

React – Zestaw 4

Zad 1. Utwórz komponent **App**, w którym stan będzie przechowywał tablicę 5 obiektów opisujących gry. Każdy obiekt ma mieć pola: **id**, **name** oraz **score**. Następnie wyświetl wszystkie elementy tablicy na stronie. Każdy element ma być wyświetlony w osobnym elemencie **div**. W każdym **div** nazwa gry ma być wyświetlona w nagłówku **h2**, a poniżej w akapitach mają być wyświetlone pozostałe pola, czyli **id** oraz **liczba punktów**. Do wyświetlenia elementów tablicy użyj metody **map()**.

Zad 2. Zmodyfikuj poprzedni komponent. Dodaj przycisk „**Dodaj punkt wszystkim**”, który zwiększy wartość pola **score** o 1 dla wszystkich elementów tablicy. Do zmiany tablicy użyj **map()** oraz funkcji ustawiającej stan.

Zad 3. Zmodyfikuj poprzedni komponent. Dodaj pole formularza typu **number**, w którym użytkownik wpisze **id gry**. Po kliknięciu przycisku „**Dodaj punkt**” liczba punktów ma zwiększyć się tylko dla gry o podanym **id**. Użyj **useState**, **onChange**, **e.target.value** oraz **map()**.

Zad 4. Zmodyfikuj poprzedni komponent. Dodaj pole formularza typu **text**, w którym użytkownik wpisze **nazwę gry**. Po kliknięciu przycisku „**Dodaj punkt**” liczba punktów ma zwiększyć się dla gry o podanej nazwie.

Zad 5. Zmodyfikuj poprzedni komponent. Usuń pole formularza i przycisk. Dodaj przycisk „**Dodaj punkt**” w każdym **div** z grą. Po kliknięciu przycisku liczba punktów ma zwiększyć się tylko dla tej gry, przy której znajduje się przycisk.

Zad 6. Zmodyfikuj poprzedni komponent. Dodaj pola do wpisania **name** oraz **score** dla nowej gry oraz przycisk dodawania elementu. Po naciśnięciu przycisku wartości z pól mają być użyte aby dodać nowy element do tablicy.