

1. to-do liste

I denne opgave skal du loadere en to-do liste, dvs. en liste af opgaver, som vises til brugeren når programmet starter. Hvert item i listen skal kunne markeres som 'done' og man skal kunne tilføje nye items.

1. Lav en csv fil med opgaver (items). Hver opgave skal stå på sin egen linje. Gem filen som "todo.csv". Headeren skal have formen:
Description, Done
2. Lav en klasse `Item` som repræsenterer en opgave i to-do listen.
 - a. Giv klassen attributterne `description` og `isDone`. Bestem selv datatyperne for attributterne.
 - b. Giv klassen metoden `markAsDone()`, der sætter `isDone` til true;
3. Lav en `FileIO` klasse
 - a. Giv klassen metoden `loadFile()` til at loadere filen. Lad metoden læse linjerne i filen og returnere en `ArrayList` med `Item`-objekter svarende til linjerne i filen.
4. Lav en `ToDoList` klasse
 - a. Giv klassen attributten `items`, som er en samling af `Item`-objekter. Bestem selv datatypen.
5. Lav en `Main` klasse med en `main`-metode.
 - a. I `main`-metoden skal du instantiere `FileIO`
 - b. På `FileIO` instansen skal du kalde `loadFile`. Send stien til csv-filen med som argument, og sørg for at gemme den samling, der bliver returneret fra metoden.
6. Instantier `ToDoList` og send samlingen af `Item`-objekter med som argument til konstruktøren
7. Lav en metode `displayList()` i `ToDoList`, der printer alle items i listen ud:

```
1: Gøre rent i køkkenet, done
2: Smøre madpakker, not done
3: Vande blomster, not done
4: Købe ind, done
```

Kald metoden fra `main`.

Hvis du har tid...

Tilføj en metode, `runDialog()` til `ToDoList`, med et `while`-loop hvori `displayList` bliver kaldt og derefter vises følgende besked:

```
Tast et tal for den opgave du vil markere som 'done'
Tast et tal som ikke findes i listen, hvis du vil tilføje en opgave
tast 0 eller et negativt tal for at afslutte"
```

- Hvis man taster 2 bliver `Item` instansen 2: smøre madpakker, sat til done.

- Hvis man taster et tal på en opgave som allerede er done, skal opgaven fjernes fra listen.
- Hvis man taster et positivt tal som *ikke* findes i listen, betyder det at brugeren vil tilføje en ny opgave til listen. Der skal derfor vises en besked om at skrive opgavens tekst. Den nye opgave skal blive til et nyt Item objekt og lægges ind i ArrayListen af items.
- Hvis man taster et tal som er 0 eller mindre, ryger man ud af loop'et og programmet stopper.

Gem ændringer i csv filen. Tilføj en metode til det i FileIO og sørg for at den bliver kaldt når brugeren taster 0 eller mindre.