Модуль 2. Проект «Разработка трекера задач».

Разработать приложения «Трекер задач» для записи небольших задач в текстовом формате. Список должен поддерживать возможность добавления, изменения и удаления задач, сортировки по алфавиту и в произвольном порядке.

Макеты

Внешний вид проекта должен соответствовать макету.

<https://www.figma.com/file/cUZpuSCYq6AstBW8qeG0S5/Untitled?node-id=0%3A1>

Требования

To-Do лист содержит набор записей.

Каждая запись содержит однострочное поле ввода, куда можно записать произвольную строку текста с клавиатуры. Также в каждой записи присутствует кнопка её удаления и отмеченная точками область, за которую можно схватить запись и переставить на другое порядковое место.

Внизу списка находится кнопка «Добавить». При нажатии на неё в конец списка добавляется новая пустая запись.

Справа-сверху над списком присутствует кнопка сортировки. При нажатии на неё записи сортируются по алфавиту. Повторное нажатие приводит к сортировке по алфавиту в обратном порядке. После каждого нажатия кнопка меняет свое состояние, показывая пользователю, в каком порядке будет происходить сортировка (прямом или обратном).

Все кнопки (сортировки, добавления, удаления, области перетаскивания) реагируют на наведение курсора мыши.

Если пользователь нажимает мышью на область перетаскивания записи, запись меняет цвет (согласно макету), выводится из списка и располагается над ним перекрывая другие записи. Пользователь может перемещать её свободно по вертикали вверх или вниз. Как только пользователь отпустил кнопку мыши на основании новых координат записи относительно других рассчитывается её новое положение в списке. Запись возвращается в список в новое положение, цвет возвращается на обычный.

В начальном состоянии список содержит одну пустую запись.

Код проекта должен располагаться в отдельном репозитории на GitHub.

Чеклист

|  |  |
| --- | --- |
| **Условие** | **Да/Нет** |
| Запустить приложение. На экране присутствует список с одной пустой записью. |  |
| Нажимаем на кнопку «Добавить». Создается вторая пустая запись. |  |
| Создаем еще три пустых записи. Запишем с помощью клавиатуры в записи порядковые номера 1, 2, 3, 4, 5.  Должны получить на экране 5 записей, у каждой внутри записана цифра. Записи расположены по порядку (мы сами их так записали). |  |
| Перетаскиваем с помощью мыши запись с цифрой 5 на первое место.  На экране 5 записей: 5, 1, 2, 3, 4. |  |
| Нажимаем на кнопку «Удалить» у записи с номером 2.  На экране 4 записи: 5, 1, 3, 4. |  |
| Нажимаем на кнопку сортировки.  На экране 4 записи: 1, 3, 4, 5. |  |
| Удаляем первую запись.  На экране 3 записи: 3, 4, 5. |  |
| Нажимаем на кнопку сортировки.  На экране 3 записи: 5, 4, 3. |  |
| Внешний вид и поведение интерактивных элементов соответствует дизайн-макету. |  |
| На всех этапах проверки ошибок в консоли отсутствуют. |  |
| Code review. |  |