

# Vytvorenie a práca s projektom pomocou CodeSandbox

---

*Materiál k predmetu Webové Technológie na KPI FEI TU Košice*

*Autor: Štefan Korečko, apríl 2020*

## O čom toto je

Tento dokument popisuje

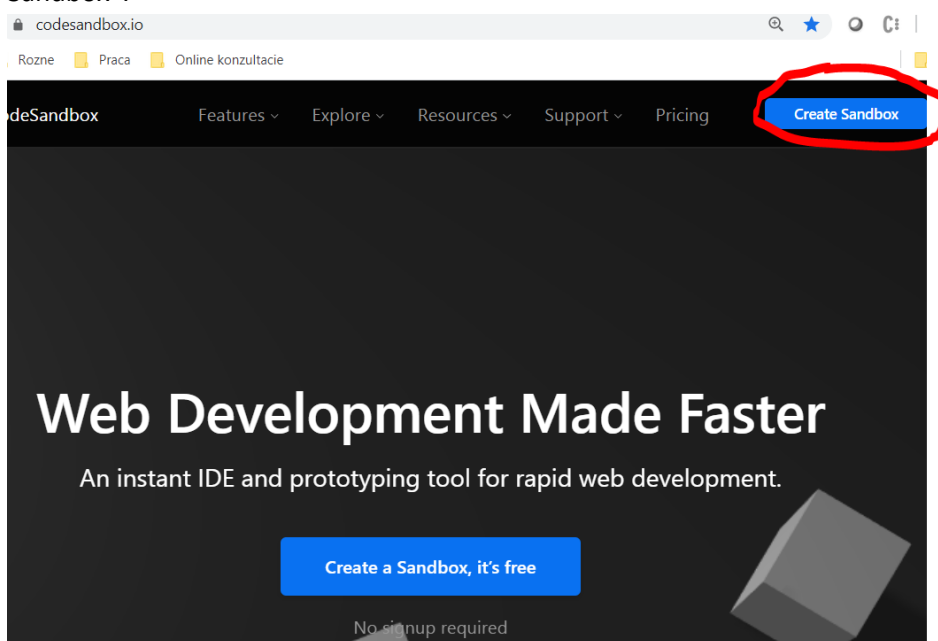
- Ako vytvoriť projekt (sandbox) v online IDE CodeSandbox.
- Ako do sandbox-u vložiť knižnicu Mustache. Vložíme ju totiž inak ako sme zvyknutí (ako závislosť – dependency).
- Ako vytvoriť GitHub repozitár a commit-núť doň obsah sandbox-u.
- Ako sa k sandbox-u neskôr vrátiť a sprístupniť ho iným.

Sandbox, ktorého vytvorenie je popisované v tomto dokumente, je dostupný na URL

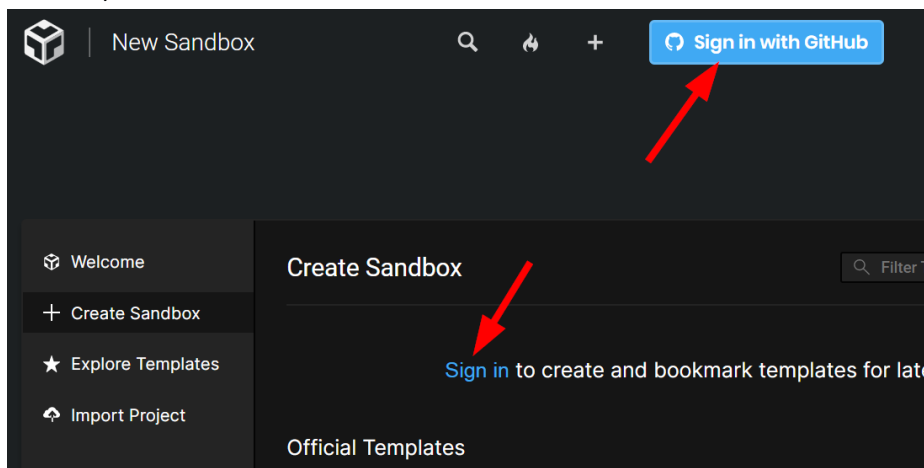
<https://codesandbox.io/s/wt2020dynamicblog-54j9w>.

## Postup

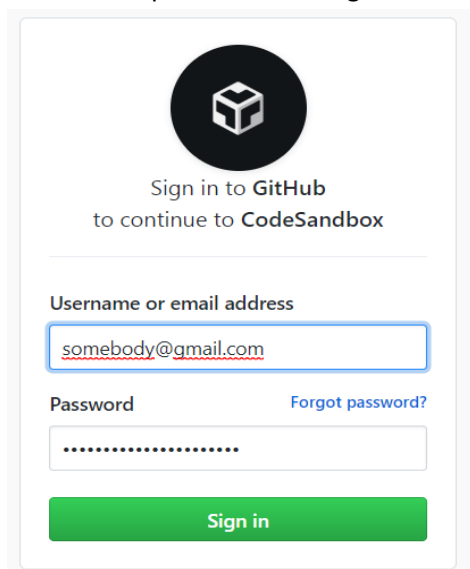
1. Ak ho ešte nemáte, vytvorte si účet na <https://github.com/>. Do CodeSandbox sa totiž viete prihlásiť pomocou github účtu a vaše projekty, vytvorené na CodeSandbox, viete ukladať v GitHub repozitári.
2. V prehliadači choďte na adresu <https://codesandbox.io/> a kliknite na tlačidlo „Create Sandbox“:



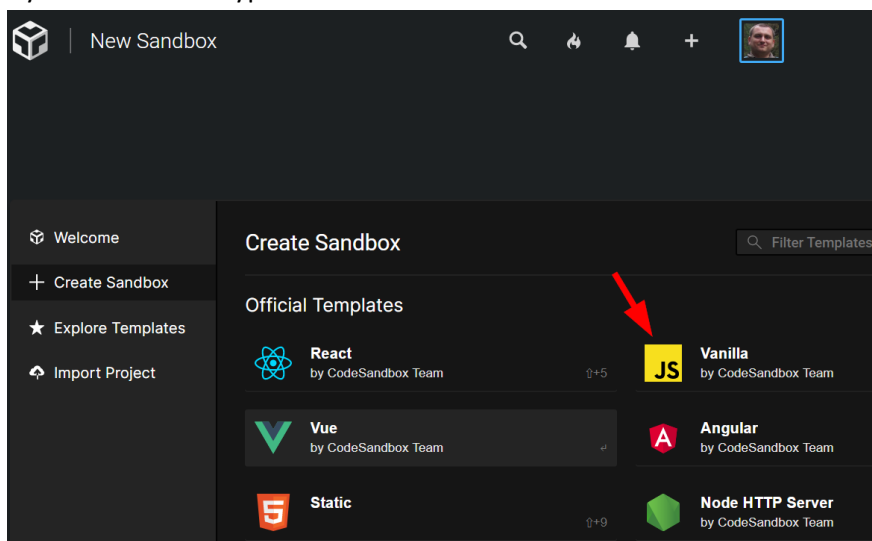
3. Kliknite na tlačidlo „Sign in with Github“ alebo odkaz „Sign in“ (je možné, že tlačidlo nebude viditeľné).



4. Prihláste sa pomocou vášho github účtu.

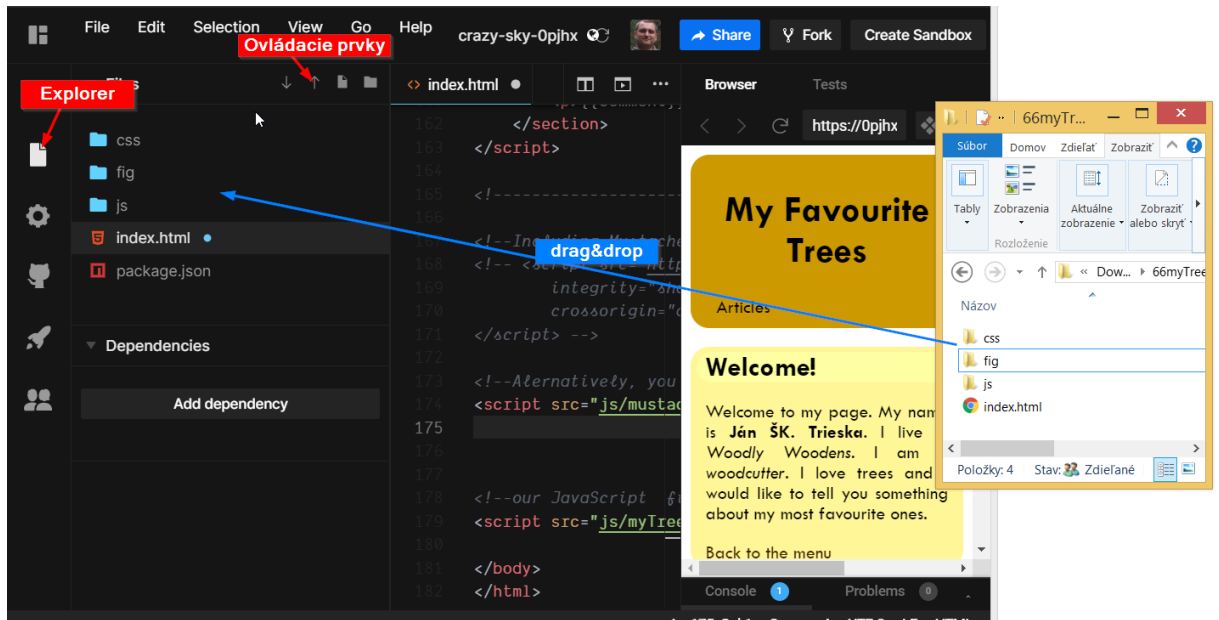


5. Vytvorte sandbox typu JS – Vanilla

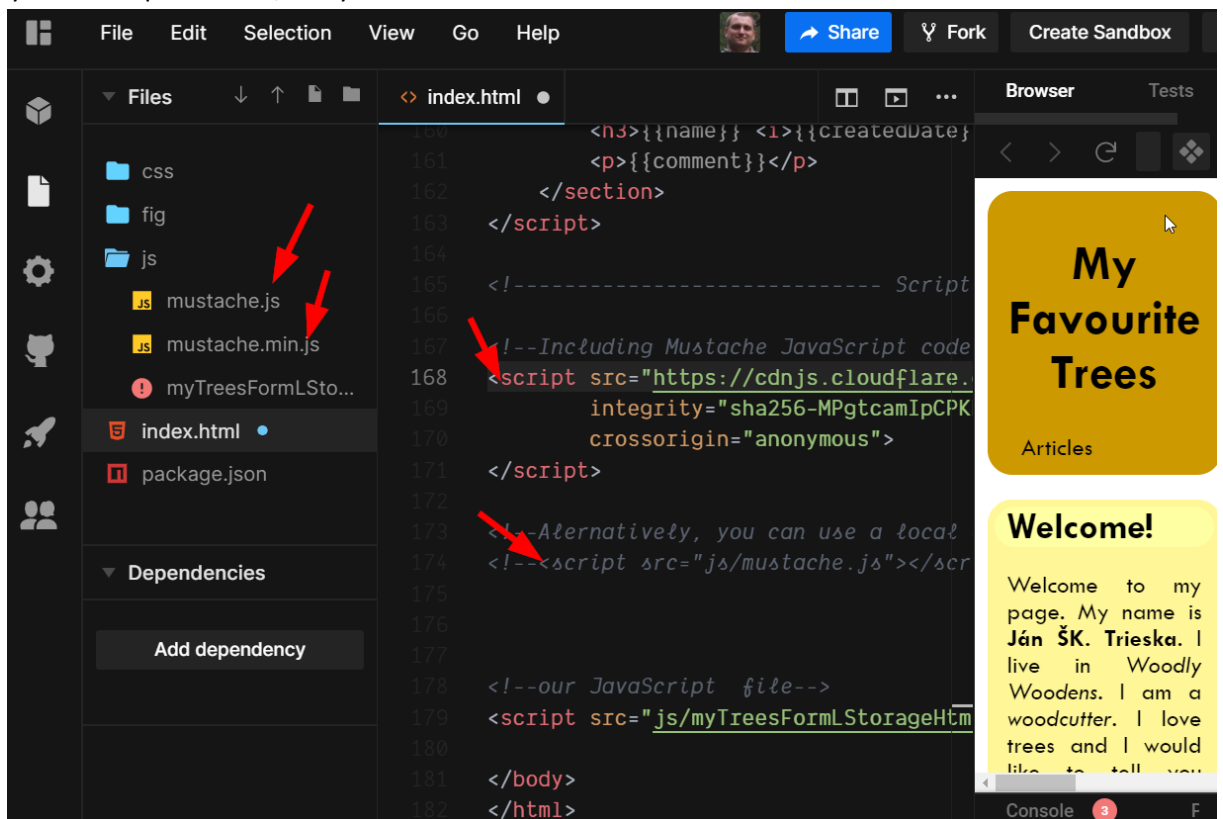


Ak nevidíte to, čo je na obrázku, kliknite vľavo na „+ Create Sandbox“

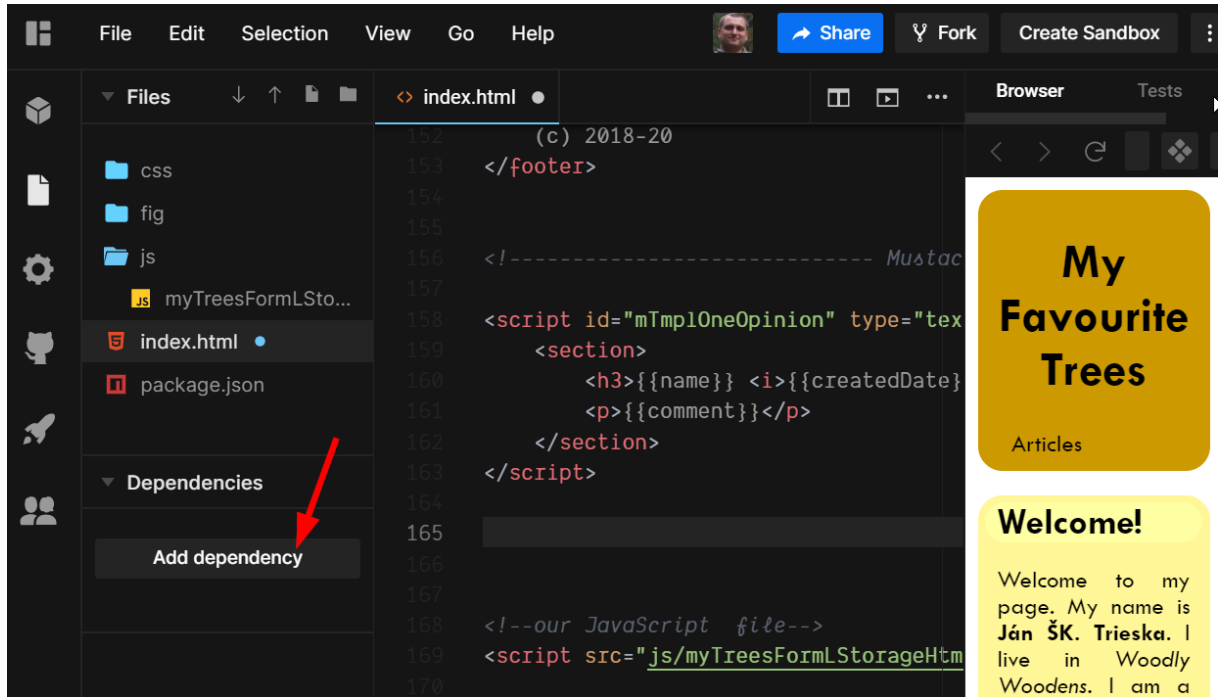
6. V časti Explorer vložte do sandboxu vaše súbory pomocou na to určených ovládacích prvkov. Hlavný html súbor je vhodné ponechať v hlavnom adresári a premenovať na index.html. Funguje aj presúvanie (drag&drop z prieskumníka). Takto by to vyzeralo pri importe projektu [66myTreesFormLStorageMstch.zip](#):



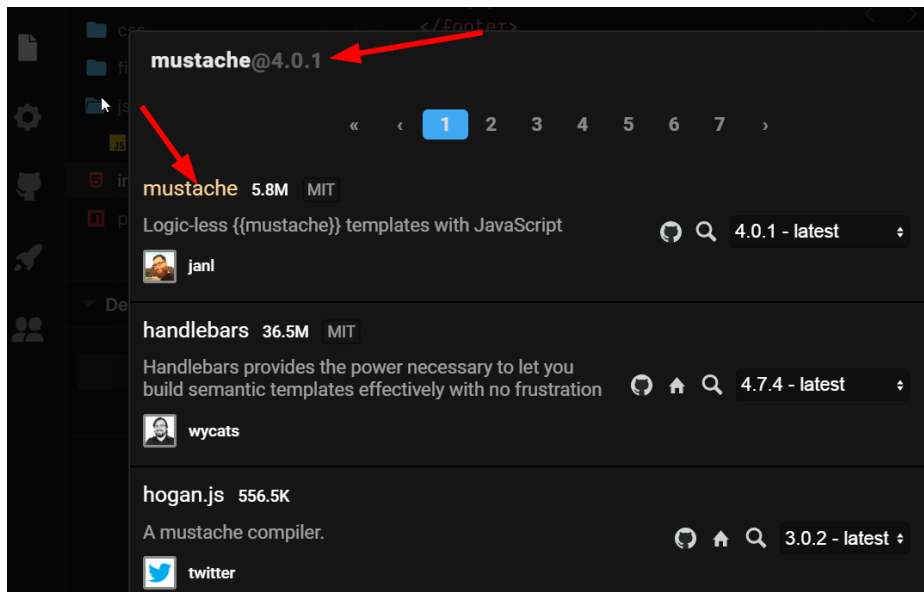
7. Ak v projekte máte js súbor/y knižnice Mustache, vymažte ho/ich. Tak isto z html súboru vymažte script element, ktorý Mustache knižnicu načítava.



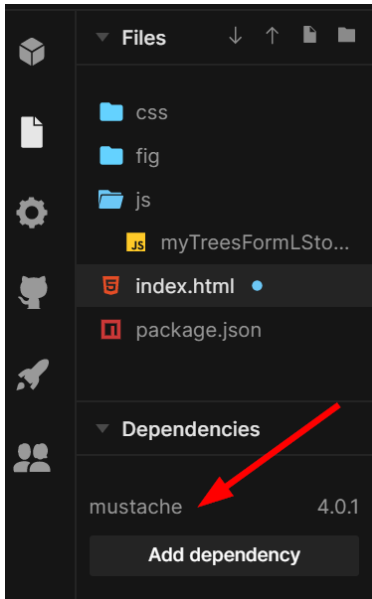
8. V Exploreri kliknite na „Add dependency“.



9. V dialógu, ktorý sa objaví vyhľadajte „mustache“ a potom v zozname kliknite na meno knižnice:



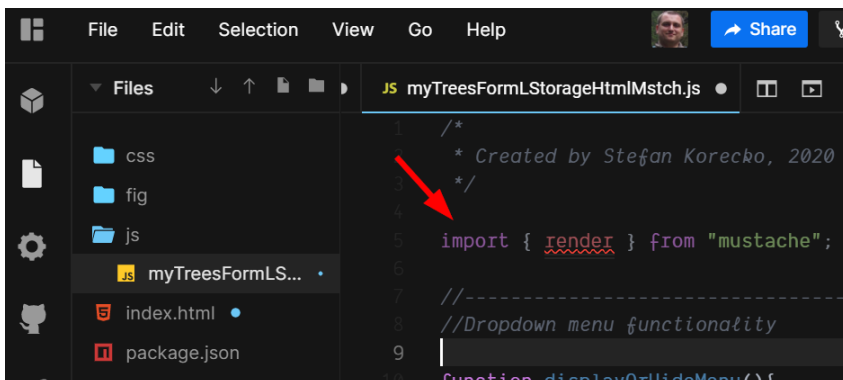
10. Knižnica sa pridá do projektu a je viditeľná v časti „Dependencies“:



Tým ste vlastne pridali záznam do súboru package.json.

11. Na začiatok .js súboru, ktorý Mustache používa pridáme riadok

```
import { render } from "mustache";
```



12. Volania funkcie render zmeníme z

```
Mustache.render
```

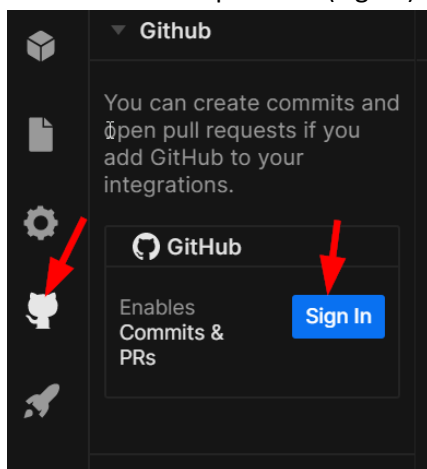
```
na
```

```
render
```

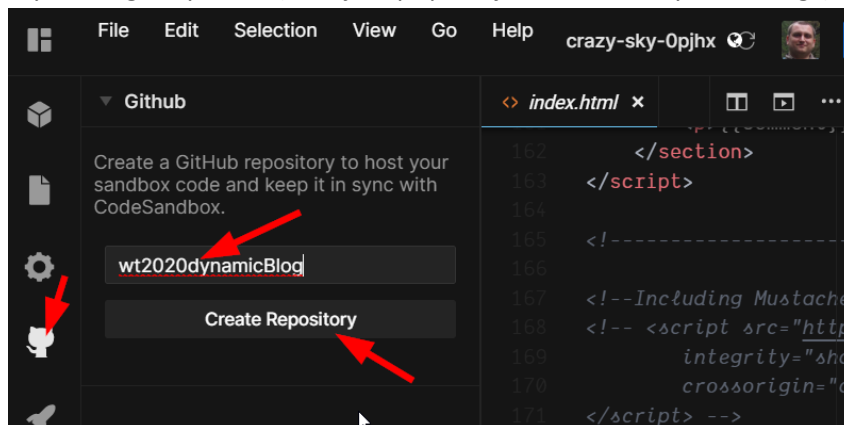
```
27 //functions for transforming opinion(s) to Html code
28
29
30 function opinion2html(opinion) {
31 //in the case of Mustache, we must prepare data beforehand:
32 opinion.createdDate = new Date(opinion.created).toLocaleString();
33
34 //get the template:
35 const template = document.getElementById("mTplOneOpinion");
36 //use the Mustache:
37 //const htmlWOp = Mustache.render(template, opinion);
38 const htmlWOp = render(template, opinion);
```

13. Uložte (Ctrl + S) neuložené súbory. Všetky uložíte z menu „File“, „Save All“.

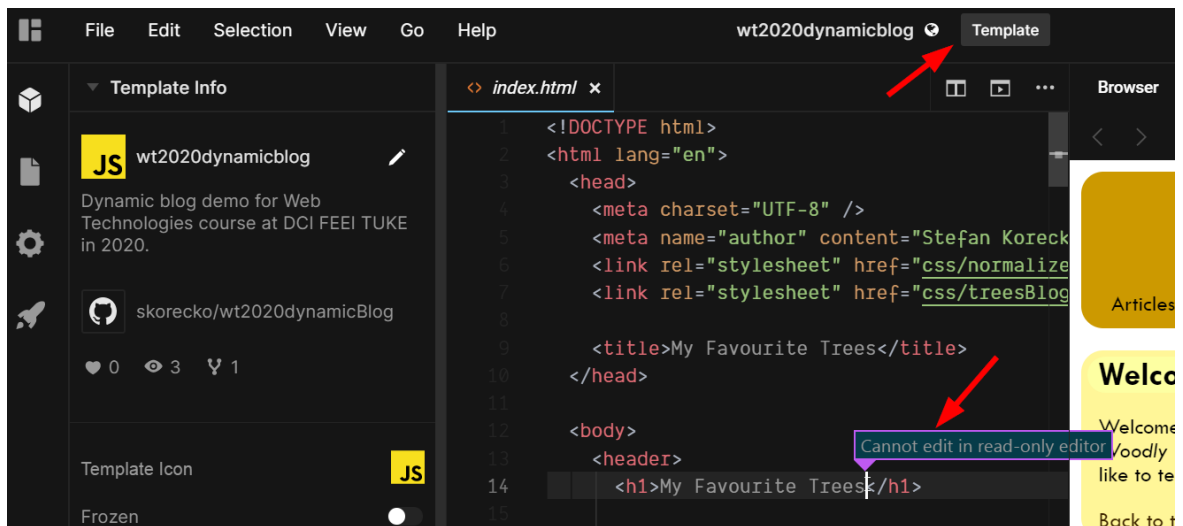
14. V časti GitHub sa prihláste (SignIn)



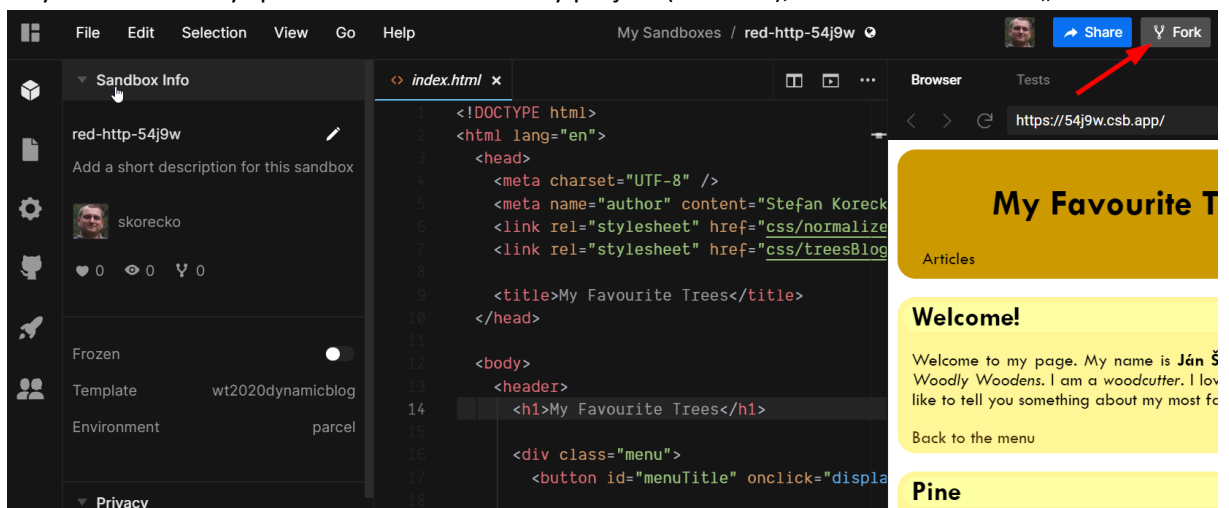
a vytvorte git repozitár (v mojom prípade je to „wt2020dynamicBlog“):



15. Váš projekt sa teraz stal šablónou a nemožno ho editovať:

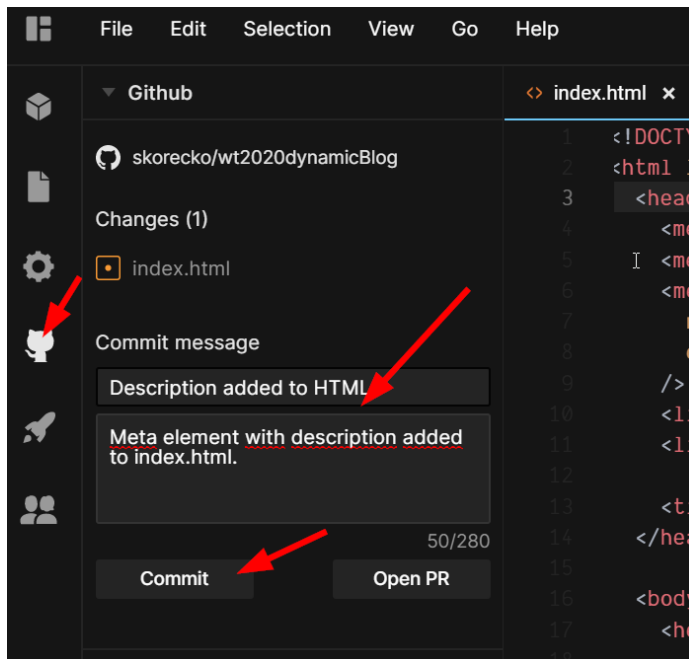


16. Aby sme so šablóny spravili znova editovateľný projekt (sandbox), klikneme na tlačidlo „Fork“.

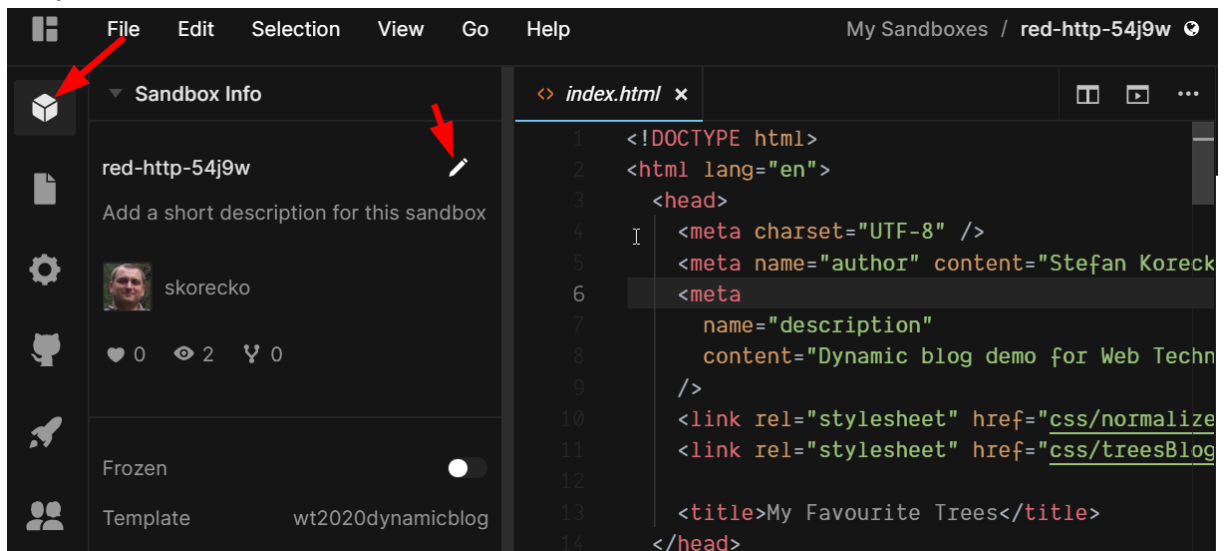


(Obrázok ukazuje stav po jeho stlačení.)

17. Skúste urobiť nejaké zmeny v súboroch, uložte ich a v časti GitHub urobte commit do vášho GitHub repozitára:

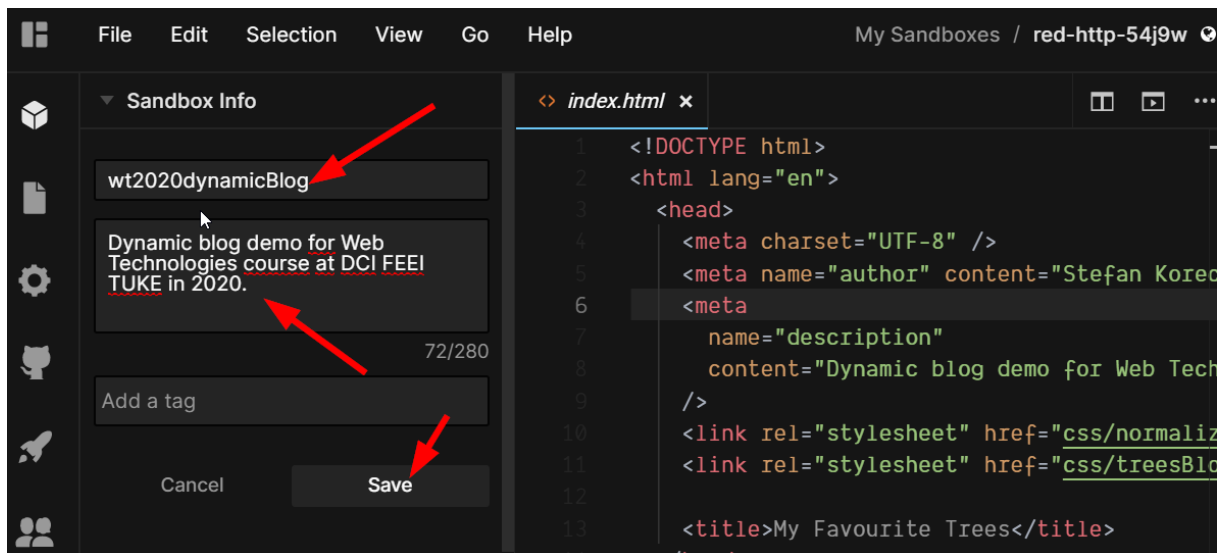


18. Teraz by bolo dobré váš sandbox zmysluplne pomenovať. Choďte do časti „Sandbox Info“ a dajte editovať názov:

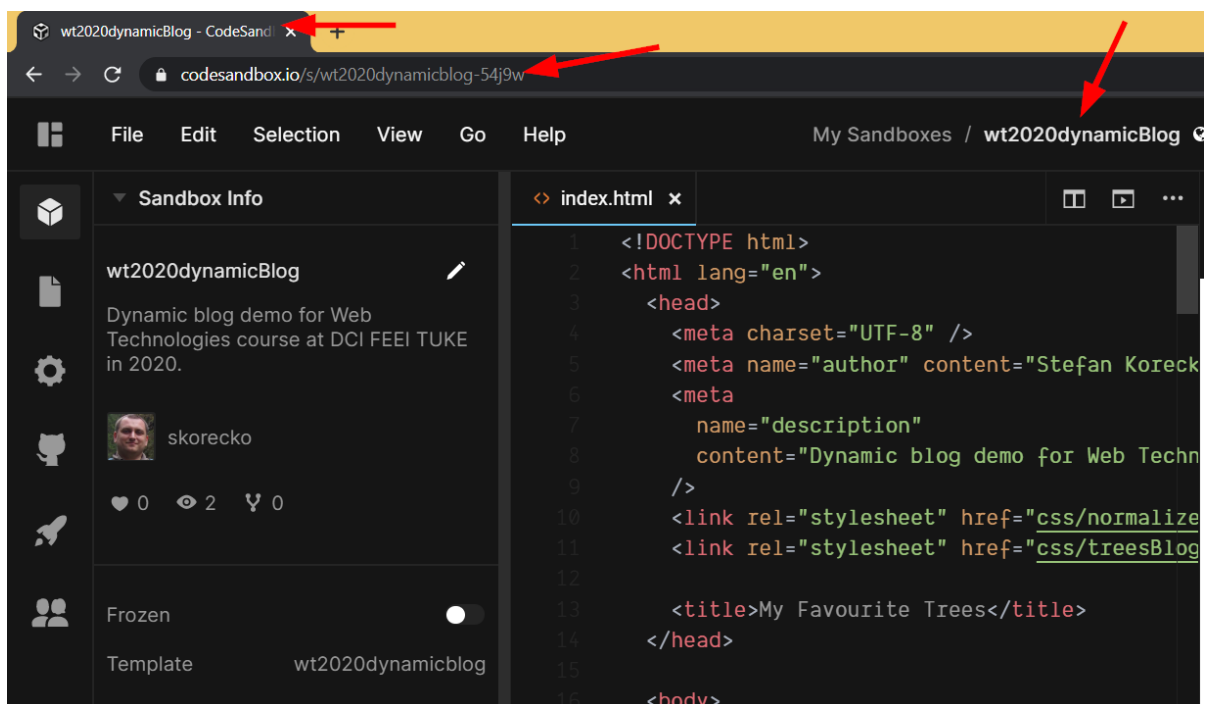


19. Vyplňte informácie a stlačte „Save“:



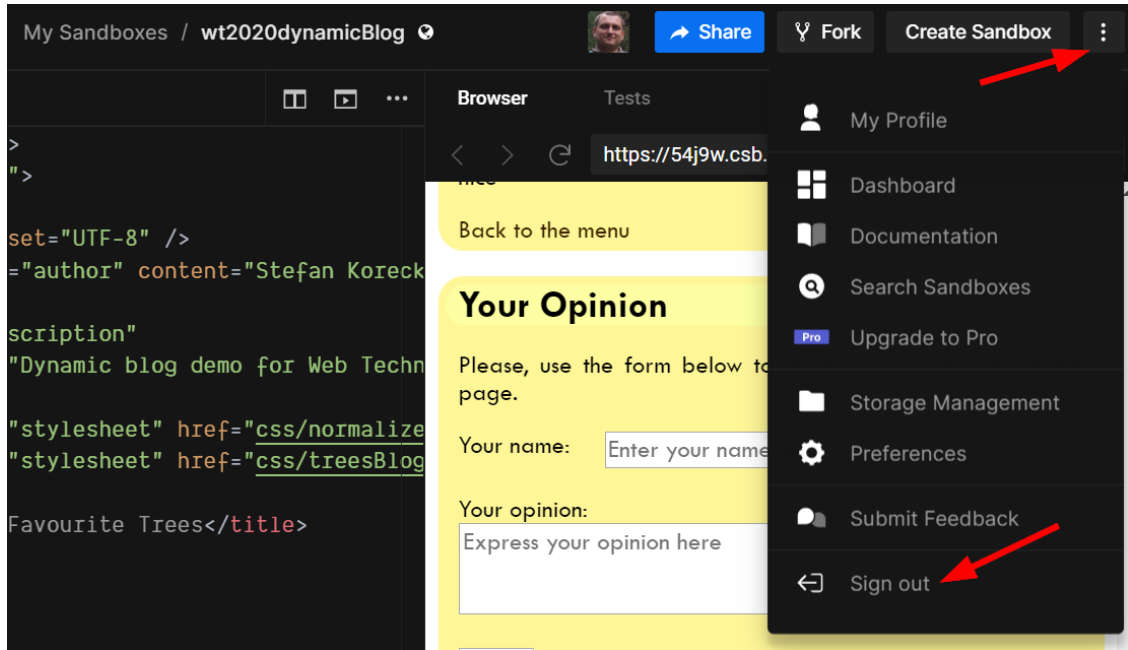


Zmenila sa adresa aj názov:

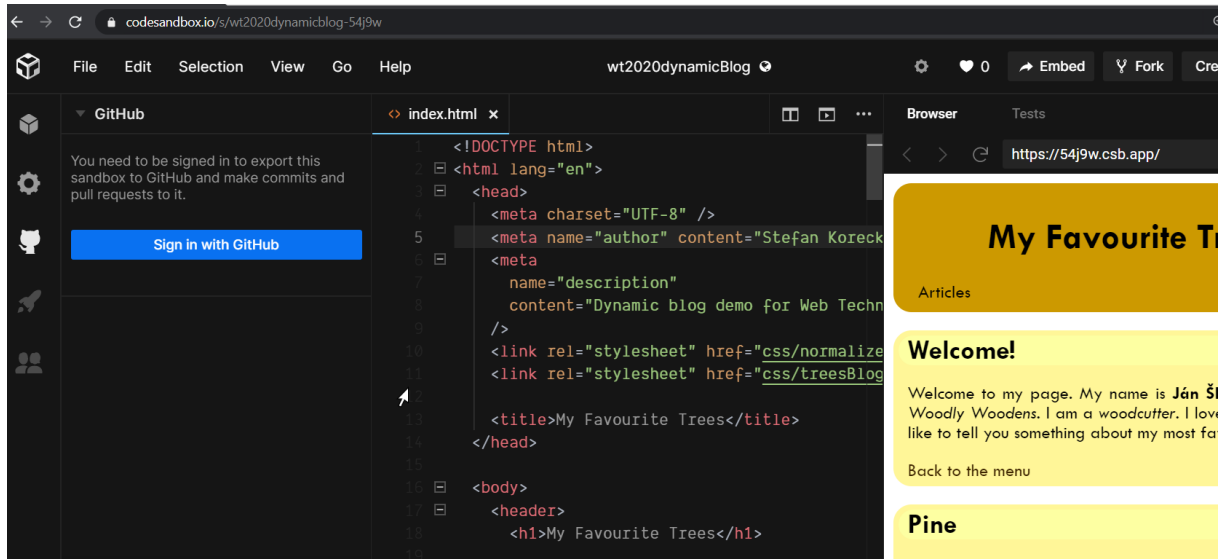


20. Urobte ďalší commit, aby ste na GitHub-e mali package.json s novým názvom.

21. Teraz sa z codesandbox odhláste:

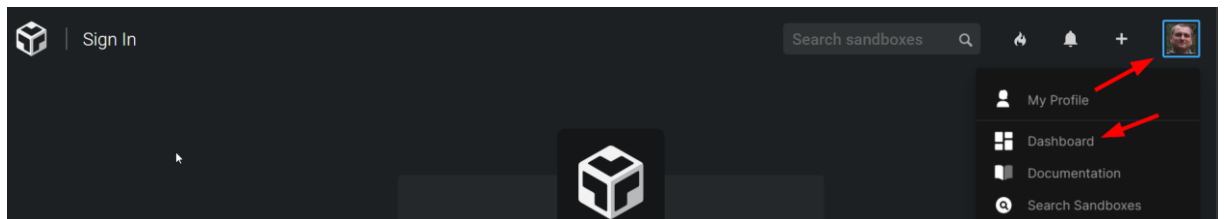


Vidíte, že projekt je stále otvorený a editovateľný, dokonca ani URL sa nezmenila (tu <https://codesandbox.io/s/wt2020dynamicblog-54j9w>):

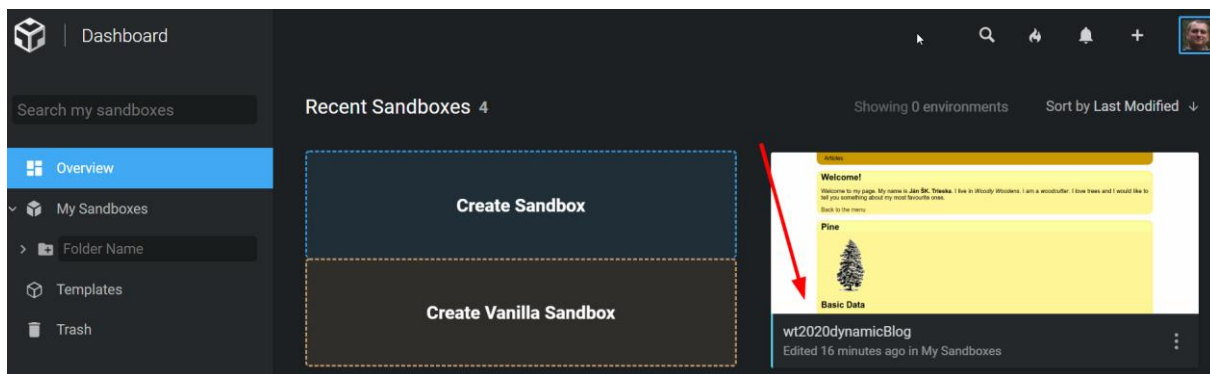


Akurát commitovať už nie je možné bez opätovného prihlásenia cez GitHub.

22. Keď sa po čase na <https://codesandbox.io/> znova prihlásite, vaše predchádzajúce sandboxy nájdete v časti „Dashboard“:

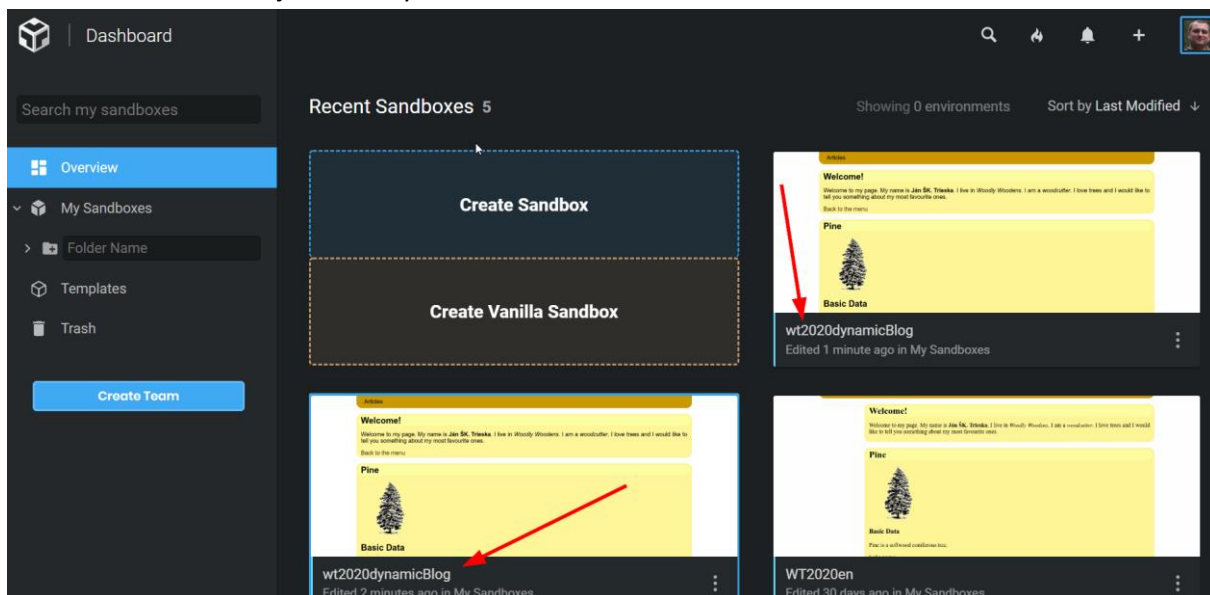


### 23. Sandbox tu môžem znova otvoriť



a pokračovať v práci

24. Adresu sandboxu (tu <https://codesandbox.io/s/wt2020dynamicblog-54j9w>) môžem poskytnúť ďalším ľuďom, ktorý si ho budú môcť otvoriť a editovať. Po editovaní inými sa však vytvorí nová kópia sandboxu (napr. <https://codesandbox.io/s/wt2020dynamicblog-xd6oc>). Vo vašom dashboarde sa však objavia všetky verzie:



Preto pri zdieľaní s inými dávajte pozor, či zdieľate tú správnu verziu.