

# Dibujado ? condicional ?



# **Dibujo condicional - Intro**

Si bien nuestra aplicación Front End puede desentenderse de la cantidad exacta de productos a dibujar, es importante tener en cuenta algunos escenarios. Por ejemplo, podría separar los productos en páginas cuando existan más de 50, o podría mostrar un mensaje cuando no haya productos a la venta.

Esto lo podemos **solucionar con el dibujado condicional**, o conditional rendering en inglés, que en pocas palabras es utilizar la combinación adecuada de **if** o **switch**.



# Dibujo condicional - Ejemplo 1

```
function SaludarUsuario(props) {
  return <h1>Bienvenido!</h1>;
function PedirLogin(props) {
  return <h1>Inicie sesión.</h1>;
function Saludar(props) {
  const isLoggedIn = props.isLoggedIn;
  if (isLoggedIn) {
    return <SaludarUsuario />;
  return <PedirLogin />;
ReactDOM.render(
  // Intentar cambiando isLoggedIn={true}:
  <Saludar isLoggedIn={false} />,
  document.getElementById('root')
);
```



# Dibujo condicional - Ejemplo 2

```
function ListadoProductos(props) {
   const productos = props.productos;
    if(productos.length > 0){
        return <div>Hay {productos.length} productos!</div>
    } else {
        return <div>No hay productos para mostrar!</div>
```



# Dibujo condicional - Ejemplo 3

```
function ListadoProductos(props) {
 const productos = props.productos;
  return (
        productos.length > 0
            ? <div>Hay {productos.length} productos!</div>
            : <div>No hay productos para mostrar!</div>
```

# Manejo de estado





# Manejo de estado - Intro

El estado (o state) es un objeto que representa valores propios de un componente. Estos valores pueden cambiar y cada uno de estos cambios obliga a que el componente se redibuje (o re-renderice).

El estado de un componente es **propio del componente** y no se puede acceder directamente a él desde afuera, lo que nos permite gestionar sus cambios internamente.



## Manejo de estado - useState

Los **Hooks** son una nueva incorporación en React 16.8. Te permiten **usar estado** y otras características de React.

### useState

```
const [state, setState] = useState(initialState);
```

Devuelve un valor con estado y una función para actualizarlo.

Durante el renderizado inicial, el estado devuelto (state) es el mismo que el valor pasado como primer argumento (initialState).

La función setState se usa para actualizar el estado. Acepta un nuevo valor de estado y sitúa en la cola una nueva renderización del componente.



# Manejo de estado - Ejemplo

El ejemplo siguiente, implementa un contador simple. Utilizamos el estado para guardar el valor actual del contador y actualizamos el estado cada vez que el usuario clickea el botón.



# Manejo de estado - Ejemplo

```
function Prueba() {
  const [contador, setContador] = useState(0);
  //Funcion que se ejecuta al hacer el click
  const handleClick = () => {
   //Actualizar estado utilizando su set
    //Esto hace que React redibuje el componente
    //con sus nuevos valores
    setContador(contador + 1);
  };
  //JSX del componente, al hacer click ejecuta
  //la funcion handleClick
  return (
    <>
      VALOR CONTADOR: {contador}
      <button onClick={handleClick}>CLICK ME!</button>
    </>
  );
```



# Manejo de estado - Props vs estado

Mientras ambos contienen información que influye en el resultado del render, son diferentes debido a una importante razón: props se pasa al componente (similar a los parámetros de una función) mientras que state se administra dentro del componente (similar a las variables declaradas dentro de una función).



# LINKS



#### **LINKS**

#### React

- https://es.reactjs.org/docs/getting-started.html
- https://es.reactjs.org/docs/conditional-rendering.html
- https://mauriciogc.medium.com/react-renderizando-componentes-condicionales-if-if-else-ternary-switch-m%C3%BAltiples-17519d7e96c1
- https://es.reactjs.org/docs/state-and-lifecycle.html
- https://es.reactjs.org/docs/hooks-reference.html









gustavguez



gustavguez



gustavguez

## **GUSTAVO RODRIGUEZ**

FULL STACK DEVELOPER SOLCRE