

2. Учебный проект: начинаем программировать

В этом задании мы разовьёмся в использовании актуальной версии ECMAScript и вспомним, как программировать. В директории `markup` есть готовая вёрстка проекта. Вы можете прямо сейчас с ней ознакомиться и посмотреть все состояния приложения. Для удобства мы подготовили отдельные страницы с демонстрацией как будет выглядеть приложение.

Задача

Первая ваша задача будет заключаться в «нарезке» вёрстки на отдельные компоненты. Элементы макета (например, фильтры, карточки и так далее) мы будем отрисовывать динамически — с помощью JavaScript. Для этого мы подготовим функции, возвращающие вёрстку отдельных элементов интерфейса.

1. Откройте файл `public/index.html`. В этом файле приведена общая разметка страницы (layout) и присутствуют комментарии с описанием элементов, которые должны быть добавлены в данную область. Перед закрывающим тегом `body` с помощью тега `script` подключите сценарий `main.js` из директории `src`.
2. Ознакомьтесь с разметкой в директории `markup/`.

3. Откройте файл `src/main.js` и опишите в нём функции, возвращающие разметку элементов страницы (далее «компоненты»). Вам потребуются функции для получения разметки следующих компонентов:

- Меню;
- Фильтры;
- Сортировка;
- Форма создания/редактирования задачи (используется одна форма);
- Карточка задачи;
- Кнопка «Load more».

4. В файле `src/main.js` опишите функцию для рендеринга (вставки в DOM) компонентов. Спецификация функции проста: она принимает контейнер (элемент) и вёрстку, которую требуется отрендерить в этот контейнер.

5. В файле `src/main.js` напишите код, который добавит компоненты на страницу. Для этого используйте функции, описанные в п. 3 и п. 4.

- Все компоненты отрисовываются по одному;
- Компонент «Карточка задачи» отрисовывается 3 раза;
- Компонент с формой должен располагаться перед компонентами «Карточка задачи».

6. Откройте в браузере файл `index.html`. Все компоненты должны быть корректно отрисованы.