

Samostalna vježba: “Emoji Vote Arena”

Mini leaderboard s više brojača i proglašavanjem pobjednika

Cilj

Izraditi malu aplikaciju u kojoj više kandidata (emoji “timovi”) dobiva glasove putem gumba + i −. Prikazati **ukupne glasove**, **trenutnog lidera** i omogućiti **reset svih rezultata**.

Vježba učvršćuje: **useState**, **funkcionalni update**, **props**, jednosmjerni tok podataka (roditelj → dijete), rukovanje klikovima.

Zahtjevi (funkcionalnost)

1. Prikaz timova (min. 3)

- Svaki tim prikazuje: **emoji**, **naziv**, **trenutni broj glasova**.
- Svaki tim ima gumbe: − (smanji) i + (povećaj).
- Broj glasova ne smije pasti ispod 0.

2. Kontrola iz roditelja (jednosmjerni tok)

- **Sav state** (niz timova s brojem glasova) živi u **roditeljskom** komponentu.
- Djeca (kartice timova) dobivaju kroz **props**: podatke i **handler funkcije** (**onIncrement**, **onDecrement**).

3. Ukupni zbroj i lider

- Ispod liste prikaži **ukupni broj glasova** (zbroj svih).
- Prikaži **trenutnog lidera**: tim s najvećim brojem glasova.
- Ako postoji **izjednačenje** za prvo mjesto, prikaži poruku: “**Izjednačeno!**”.

4. Reset

- Gumb “**Resetiraj sve**” postavlja sve glasove na 0.

5. UX detalji

- Gumb − treba biti **onemogućen** (disabled) kada je broj glasova 0.
- Dodaj kratku **status poruku** koja se ažurira pri svakoj promjeni (npr. “Glas dodan timu 🐱”, “Svi rezultati resetirani”).
- Status poruka može biti običan tekst u UI-u (bez **alert()**).



Struktura (preporučeno)

- `App.jsx` – drži **state** (niz timova) i sve **handlers**; računa **ukupan zbroj** i **lidera**.
- `TeamCard.jsx` – **presentational** komponenta jedne kartice; prima props: `emoji`, `name`, `score`, `onIncrement`, `onDecrement`.
- (Opcionalno) `Scoreboard.jsx` – prima `total`, `leaderName` / "Izjednačeno!", i prikazuje status poruku.
- (Opcionalno) `App.css` – osnovni stilovi (grid, kartice, disabled stanje gumba).

Napomena: Kartice timova možeš generirati iz **niza** (map), ali ako liste još nismo formalno prešli u tvojoj grupi, smiješ kartice i **ručno** instancirati 3× (i dalje je dobro za ponovnu upotrebu komponenti).



Tehničke smjernice

State shape (u `App`) – npr.:

```
[
  { id: 1, emoji: "🐱", name: "Mačke", score: 0 },
  { id: 2, emoji: "🐶", name: "Psi", score: 0 },
  { id: 3, emoji: "🦊", name: "Lisice", score: 0 },
]
```

- **Ažuriranje state-a** obavezno radi **immutably** (kreiraj nove objekte/nizove).

Kad novi `score` ovisi o starom, koristi **funkcionalni update**:

```
setTeams(prev => prev.map(...))
```

- `score` ne smije pasti ispod **0** (provjeri prije smanjenja ili ogradi `Math.max(0, ...)`).
- **Lider**: izračunaj najveći `score`. Ako ima više timova s istim najvećim brojem, napiši "Izjednačeno!".