

# REACT - JSX

JSX poskytuje syntaktický cukřík pro `React.createElement(component, props, ...children)`.

```
const element = (  
  <h1 className="greeting">  
    Hello, world!  
  </h1>  
);
```



```
const element = React.createElement(  
  'h1',  
  {className: 'greeting'},  
  'Hello, world!'  
);
```

## ATRIBUTY ELEMENTŮ

V JSX se atributy píší camelCasem. Hodnotu jim nastavujeme jako string, nebo přes složené závorky.

```
const element1 = (  
  <a href="https://www.reactjs.org">  
    link  
  </a>  
);  
  
const element2 = (  
  <img src={user.avatarUrl}></img>  
);
```

## REACT KOMPONENTY

V JSX můžeme kromě klasických elementů mít i komponenty. Ty musejí začínat velkým písmenem.

Props komponentám předáváme prostřednictvím atributů.

```
// komponenta MyComponent s prop foo  
// -komponenty bez potomků musí končit />  
<MyComponent foo={1 + 2 + 3 + 4} />  
  
// pokud pro prop neurčíme hodnotu, tak  
// bude automaticky true  
<MyTextBox autocomplete />  
  
// pokud zadáme něco dovnitř otevíracího  
// a uzavíracího tagu, tak se to do props  
// předá pod názvem children  
<MyButton kind="primary">  
  Hello World!  
</MyButton>  
  
// pokud již máme props jako objekt, tak  
// jej můžeme předat takto:  
<Greeting {...props} />
```

## VKLÁDÁNÍ HODNOT

Pokud chceme do JSX vložit nějakou hodnotu, tak to můžeme udělat pomocí složených závorek.

```
<div>{user.name}</div>  
  
// vložení hodnoty podle podmínky  
<div>  
  {isLoggedIn  
    ? <LogoutButton/>  
    : <LoginButton/>  
  }  
</div>  
  
// můžeme využít i short-circuitingu  
/* hodnoty false, true, undefined a null  
se totiž nerenderují */  
<div>  
  {zpravy.length > 0 &&  
    <h2>  
      Máš {zpravy.length} zprávy.  
    </h2>  
  }  
</div>  
  
// vložení pole elementů  
// (nesmíme zapomenout na atribut key)  
const polozky = [  
  <li key="1">React</li>,  
  <li key="2">JavaScript</li>  
];  
<ul>  
  {polozky}  
</ul>
```

## ROZDÍLY V ATRIBUTECH

V JSX se pár atributů píše trochu jinak než v klasickém HTML:

**class** - **className**, **for** - **forHTML**, a je tam ještě pár dalších rozdílů...