку (bind) контекста внутри конструктора. При обращении к this в JSX-колбэках необходимо учитывать, что методы класса в JavaScript по умолчанию не привязаны к контексту:

class Toggle extends React.Component {

  constructor(props) {

    super(props);

    this.state = { isToggleOn: true };

    // Эта привязка обязательна для работы `this` в колбэке.

    this.handleClick = this.handleClick.bind(this);

  }

  handleClick() {

    this.setState((prevState) => ({

      isToggleOn: !prevState.isToggleOn,

    }));

  }

  render() {

    return (

      <button onClick={this.handleClick}>

        {this.state.isToggleOn ? 'Включено' : 'Выключено'}

      </button>

    );

  }

}

* + Следующий способ — это использовать синтаксис публичных полей класса чтобы правильно привязать колбэки. Такой синтаксис доступен в Create React App по умолчанию:

class LoggingButton extends React.Component {

  // Такой синтаксис гарантирует, что `this` привязан к handleClick.

  handleClick = () => {

    console.log('значение this:', this);

  };

  render() {

    return <button onClick={this.handleClick}>Нажми на меня</button>;

  }

}

* + Можно также использовать стрелочные функции, но стоит помнить, что при каждом рендере LoggingButton создаётся новый колбэк. Если этот колбэк попадает как проп в дочерние компоненты, эти компоненты могут быть отрендерены снова:

class LoggingButton extends React.Component {

  handleClick() {

    console.log('значение this:', this);

  }

  render() {

    // Такой синтаксис гарантирует, что `this` привязан к handleClick.

    return <button onClick={() => this.handleClick()}>Нажми на меня</button>;

  }

}

1. **Что такое пул событий в React и для чего нужен e.persist()?**
   * Сразу стоит отметить, что версия React 17 не использует пул событий. Он использовался в версиях 16 и ниже, а также в React Native.
   * Все события SyntheticEvent содержатся в пуле. Это означает, что объект SyntheticEvent будет повторно использован, а все его свойства будут очищены после вызова обработчика события. Следующий код не сработает:

function handleChange(e) {

  // Ничего не произойдёт, потому что объект события используется повторно.

  setTimeout(() => {

    console.log(e.target.value); // Слишком поздно!

  }, 100);

}

* + Если нужно обратиться к свойствам объекта события после выполнения обработчика события, то необходимо вызвать e.persist():

function handleChange(e) {

  // Останавливает React от сброса свойств объекта события:

  e.persist();

  setTimeout(() => {

    console.log(e.target.value); // Сработает

  }, 100);

}

**Условный рендеринг.**

1. **Что такое условный рендеринг?**
   * React позволяет разделить логику на независимые компоненты. Эти компоненты можно показывать или прятать в зависимости от текущего состояния. Условный рендеринг в React работает так же, как условные выражения работают в JavaScript:

function Greeting(props) {

  const isLoggedIn = props.isLoggedIn;

  if (isLoggedIn) {

    return <UserGreeting />;

  }

  return <GuestGreeting />;

}

1. **Что такое переменные-элементы в условном рендеринге?**
   * Это запись компоненты с пропсами внутрь переменной в методе render() и последующий ее рендер внутри фигурных скобок:

render() {

  const isLoggedIn = this.state.isLoggedIn;

  let button;

  if (isLoggedIn) {

    button = <LogoutButton onClick={this.handleLogoutClick} />;

  } else {

    button = <LoginButton onClick={this.handleLoginClick} />;

  }

  return (

    <div>

      <Greeting isLoggedIn={isLoggedIn} />

      {button}

    </div>

  );

}

1. **Можно ли использовать встроенные условия if с логическим оператором && внутри фигурных скобок JSX?**
   * Условная отрисовка с используем двойного && весьма распространена и хорошо читается. Можно добавлять JSX при условии, что какой-то стейт вернет true. В JavaScript-выражение true && expression всегда вычисляется как expression, а выражение false && expression — как false.

{

  unreadMessages && (

    <h2>У вас {unreadMessages.length} непрочитанных сообщений.</h2>

  );

}

1. **Можно ли использовать тернарные выражения внутри JSX?**
   * Да, JSX работает с тернарными операторами.

<div>

  Пользователь <b>{isLoggedIn ? 'сейчас' : 'не'}</b> на сайте.

</div>;

1. **Как спрятать компонент, который уже был отрендерен другим компонентом?**
   * Для этого достаточно вернуть null вместо того, что обычно возвращает компонент. Но сам факт возврата null из метода render компонента никак не влияет на срабатывание методов жизненного цикла компонента. Например, componentDidUpdate будет всё равно вызван.

**Ключи и списки**

1. **Что такое атрибут ключ и для чего он нужен?**
   * Ключ — это специальный строковый атрибут, который нужно указывать при создании списка элементов в JSX. Обычно такие списки создаются при помощи map().
   * Ключи помогают React определять, какие элементы были изменены, добавлены или удалены. Их необходимо указывать, чтобы React мог сопоставлять элементы массива с течением времени. Алгоритм сравнения React сравнивает не каждый элемент в списке, а только их ключи для ускорения работы.
   * Если не указать ключи, React выдаст напоминание в виде ошибки в консоль.
2. **Какие ключи использовать лучше всего?**
   * Лучше всего использовать ID из данных как ключи.
   * Когда у вас нет заданных ID для списка, то в крайнем случае можно использовать индекс элемента как ключ. Документация не рекомендует использовать индексы как ключи, если порядок элементов может поменяться. Это негативно скажется на производительности и может вызвать проблемы с состоянием компонента.
3. **Что будет если не указать ключи для элементов в списке?**
   * Если не указать ключи, React по умолчанию будет использовать индексы как ключи и выдаст напоминание в виде ошибки в консоль.
4. **Почему индексы ключи приводят к проблемам?**
   * Индексы как ключи – это антипаттерн. В случае если список сортируется, фильтруется и принимает дополнительные элементы. В этом случае React может быть запутан в том, какие пропсы принадлежат каким mapped компонентам и отобразить неверный UI.
5. **Что лучше использовать для ключей?**
   * Лучше использовать уникальные списка id, сгенерированные при создании элементов списка. Лучше использовать для этого специальные утилиты для генерации id – uuid, shortid, nanoid. Но не использовать их во время рендера.
6. **Должны ли ключи быть уникальными на уровне приложения?**
   * Нет, ключи внутри массива должны быть уникальными только среди своих соседних элементов.

**React формы. Управляемые и неуправляемые компоненты.**

1. **Что такое управляемая (контролируемая) форма?**
   * Форма является управляемой, если ее элементы (input, textarea, select) являются управляемыми компонентами. Для ее input элементов созданы state, state задан в качестве value и при изменении value вызывается setState в обработчике событий onChange. Состояние React компонента становится единственным источником истины. Значение элементов формы input в этом случае будет контролировать React.
2. **Что такое управляемая компонента?**
   * управляемая компонента хранит свои данных во внешнем state, например <input>, <textarea> и <select> хранят свои значения в state формы. Обновляет это значение только через вызов setState() которое передается в onChange(). Значение элемента формы input в этом случае будет контролировать React.
3. **Что такое неуправляемая компонента?**
   * неуправляемая компонента хранит данные формы прямо в DOM. В HTML элементы формы, такие как <input>, <textarea> и <select>, обычно сами управляют своим состоянием и обновляют его, когда пользователь вводит данные. Для форм, построенных на неуправляемых компонентах, не нужно писать обработчики событий, а читать значения напрямую из DOM используя рефы (ref).
4. **Когда следует использовать неуправляемые компоненты, а когда управляемые?**
   * В большинстве случаев React документация рекомендует использовать управляемые компоненты. Но существуют кейсы и для неуправляемых компонент.
   * В React <input type="file">, который позволяет пользователю выбрать один или несколько файлов из дискового устройства, всегда является неуправляемым компонентом, потому что его значение может быть установлено только пользователем, а не программным путём.
   * если вы переносите существующую кодовую базу в React, или когда работаете над интеграцией React-приложения с другой библиотекой.
5. **Есть ли особенности в работе с тегом select в React?**
   * Да, в управляемом select значение по умолчанию будет задано в его атрибуте value={this.state.value}. Вместо атрибута selected у option в неуправляемом select. Чтобы выбрать несколько опций в select по умолчанию можно отправить в атрибут value массив и добавить атрибут multiple={true}.
6. **Создайте форму с контролируемыми компонентами.**

import React, { useState } from 'react';

export const ControlledForm = () => {

  const [input, setInput] = useState('');

  const [textarea, setTextarea] = useState('');

  const [select, setSelect] = useState('');

  const submitHandler = (e) => {

    e.preventDefault();

    console.log({ input: input, textarea: textarea, select: select });

  };

  return (

    <form onSubmit={(e) => submitHandler(e)}>

      Regular input

      <input

        type="text"

        value={input}

        onChange={(e) => setInput(e.target.value)}

      />

      Text area

      <textarea

        type="text"

        value={textarea}

        onChange={(e) => setTextarea(e.target.value)}

      />

      Select

      <select value={select} onChange={(e) => setSelect(e.target.value)}>

        <option value="red">red</option>

        <option value="green">green</option>

      </select>

      <button type="submit">Submit</button>

    </form>

  );

};

1. Создайте классовую форму с контролируемыми компонентами.

import React from 'react';

export class ClassControlledForm {

  constructor(props) {

    super(props);

    this.state = { input: '' };

    this.handleChange = this.handleChange.bind(this);

    this.handleSubmit = this.handleSubmit.bind(this);

  }

  handleChange(event) {

    this.setState({ value: event.target.value });

  }

  handleSubmit(event) {

    event.preventDefault();

    console.log({ input: this.state.input });

  }

  render() {

    return (

      <form onSubmit={this.handleSubmit}>

        <input

          type="text"

          value={this.state.value}

          onChange={this.handleChange}

        />

        <input type="submit" value="Submit" />

      </form>

    );

  }

}

1. Создайте форму с неконтролируемыми компонентами.

import React, { useRef } from 'react';

export const UncontrolledForm = () => {

  const input = useRef();

  const textarea = useRef();

  const select = useRef();

  const submitHandler = (e) => {

    e.preventDefault();

    console.log({

      input: input.current.value,

      textarea: textarea.current.value,

      select: select.current.value,

    });

  };

  return (

    <form onSubmit={(e) => submitHandler(e)}>

      Regular input

      <input ref={input} type="text" />

      textarea

      <textarea ref={textarea}></textarea>

      select

      <select ref={select}>

        <option value="red">red</option>

        <option value="green">green</option>

      </select>

      <button type="submit">submit</button>

    </form>

  );

};

1. **Как заблокировать редактирование input?** 
   * Достаточно задать его атрибуту value начальное значение отличное от null или undefined.
2. **Какие дополнительные возможности, упрощающие работу с формами, вы знаете?**
   * Существуют уже готовые библиотеки позволяющие строить формы с настроенной валидацией полей и прочими упрощающими жизнь функциями. Например Formik.
   * Также существуют готовые в отношении стилей и не только разнообразные компоненты форм. Например, библиотека React.bootstrap.

**Подъем состояния**

1. **Что такое подъем состояния в React?**
   * Когда несколько компонент должны отображать одни и те же изменяющиеся данные то state рекомендуется поднимать до ближайшего общего предка. Вместо того, чтобы пытаться синхронизировать состояние между различными компонентами, вы должны полагаться на однонаправленный поток данных.
2. **Как реализовать использование единого стейта несколькими компонентами?**
   * Поднять общий state до ближайшего общего предка. Использовать однонаправленный поток данных от родителя к потомкам.

**Композиция и наследование**

1. **Что такое композиция в React?**
   * Передача компонент в качестве пропсов (children). Передача происходит по средствам вложенного синтаксиса, когда родительская компонента охватывает дочерние как html элемент.
2. **Что такое prop children?**
   * Специальный проп children содержит в себе переданные в компоненту дочерние компоненты. Достаточно написать {children} или {props.children}, чтобы вывести их.
3. **Что такое композиция - вставка?**
   * Некоторые компоненты не знают своих потомков заранее. Это особенно характерно для таких компонентов, как Sidebar или Dialog, которые представляют из себя как бы «коробку», в которую можно что-то положить. Для таких компонентов рекомендуется использовать специальный проп children, который передаст дочерние элементы сразу на вывод:

function FancyBorder(props) {

  return (

    <div className={'FancyBorder FancyBorder-' + props.color}>

      {props.children}

    </div>

  );

}

* + Это позволит передать компоненту произвольные дочерние элементы, вложив их в JSX:

function WelcomeDialog() {

  return (

    <FancyBorder color="blue">

      <h1 className="Dialog-title">Добро пожаловать</h1>

      <p className="Dialog-message">

        Спасибо, что посетили наш космический корабль!

      </p>

    </FancyBorder>

  );

}

* + Необязательно использовать children – можно использовать свой формат:

function SplitPane(props) {

  return (

    <div className="SplitPane">

      <div className="SplitPane-left">{props.left}</div>

      <div className="SplitPane-right">{props.right}</div>

    </div>

  );

}

function App() {

  return <SplitPane left={<Contacts />} right={<Chat />} />;

}

1. Что такое композиция - специализация?
   * Некоторые компоненты можно рассматривать как «частные случаи» других компонентов. Например, WelcomeDialog может быть частным случаем Dialog. В React это можно сделать через композицию, где «частный» вариант компонента рендерит более «общий» и настраивает его с помощью пропсов:

function Dialog(props) {

  return (

    <FancyBorder color="blue">

      <h1 className="Dialog-title">{props.title}</h1>

      <p className="Dialog-message">{props.message}</p>

    </FancyBorder>

  );

}

function WelcomeDialog() {

  return (

    <Dialog

      title="Добро пожаловать"

      message="Спасибо, что посетили наш космический корабль!"

    />

  );

}

1. Что насчет наследования?
   * Согласно документации: в Facebook мы используем React в тысячах компонентов, и не находили случаев, когда бы рекомендовали создавать иерархии наследования компонентов. Пропсы и композиция дают вам всю гибкость, необходимую для настройки внешнего вида и поведения компонента явным и безопасным способом.

**Доступность контента (Accessibility)**

1. **Работают ли HTML атрибуты aria-\* в JSX? Каково их отличие от других атрибутов.**
   * все HTML-атрибуты aria-\* полностью поддерживаются в JSX. Но несмотря на то, что большинство DOM-свойств и атрибутов в React пишутся в стиле camelCase, атрибуты aria-\* должны быть написаны с разделением дефисами.
2. **Каковы особенности семантической верстки с JSX.**
   * Чтобы не нарушать семантическую версту стоит использовать React фрагменты <></> при рендеринге компонент.
   * элемент label в JSX также должен иметь сноску на элемент, к которому он относится однако стоит помнить про cameCase:

<label htmlFor="namedInput">Имя:</label>

<input id="namedInput" type="text" name="name"/>

* + Чтобы управлять фокусом в React, можно использовать рефы на DOM-элементы.

**Code splitting (разделение кода)**

1. **Что обозначает термин code splitting (разделение кода) в React?**
   * В первую очередь это обозначает что вместо отправления всего кода React приложения клиенту целиком, мы отправляем его по частям по мере необходимости. Это техника обеспечивает производительность и экономит ресурсы так как позволяет уменьшить величину кода, которую необходимо загрузить клиенту. Реализуется через { lazy, Suspense } from ‘react’. Реализация:

const One = lazy(() => import('./One'));

const Two = lazy(() => import('./Two'));

const Three = lazy(() => import('./Three'));

export const About = () => {

  return (

    <>

      <h1>About</h1>

      <Suspense fallback={<p>Loading Components...</p>}>

        <One />

        <Two />

        <Three />

      </Suspense>

    </>

  );

};

* + Компоненты внутри Suspense будут загружены в виде трех отдельных чанков (chunk) только после того, как пользователь перейдет на About page.
  + Также можно разделить код основываясь на Routes, (роутах). Ведь, по сути, мы не обязаны загружать код до того, как пользователь перейдет на определенную страницу.

1. **Что следует помнить при работе с lazy()?**
   * Следует помнить, что lazy работает только с экспортом по умолчанию (export default).
   * Если модуль, который требуется импортировать, использует именованный экспорт, можно создать промежуточный модуль, который повторно экспортирует его как модуль по умолчанию.

// ManyComponents.js

export const MyComponent = /\* ... \*/;

export const MyUnusedComponent = /\* ... \*/;

// MyComponent.js

export { MyComponent as default } from "./ManyComponents.js";

// MyApp.js

import React, { lazy } from 'react';

const MyComponent = lazy(() => import("./MyComponent.js"));

1. **Для чего нужен атрибут fallback у компонента Suspense?**
   * Этот атрибут принимает любой JSX, который будет отображен во время ленивой загрузки. Например, простое <p>Loading components…</p>
2. **Как разделить код основываясь на Routes (роутах)?**
   * Достаточно обернуть в Suspense наши Routes (роуты) или Switch если используется 5 версия. И импортировать с помощью lazy() компоненты передаваемы в каждый Route (роут). При переходе на каждый из Route (роутов) будет подгружаться соответствующий chunk (чанк).

import React, { Suspense, lazy } from 'react';

import { BrowserRouter as Router, Routes, Route } from 'react-router-dom';

const Home = lazy(() => import('./routes/Home'));

const About = lazy(() => import('./routes/About'));

const App = () => (

  <Router>

    <Suspense fallback={<div>Loading...</div>}>

      <Routes>

        <Route path="/" element={<Home />} />

        <Route path="/about" element={<About />} />

      </Routes>

    </Suspense>

  </Router>

);

1. **Когда НЕ следует использовать разделение кода (code splitting)?**
   * Не имеет смысла использовать разделение кода при работе с небольшими компонентами.
   * Также нет смысла использовать разделение кода внутри компоненты, которая уже была подвержена этому процессу ранее. Если только в ней нет дополнительной логики по скрытию отображению компонент внутри нее.
2. **Что делать если какой-то чанк кода не загрузился?**
   * В паре с разделением кода следует использовать предохранители (ErrorBoundary). Они покажут запасной UI и уберегут от размонтирования всего React приложения.

**Контекст (Context)**

1. **Что такое контекст в React?**
   * контекст разработан для передачи данных, которые можно назвать «глобальными» для всего дерева React компонентов. Позволяет избежать передачи пропсов в промежуточные компоненты. В основе стоят Providers – компоненты хранящие данные(state) и Consumers – компоненты принимающие данные(state).
2. Когда следует использовать контекст?
   * Контекст разработан для передачи данных, которые можно назвать «глобальными» для всего дерева React-компонентов (например, текущий аутентифицированный пользователь, UI-тема или выбранный язык).
   * Если говорить про использование контекста в стейт менеджменте, то он подойдет для небольших приложений.
3. **Напишите пример использования контекста с использованием useState() внутри provider?**
   * 1. **Создать** отдельные файл **SomeContext.js**, в котором создать глобальный контекст:

import { createContext } from 'react';

export const CounterContext = createContext();

* + 2. **Создать** в отдельном файле **Context.Provider**. Зачастую в нем понадобится useState():

import React, { useState } from 'react';

import { CounterContext } from './CounterContext';

export const CounterProvider = ({ children }) => {

  const [numberOfClicks, setNumberOfClicks] = useState(0);

  const increment = (amount) => {

    setNumberOfClicks(numberOfClicks + 1);

  };

  return (

    <CounterContext.Provider value={{ numberOfClicks, increment }}>

      {children}

    </CounterContext.Provider>

  );

};

* + 2\*. Также можно просто обернуть в <**Context.Provider** **value**={{ someValue, orSomeObj }}> без использования отдельного файла, в случае простого контекста.
  + 3. **Передача доступа.** Оборачиваем нужную компоненту в **Context.Provider** (CounterProvider):

import { CounterButton } from './CounterButton';

import './App.css';

import { CounterProvider } from './CounterProvider';

const App = () => {

  return (

    <CounterProvider>

      <h1>State Management Example</h1>

      <CounterButton />

    </CounterProvider>

  );

};

export default App;

* + 4. **Использование. Теперь достаточно вызвать useContext**(SomeContext) хук и передать в него контекст:

import { useContext } from 'react';

import { CounterContext } from './CounterContext';

export const CounterButton = () => {

  const { numberOfClicks, increment } = useContext(CounterContext);

  return (

    <>

      <p>You have clicked the button {numberOfClicks} times.</p>

      <button onClick={() => increment()}>Click</button>

    </>

  );

};

1. **Почему не стоит использовать контекст?**
   * это усложняет повторное использование компонентов. Если вы хотите избавиться от передачи некоторых пропсов на множество уровней вниз, обычно композиция компонентов является более простым решением, чем контекст.

**memo и useMemo**

1. **В чем разница между memo и useMemo?**
   * memo – это компонент высшего порядка, а useMemo – это хук возвращающий меморизированное значение функции. Оба нужны для повышения производительности. memo подходит для случаев, когда компонент рендерит одинаковый результат при одних и тех же значениях пропсов в этом случае результат будет меморизирован.
2. **Как работает и применяется memo?**
   * React будет использовать результат последнего рендера при одних и тех же значениях пропсов избегая повторного рендеренга. Достаточно обернуть компонент в memo импортированный из ‘react’: export const Component = memo(Component);. Мемо используется если в компоненте меняются только пропсы, если же в компоненте используется state – компонент будет повторно рендериться при изменении состояния или контекста. При использовании memo пропсы сравниваются поверхностно(при помощи оператора ===). Можно также передать вторым параметром колбек функцию, чтобы кастомизировать процесс сравнения пропсов.
3. **Как работает и применяет useMemo?**
   * Возвращает меморизированное значение функции, которая делает некоторые затратные вычисления. Эта оптимизация позволяет избежать дорогостоящих вычислений при каждом рендере. useMemo будет повторно вычислять меморизированное значение только тогда, когда будет изменено значение зависимости. const isPrime = useMemo( () => checkPrime(num), [num] )
4. **Что такое Pure Component?**
   * Компонент является чистым, если он гарантированно возвращает один и тот же результат при одинаковых пропсах и состоянии. Чистые компоненты имеют лучшую производительность за счет поверхностного сравнения пропсов и стейта. Для классового компонента есть метод **shouldComponentUpdate**() – это необязательный метод и если он вернет false, то React пропустит рендеринг компонента. Может содержать любую логику сравнения пропсов и стейта. Также есть class **PureComponent** он может быть использован (вместо обычного в связке **shouldComponentUpdate**)**.** Вместо этих штук в функциональных компонентах используются memo.

**Предохранители (компоненты Error Boundary)**

1. **Что такое предохранители (компоненты Error Boundary)?**
   * это компоненты React, которые отлавливают ошибки JavaScript в любом месте деревьев их дочерних компонентов, сохраняют их в журнале ошибок и выводят запасной UI вместо рухнувшего дерева компонентов. Предохранители отлавливают ошибки при рендеринге, в методах жизненного цикла и конструкторах деревьев компонентов, расположенных под ними.
   * Предохранители работают как JavaScript-блоки catch {}, но только для компонентов.
   * Классовый компонент является предохранителем, если он включает хотя бы один из следующих методов жизненного цикла: static getDerivedStateFromError() или componentDidCatch()
   * Только классовые компоненты могут выступать в роли предохранителей
2. **В каких случаях** **предохранители (компоненты Error Boundary) не сработают(не поймают ошибки)?**
   * в обработчиках событий;
   * в асинхронном коде (например колбэках из setTimeout или requestAnimationFrame);
   * в серверном рендеринге (Server-side rendering);
   * в самом предохранителе (а не в его дочерних компонентах).
3. **Напишите предохранитель (компонент Error Boundary).**

export default class ErrorBoundary extends React.Component {

  constructor(props) {

    super(props);

    this.state = { hasError: false };

  }

  static getDerivedStateFromError(error) {

    // Обновить состояние с тем, чтобы следующий рендер показал запасной UI.

    return { hasError: true };

  }

  componentDidCatch(error, errorInfo) {

    // Можно также сохранить информацию об ошибке в соответствующую службу журнала ошибок

    logErrorToMyService(error, errorInfo);

  }

  render() {

    if (this.state.hasError) {

      // Можно отрендерить запасной UI произвольного вида

      return <h1>Что-то пошло не так.</h1>;

    }

    return this.props.children;

  }

}

1. **Где стоит размещать предохранитель (Error Boundary)?**
   * Степень охвата кода предохранителями остаётся на усмотрение разработчиков. Можно защитить им навигационные (route) компоненты верхнего уровня, чтобы выводить пользователю сообщение «Что-то пошло не так», как это часто делают при обработке ошибок серверные фреймворки. Или можно охватить индивидуальными предохранителями отдельные виджеты, чтобы помешать им уронить всё приложение.
   * Более детальный охват предохранителями обеспечит лучший опыт взаимодействия с приложением при возникновении ошибок.
2. **Что будет если ошибка не будет отловлена не одним из предохранителей (Error Boundary)?**
   * Начиная с React 16, ошибки, не отловленные ни одним из предохранителей, будут приводить к размонтированию всего дерева компонентов React.
   * Хотя принятие этого решения и вызвало споры, бо́льшим злом будет вывести некорректный UI, чем удалить его целиком. К примеру, в приложении типа Messenger, вывод поломанного UI может привести к тому, что пользователь отправит сообщение не тому адресату. Аналогично, будет хуже, если приложение для проведения платежей выведет пользователю неправильную сумму платежа, чем если оно не выведет вообще ничего.

**State Management**

* **Different size of state:**
  + small state – useState, Context
  + medium state – Recoil
  + Large state – Redux, MobX

**Flux**

* **Flux** – архитектурный **паттерн, не библиотека как Redux** обеспечивающий однонаправленный поток данных – данные всегда исходят from **view** to the **modal**. Использует
  + **Store** – JS объект для хранения данных во вложенных **stores(в отличии от redux в flux их может быть несколько)**. Предоставляет методы для доступа к состоянию **и** методы к его изменению.
  + Мутация и получения этих данных происходит только посредством **reducers**. **Reducer** - чистая функция, определяет как изменится **state** приложения в ответ на **action** получает данные из **state** или мутируют его опираясь на переданные в него **action-type** и **payload,** которые представляют из себя **action**. Принимает предыдущие состояние **state** и **action.** Возвращает новое состояние **state.**
  + **Action-type** – строка в верхнем регистре. **Payload** – объект с данными. Компонент может передать **action** в **store** посредством функции **action-creator**.

**Redux**

1. **Что такое Redux?**
   * Это библиотека для state менеджмента, используется для контроля состояния всего JS приложения основана на архитектуре Flux.
2. **Назовите три основных принципа Redux?**
   * Единственный источник правды - состояние всего вашего приложения сохранено в дереве объектов внутри одного стора.
   * Состояние только для чтения - единственный способ изменить состояние — это применить экшен — объект, который описывает, что случится.
   * Мутации (reducers) написаны как чисты функции - для определения того, как дерево состояния будет трансформировано экшенами, вы пишете чистые редюсеры.
   * Все состояние вашего приложения сохранено в объекте внутри одного стора (**store**). Единственный способ изменить дерево состояния — это вызвать экшена (**action**)\* — объект, описывающий то, что случилось. Чтобы указать, каким образом экшены преобразовывают дерево состояния, вы пишете чистые редюсеры (**reducers**).
3. **Какого главное отличие Redux от Flux?**
   * Redux не имеет Диспетчера (Dispatcher) или поддержки множества сторов. Вместо этого есть только один стор с одной корневой функцией-редюсером. Когда ваше приложение разрастется, вместо добавления сторов, вы разделяете корневой редюсер на более мелкие редюсеры, которые независимо друг от друга обслуживают разные части дерева состояния. Это аналогично тому, что в React приложении есть только один корневой компонент, состоящий из множества мелких компонентов
   * Другим важным отличием от Flux является то, что Redux предполагает, что вы никогда не изменяете ваши данные напрямую. Вы запросто можете использовать простые объекты и массивы для состояния, но строго рекомендуется изменять их через редюсеры.
4. **Что такое Immutable?**
   * Immutable — это JavaScript-библиотека, позволяющая использовать неизменяемые структуры данных. Immutable и большинство похожих библиотек ортогональны Redux. Не стесняйтесь использовать их вместе.
   * Для Redux не важно, как вы храните состояние — простым объектом, объектом Immutable или как-то еще.
5. **Что такое reducer в Redux?**
   * это просто чистые функции, которые берут предыдущее состояние и экшен и возвращают новое состояние. Чистая функция в формате (state, action) => state. Он описывает то, как экшен преобразовывает состояние в следующее состояние. Нельзя изменять объект состояния напрямую, а нужно возвращать новый объект, если состояние изменилось.
6. **Какой формат может быть у state в Redux?**
   * Формат состояния зависит от вас: это может быть примитивом, массивом, объектом или даже структурой данных Immutable.js.
7. **Напишите простой редюсер (reducer).**
   * Чаще всего reducer представляет из switch – case обернутый в чистую функцию, принимающую state и action.

function counter(state = 0, action) {

  switch (action.type) {

  case 'INCREMENT':

    return state + 1

  case 'DECREMENT':

    return state - 1

  default:

    return state

  }

}

1. **Что такое Redux стор (store) и как его создать?**
   * Redux store – это объект, который хранит состояние всего приложения. Единый источник истины. Его API - { subscribe, dispatch, getState }.
   * Создание стора:

import { createStore } from 'redux';

let store = createStore(counter);

* + - **actions –** basically, anything that can happen in our application (when a user clicks on button, when data finishes loading, when data starts loading, any action that could potentially change the state of the entire application is considered an action.) basically action **is an object**:

export const counterButtonClicked = {

  type: 'COUNTER\_BUTTON\_CLICKED',

  payload: { amount: 1 },

};

* + - **actions-creators** – basically action is an object. And actions become actions creators when they become functions:

export const counterButtonClicked = (amount) => ({

  type: 'COUNTER\_BUTTON\_CLICKED',

  payload: amount,

});

* + - **reducers –** принимают от dispatch action-type и payload. При совпадении в switch action-type – производит манипуляции со state и не мутируя его возвращает новый обновленный state.
  + Что отличает **Redux** от других **Flux** библиотек
    - **Redux** **store is** **immutable** – при каждом изменение store мы создаем его новую копию вместо модификации существующего. Это позволяет получать четкий ответ о том, что наше приложение сделало, дает доступ к **undo** and **redo functionality** (функциональность отмены и повтора).
    - Это также означает, что мы **не можем** **использовать** **exampleArray.push(4). Всегда нужно extend the current object,** например используя **spread** оператор: **exampleArray = […exampleArray, 4].**
    - **immutability allow to undo and redo –** это гарантирует отсутствие side эффектов. И это также причина почему мы никогда не редактируем state напрямую:
      * **NOT this: this.**state.booksCompleted = 4 DO this: this.setState({booksCompleted: 4}) – setState вернет новый state.
    - **Store and actions are pure functions** – их легче тестировать и читать. Не будет никаких side effects во время того, как ты dispatch an action. Что ведет к более предсказуемому поведению приложения.
    - **Only one store in Redux** – что значит существует только один источник правды.
  + Состояние хранится в едином **state** – дереве объектов. State предоставляет методы для доступа к состоянию **mapStateToProps**(**state**) => data: selector(state) где selector это указание к полю объекта в state. И методы к его изменению **mapDispatchToProps**(**dispatch**) => **dispatch**(**actionCreator**(**payload**)). **States** управляемых **reducer** может быть несколько, они объединяются при помощи **combineReducers**(). При помощи **configureStore** () можно подключить **persistedReducer**() – который предотвращает **refresh** данных в **store** при обновлении страницы, **composeWithDevTools** – который позволяет использовать **Chrome extensions** и визуально наблюдать работу Redux приложения в браузере, и **applyMiddleware**(**thunk**) который позволяет подключать дополнительные библиотеки для работы с асинхронными запросами, такие как **thunk**, **saga** и др.
  + **Пример.** Если изменить что-то, например в **user profile** в **React** вернется **копия всего старого state** с новыми изменениями не просто модификация. Это может показаться чрезмерным, но есть серьезные преимущества в виде **redo functionality** и **debagging**. Позволяет снизить сложность средних и крупных приложений.
  + **export const configureStore = () => createStore(persistedReducer, composeWithDevTools(applyMiddleware(thunk)));**
  + **Преимущество** **Redux:**
    - **Разделение ответственности**. Предсказуемость результатов (**одно хранилище** – **один источник данных**). Проще в обслуживании при укрупнении приложения – **понятная** **структура**. **Инструменты** **разработчика**. **Тестируемость**.
    - У **Redux** **стандартизирован подход к управлению state**. **State** всегда организован по одному и тому же **pattern**, это означает, что если ты знаешь **Redux** ты легко сможешь перепрыгнуть в абсолютно **новый код** и со старта понимать как происходят **манипуляции** с **данными**.
  + **Недостатки** **Redux:**
    - Каждый раз при вызове **action** создается новый state – это может быть дорогостояще.
* **Immutable.JS** – популярная библиотека которая помогает улучшить производительность. Но у нее, как и у всего есть свои недостатки – нельзя совмещать immutable objects (которые создаются с помощью библиотеки) с обычными JS объектами. Есть пара методов, которые предоставляют взаимодействие, но в обмен на производительность.
* <**Provider** **store**={**store**}> оборачивает <**App** /> компонент для подключения **Redux** **store** к приложению.

**Selectors**

* **Selectors – функции,** хранящиеся в отдельном файле (для удобства), принимают **state как аргумент** и **возвращают** **state.someValue или state**.**someReducer**.**someValue**. Могут быть использованы только в **useSelector(selectorName)** хуке.
  + **Если есть Selectors,** то **useSelector(selectorName) –** импортируемый из react-redux хук для получения необходимых кверей из store.
  + **Если нет Selectors,** то **useSelector**((**state**) => **state**.**someReducer**.**someValue**) – импортируемый из react-redux хук для получения необходимых кверей из store.
* **reselect** – удобная библиотека для создания **selector. import { createSelector } from 'reselect'; альтернатива useSelector() хуку:**
  + **export const getTodos = (state) => state.todos.data;**
  + **export const getIncompleteTodos = createSelector(getTodos, (todos) => todos.filter((todo) => !todo.isCompleted));**
* **useDispatch** – импортируемый из **react-redux** хук **const** **dispatch** = **useDispatch**(); используется для вызова **dispatch** и передачи в него **action-creators**.
* **connect** – функция, из **react-redux**, позволяющая подключить компонент к **Redux**.
  + **export default connect**(**mapStateToProps**, **mapDispatchToProps**)(**Component**);
* **mapStateToProps –** is maps a redux state to props that passed down to the component that it’s connected to.
* **middleware –** структура вызывающая **third-party endpoints,** которые случаются когда мы вызываем **action** и перед тем как **action** достигнет **reducer.** Обычно используются для logging, calling an API, загрузки данных и так далее.
  + **пример middleware. Это прежде всего функция:**
    - **const middleware = store => next => action => { do something } For example:**

export const logger = (store) => (next) => (action) => {

  console.log('dispatching', action);

  const result = next(action);

  console.log('next state', store.getState());

  return result;

};

* + - * **store – Redux store**
      * **next function** говорит **redux** продолжитьобработкуследующего **middleware**
      * **action –** последнийаргумент**,** которыйбудетотправленв **reducer**

Во время исполнения **middleware task ты вызовешь next() on the action** что определяет будет ли вызван **middleware** или приложение отправится в **reducer**

**MobX**

* **MobX** - обращается к тем, у кого есть знания в **ООП**. Использует **observer** **patten**, что позволяет системе cтроить **dependency tree** среди разных частей state и позволяет производить свободный рендеринг компонент отслеживая что должно быть мутировано. Дает возможность to manage state, но все равно нужно заниматься организацией кода в форме **stores** и **controllers**. **Store** представляет собой не **JSON объект а spreadsheet with derivations**. Использует концепты **Derivations** and **Reactions**.
  + **Derivation –** любое значение, вычисляемое автоматическииз **state.** Чтобы вызвать **Derivation,** нужноиспользовать **decorator. Decorator** позволяет быть добавленным к объекту без изменения других обьектов.
  + **Плюсы MobX**:
    - нет привязки к организационной структуре использования actions and reducers, что дает flexibility выбирать разные архитектурные подходы.
    - можно мутировать store. **Immutability isn’t the preferred practice for using MobX.**
* **Apollo Client** – еще одна альтернатива **Redux**. Удобно при использовании в связке с **GraphQL**. Преимуществом **GraphQL** – когда мы делаем запрос на сервер to get data мы можем вызвать их в той форме, в которой хотим их получить. Можем выбрать необходимые данные из объекта и их форму.

**React recoil**

* **React recoil** – **React** library for **medium state** management. **Recoil** defines a **directed graph orthogonal to** but also **intrinsic** and **attached** to your **React** **tree**. **State** changes flow from the **roots** of this **graph** (which we call **atoms**) through **pure** **functions** (which we call **selectors**) and into components.

Использование:

1. Установить библиотеку: **npm install recoil**
2. Импортировать **RecoilRoot** и обернуть компоненту в **<RecoilRoot></RecoilRoot>**

import { RecoilRoot } from 'recoil';

import { CounterButton } from './CounterButton';

import './App.css';

const App = () => {

  return (

<RecoilRoot>

      <h1>State Management Example</h1>

      <CounterButton />

    </RecoilRoot>

  );

};

1. Создать recoil state/states с помощью atom.

import { atom } from 'recoil';

export const counterState = atom({

key: 'counterState',

default: 0,

});

import { atom } from 'recoil';

export const incrementByState = atom({

  key: 'incrementByState',

  default: 1,

});

**key** – string that Recoil uses to store this state behind the scenes. **default** – default value for state.

1. Использовать внутри компоненты. Что-среднее между **useState** and **useContext**.

import { useRecoilState } from 'recoil';

import { counterState } from './counterState';

import { incrementByState } from './incrementByState';

export const CounterButton = () => {

  const [numberOfClicks, setNumberOfClicks] = useRecoilState(counterState);

  const [incrementBy, setIncrementBy] = useRecoilState(incrementByState);

  return (

    <>

      <p>You have clicked the button {numberOfClicks} times.</p>

      <label>

        Increment By:

        <input

          value={incrementBy}

          onChange={(e) => setIncrementBy(Number(e.target.value))}

          type="number"

        />

      </label>

      <button onClick={() => setNumberOfClicks(numberOfClicks + incrementBy)}>

        Click

      </button>

    </>

  );

};

* **Recoil state** автоматически **шарится** **между компонентами** находящимися внутри **<RecoilRoot>.**
* В случае, когда не нужен setState из **useRecoilState**() то следует использовать другой хук – **useRecoilValue**()
* **Recoil selector –** they take the fundamental values that are expressed as atoms and they transform them in some way or combine them into another value.