

Test 3, Grupa A

Za svaki zadatak potrebno je kreirati poseban folder u kome će se čuvati sav kod (HTML, CSS, JavaScript) vezan za taj zadatak. Prepisivanje je strogo zabranjeno. Vrijeme rada 2h.

Potrebno je kreirati aplikaciju za prikaz i manipulaciju liste igara koje biste voljeli da posjedujete (wishlist). Za svaku igru čuvaju se sledeći podaci: slika igre, naziv igre, datum izlaska, žanr(može ih biti više), izdavač i ocjena (prirodni brojevi od 1 do 10). Lista igara (bar 5) nalazi se u JSON fajlu koji vi kreirate. Voditi računa o strukturi fajla.

Pri učitavanju aplikacije prikazuju se igre (koje nisu sačuvane u cookie/localStorage) iz vaše wishlist-e. Kada korisnik krene da kuca u input polje i klikne na Search, aktivira se pretraga. Bitno je da se prati šta je korisnik odabrao za pretragu (po imenu, žanru (jedna igra može da ima više žanrova), default po imenu).

Takođe, treba dodati filter za ocjenu. Kada se odabere ocjena automatski se radi filtriranje na taj način što se prikazuju one igre čija je ocjena veća od odabrane, default je 1.

Dugme X uklanja igru iz wishlist-e (sledeći put kada se učitava JSON, igra na koju ste kliknuli X, više se ne prikazuje u wishlist)

Dodati mogućnost straničenja, na jednoj strani može da stane 5 igara.

Klikom na sliku igre, otvara se info o igri na IGN u novom tabu.

Na hover slike ispisuje se ime igre (title atribut)

