

Да се създаде SPA за осиновяване на животни.

На всяка страница имаме **header** секция, в която имаме: (5%)

1. Лого - виж осигурените ресурси.
2. Линк към главния списък с нуждаещи се животни - **home**.
3. Линк към страница с осиновени животни.

Приложението се състои от следните страници:

**1. Главна страница:**

- a. На главната страница се визуализират всички животни, които са в системата, под формата на картичка. (виж дизайна) (10%)
- b. Всяко животно има следните характеристики
  - i. снимка
  - ii. име
  - iii. **тип** ( котка, куче, динозавър, змия и др.)
  - iv. порода
  - v. възраст
  - vi. пол
  - vii. необходима сума
  - viii. текущо събрана сума
- c. Има възможност всяко животно да бъде осиновено, чрез бутон **Adopt**. Ако осиновим животно, то трябва да бъде премахнато от списъка с животни от главната страница. (5%)
- d. **Ако не е събрана цялата сума**, нужна за издръжката на животното, има бутон **Donate**, чрез който имаме достъп до страницата за дарения. Ако сумата е събрана, този бутон е невидим. (5%)
- e. Списък с животни може да бъде филтриран:
  - i. чрез въвеждане на свободен текст за търсене по име, (5%)

- ii. чрез избиране на **тип** от списък с падащо меню. (5%)
- iii. При въвеждане на стойност и в двете полета, филтрираните резултати трябва да отговарят и на двете условия (5%)

## 2. Страница за дарения

- a. Достъп до тази страница имаме, чрез клик в/у някой от бутоните **Donate**.
- b. На страницата се визуализират:
  - i. съобщение: How much do you want to donate for <animal name>?, където animal name е името на животното, за което сме решили да дарим, (5%)
  - ii. текстово поле за въвеждане на името на даряващия,
  - iii. поле, в което се въвежда сумата за дарение,
  - iv. бутон **Donate**, който осъществява дарението. Когато бъде кликнат, ако необходимите данни са попълнени, бутона създава нов запис в таблицата от т. v и изчиства попълнените данни във формата, (5%)
  - v. таблица с 3 колони: дата, име, дарена сума. В тази таблица се пази история на всички направени дарения от потребителя. (10%)
  - vi. При опит да се дари повече, отколкото е нужно, автоматично се преизчислява сумата за дарение, като разликата между необходимата сума и текущо събраната сума за съответното животно.(5%)

## 3. Страница с осиновени животни

- a. Визуализират се списък с всички животни, които сме осиновили. За всяко животно се визуализира картичка, подобна на тази от главната страница. (виж дизайна). (10%)

- b. Разликата с главната страница е следната:
- i. вместо необходима сума - дата и час на осиновяване  
(5%)
  - ii. няма бутон **Donate**
  - iii. има бутон **Leave**, чрез който изоставяме животното, след което трябва да бъде видимо в списъка от главната страница и да изчезне от текущия списък с осиновени животни. (5%)

**За стилизация на цялата система: (15%)**

**Насоки:**

- Дата - използвайте следните функции за да вземете текущата дата и час

```
new Date().toLocaleDateString()  
new Date().toLocaleTimeString()
```