# 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.

## Макеты

Внешний вид проекта должен соответствовать макету.

<https://www.figma.com/file/KsxpDgPhRS3zEmuGx8qcKk/PTM2-Todo-list?node-id=0%3A1>

## Требования

Список задач содержит набор записей.

Каждая запись содержит однострочное поле ввода, куда можно записать произвольную строку текста с клавиатуры.

В каждой записи присутствует кнопка удаления.

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

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).

Кнопки сортировки, добавления и удаления реагируют на наведение курсора мыши.

В начальном состоянии список содержит одну пустую запись.

Проект выполняется индивидуально. Код проекта должен располагаться в отдельном репозитории на GitHub.

## Дополнительное условие

Реализуйте возможность перетаскивания задач (drag-and-drop).

## 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 3, 2, 1, 4, 5.  Должны получить на экране 5 записей, у каждой внутри записана цифра. Записи расположены по порядку (мы сами их так записали). |  |
| Нажимаем на кнопку «Удалить» у записи с номером 2.  На экране 4 записи: 3, 1, 4, 5. |  |
| 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. |  |