**Проект. Перенос состояния в Context**

Пришло время дорабатывать проект. Мы добавили [отдел](https://www.figma.com/file/vejDm3dVTUor3wBdNO137u/React-%2F-%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8?node-id=2974%3A2989)[ьную страницу в Figma](https://www.figma.com/file/vejDm3dVTUor3wBdNO137u/React-%2F-%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8) со схемами и описанием шагов, которые предстоит сделать на этом этапе. Эта часть доработки проекта не очень объёмная и нацелена на практику в работе с хранилищем данных.

**1. Использование Context в конструкторе бургеров**

Доработайте компонент BurgerConstructor и данные в нём. В дальнейшем этот компонент станет более интерактивным — в него можно будет добавлять новые ингредиенты и удалять уже существующие. Поэтому важно заранее убрать весь хардкод из компонента. Так мы сможем отредактировать логику компонента и отрисовать данные, которые получены извне.

Вы можете использовать те данные, которые уже получаете из API для компонента BurgerIngredients. Сохраняйте данные в Context и подпишите на него компонент BurgerConstructor. Данные из контекста должны быть доступны при нажатии на кнопку «Оформить заказ» и в блоке с итоговой стоимостью.

**2. Набор ограничений внутри конструктора бургера**

Измените условия отрисовки ингредиентов внутри BurgerConstructor по таким правилам:

1. В отрендеренных данных может быть только один ингредиент с типом bun. Это булки, возможность перетаскивать которые в дальнейшем будет заблокирована.
2. Рендерить данные с типом bun потребуется дважды. Ведь булка должна быть сверху и снизу бургера. Добавляйте к названию булки соответствующее упоминание: «верх» и «низ».
3. Учитывайте, что для расчётов итоговой стоимости потребуется цена каждой из этих булок. Подумайте, где в дальнейшем расположите вычисления итоговой стоимости.

Результатом первых двух шагов будет изменение способа хранения и отрисовки данных компонента BurgerConstructor. Это поможет в следующих шагах, а также на других этапах работы с проектом.

**3. Подсчёт итоговой стоимости бургера**

Выводите стоимость бургера динамически в зависимости от тех ингредиентов, которые находятся в конструкторе. Мы рекомендуем попрактиковаться с использованием хука useReducer, но это необязательное требование, а лишь временное решение.

Проверьте корректность расчётов: генерируйте разные ингредиенты в компоненте BurgerConstructor.

**4. Возможность создавать заказ**

Ранее вы использовали захардкоженный номер заказа в модальном окне OrderDetails. Как и в случае с конструктором бургеров — захардкоженных данных больше не будет — это логика работы с бэкендом.

При нажатии на кнопку «Оформить заказ» отправляйте запрос к API на следующий эндпоинт:

Скопировать кодJSON

// Эндпоинт

// POST https://norma.nomoreparties.space/api/orders

// Тело запроса

{

"ingredients": ["609646e4dc916e00276b286e","609646e4dc916e00276b2870"]

}

В теле запроса нужно передать \_id всех ингредиентов, которые находятся в компоненте BurgerConstructor. Пример ответа:

Скопировать кодJSON

{

"name": "Краторный метеоритный бургер",

"order": {

"number": 6257

},

"success": true

}

По возможности старайтесь обрабатывать ошибки при работе с API.

Если запрос прошёл успешно, сохраняйте номер заказа и отображайте его в OrderDetails.

**5. Проверка типизации**

Если модифицировали OrderDetails и BurgerConstructor, насыщая их новыми пропсами, — не забудьте проверить PropTypes для этих компонентов.

**6. Отправка работы на проверку**

Когда будете готовы показать код-ревьюеру промежуточный результат, отправьте ссылку на пул реквест, открытый из ветки sprint-2/step-1, в main через интерфейс Практикума. Отправить ссылку можно в отдельном уроке, который доступен [по ссылке](https://practicum.yandex.ru/learn/react/courses/1b6b4c49-fc22-487e-8631-0f0c486ab8ab/sprints/9585/topics/46bbad93-24c4-4331-b22b-a4ee98bbf1bc/lessons/5f179fa6-4f5f-4908-bd37-e73590a31673/). В этом уроке будет находиться интерфейс промежуточной сдачи проектной работы.