

Todo app

Приложения для контроля задач

[Скачать исходники](#)





Задача

Реализовать онлайн-приложение на чистом JavaScript

Приложение полностью создано на JavaScript.

Для стилизации используется фреймворк bootstrap 5

В архиве есть пример внешнего вида приложения откуда можно взять необходимую разметку и классы (**файл template.html**)

В файле **index.html** необходимо подключить основной файл скриптов, больше никаких изменений вносить нельзя

Старт программы

01

Авторизация

При старте программы необходимо с помощью функции **prompt** спросить пользователя имя.

02

Запуск

После авторизации запускается приложение и производится рендер всех дел из **storage**

Для каждого пользователя загружаются только его дела



ФУНКЦИОНАЛ

Приложение должно быть удобным

Добавление дел

Добавление дела происходит по нажатию на **Enter** и по клику на кнопку "**Сохранить**"

Нельзя добавить дело, если поле ввода пустое, блокируйте кнопку с помощью атрибута **disabled**, если поле пустое

Не забудьте, что **disabled** должен устанавливаться и при загрузке приложения, так как изначально поле тоже пустое.

- При загрузке приложения кнопка отправки формы недоступна для нажатия
- При очистке значения в поле кнопка снова становится недоступной.

После добавления нового дела, поле ввода — очищается.





Работа с задачами

Задачу можно выполнить (завершить) или удалить
В примере показано как выглядит выполненная задача

ХРАНИЛИЩЕ

Все задачи сохраняются в **local storage**, если зайти в приложение вновь, с тем же именем, то можно увидеть список своих задач



ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Проект должен соответствовать всем требованиям Code Style

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Проект должен быть написан с использование EcmaScript модулей

Разделяйте логику и представление
примеры модулей:

- Создание элементов
- Рендер элементов
- Работа с Storage
- Обработка событий

При добавлении дел, удалении и смены статуса, не должно
происходить перерисовки всей таблицы, но порядковые номера
должны быть по порядку после любых действий





ПОДСКАЗКИ

Для сохранения в localStorage в виде ключа можно использовать имя пользователя

Для объектов дел генерируйте уникальный id с помощью
Math.random()

пример

Math.random().toString().substring(2, 10)



Для вас это было просто?

дополнительные задачи 

Необязательные задачи

0,5

При удалении задачи, уточните у пользователя с помощью функции **confirm**, хочет ли он удалить задачу

0,8

Добавьте кнопку "Редактировать" и реализуйте возможность редактировать задачу с помощью свойства **contenteditable**

1,2

Добавьте выпадающий список возле поля ввода с важностью задачи:

- обычная (**table-light**)
- важная (**table-warning**)
- срочная (**table-danger**)

1,5

Для авторизации создайте модальное окно которое всплывает при старте приложения, поприветствуйте пользователя и попросите его представиться, в поле ввода **prompt** больше не нужен

В кружочках баллы за задание,
сколько целых наберется,
будет добавлено бонусом

