# **TD Todo List - Partie 02**

#### React



07 : Variable d'état	.2
08 : Callback	. 3
09 : Rendu conditionnel	
10 : Mise à jour du statut	. 7
Pour aller plus loin	. 8

### 07: Variable d'état

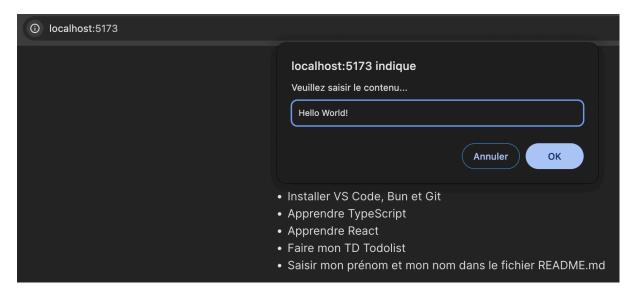
- Dans ./src/App.tsx, importez le hook useState de React.
- Employez le hook *useState*, pour convertir *tasks* en variable d'état et définissez également un *mutateur* nommé *setTasks*.

A noter : en *TypeScript*, la déclaration d'une variable d'état dans React avec *useState* doit être typée (cf. <a href="https://www.robinwieruch.de/typescript-react-usestate/">https://www.robinwieruch.de/typescript-react-usestate/</a>).

**Etape 08 page suivante** 

#### 08: Callback

- Dans le composant App, créez une fonction addNewTask avec un paramètre content de type chaîne de caractères. Cette fonction devra permettre d'instancier un nouvel objet de type Task, de l'ajouter à la liste tasks et de mettre à jour l'état de l'application (ce qui générera un rafraichissement partiel de l'écran).
  - la valeur de l'attribut id sera obtenu dynamiquement à l'aide du module uuid,
  - la valeur de l'attribut content correspondra à la valeur passée en argument du paramètre content de la fonction addNewTask,
  - o la valeur de l'attribut *status* sera par défaut "todo".
  - faites en sorte que le nouvel objet de type *Task* soit ajouté en première position de la liste.
- Ajoutez une balise HTML permettant de représenter un bouton avec la mention "Nouvelle tâche".
- Créez une fonction nommée handleClick qui fera office de fonction callback exécutée au clic sur le bouton.
- Associez un écouteur d'événement permettant de détecter les clics sur le bouton et exécutant la fonction callback handleClick.
- Au sein de la fonction handleClick affichez un prompt proposant à l'utilisateur de saisir le contenu d'une nouvelle tâche.
- Si la valeur saisie, retournée par le *prompt* n'est pas valide (*null*, *undefined*, chaîne vide...), affichez une alerte indiquant à l'utilisateur de saisir un contenu.
- Dans le cas contraire, appelez la fonction addNewTask en passant en argument la valeur saisie par l'utilisateur.
  - Cet ajout doit rafraîchir automatiquement l'écran via la mise à jour d'état. Vérifiez que la liste *HTML* est bien mise à jour après l'appel de la fonction *addNewTask* (uniquement lorsque la valeur saisie par l'utilisateur est valide).



Prompt affiché au clic sur le bouton "Nouvelle tâche"



Message d'alerte affiché en cas de saisie invalide



Nouvelle tâche ajoutée à la liste

Etape 09 page suivante

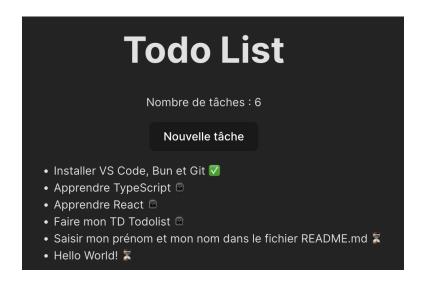
Programmation Web L3 MIASHS - IDMC - Université de Lorraine - 2025/2026

#### 09: Rendu conditionnel

 Employez, au choix, un *Emoji*, une image ou un style CSS permettant d'illustrer graphiquement la valeur de l'attribut *status* de chaque item contenu dans la liste *tasks*.



 Le rendu conditionnel peut être effectué directement dans le template ou délégué à une fonction retournant une valeur de type *JSX.Element* d'après la valeur de l'attribut *status* fourni en argument.

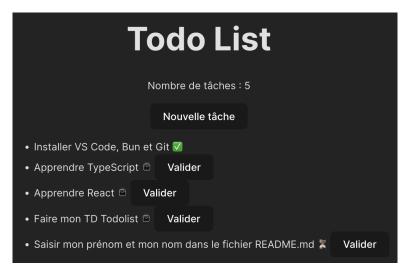


Statut illustré par un Emoji.

**Etape 10 page suivante** 

## 10: Mise à jour du statut

- Ajoutez un bouton avec la mention "Valider" pour chaque item de la liste, dont la valeur de l'attribut status est différent de "done".
- Au clic, sur le bouton "Valider", passez la valeur de l'attribut status de l'objet Task concerné à "done" et la valeur de l'attribut completedAt à la date courante. Cette modification doit rafraîchir automatiquement l'écran via la mise à jour d'état.



Affichage d'un bouton *Valider* permettant de passer à "done" la valeur de l'attribut "status" des tâches non complétées

Fin

## Pour aller plus loin

- Mettre en place un moyen de modifier le contenu d'un item de type *Task* (ex: formulaire, prompt...),
- Mettre en place une solution de filtre par valeur de l'attribut *status*.
- Ajouter un élément permettant d'indiquer qu'une tâche est en cours de réalisation (*status = doing*).
- Connexion à une API distante pour la lecture et l'écriture de données synchronisées avec une source distante.