



# Техническое задание на компонент «Слайдер»

## Техническое задание на компонент «Слайдер»



HTML и CSS код компонента руками изменять нельзя. Изменения компонента должны производиться только из написанного вами JavaScript. Пишите JS-код в уже подготовленном файле `component-2/js/script.js`

Запрограммируйте интерактивный компонент «слайдер». При клике на управляющие элементы должны переключаться слайды, а сами управляющие элементы должны менять своё состояние как описано далее в техническом задании. Количество слайдов — не меняется.

Слайдер меняет своё поведение в зависимости от двух параметров:

`pagination` и `loop` Эти параметры берутся из параметров адресной строки, а их влияние на поведение компонента описывается ниже.



Обычно параметры компонентов не хранят в адресной строке, но такое решение обусловлено особенностями системы тестирования. Для удобства мы подготовили служебный объект `settings` с двумя настройками слайдера `pagination` и `loop`, который получает значения из адресной строки. Используйте значения из этого объекта для конфигурации вашего компонента

Устройство разметки описано ниже:

- Слайды — это элементы с классом `slider-item`. У текущего слайда есть второй класс `slider-item--current`. То есть для переключения слайдов вам нужно переносить `slider-item--current` на соответствующие слайды.
- Кнопки для переключения на предыдущий и следующий слайд — это элементы с классом `slider-toggle--prev` и `slider-toggle--next`. Чтобы сделать кнопку неактивной, нужно добавить ей атрибут `disabled`.
- Дополнительный переключатель по номерам слайдов — это элемент с классом `slider-pagination`. По умолчанию он скрыт. Чтобы его показать, нужно добавить второй класс `slider-pagination--shown`.
- Кнопки для переключения по номерам слайдов — это элементы с классом `slider-pagination-item`. Кнопка с номером текущего слайда помечается атрибутом `disabled`.

Компонент нужно последовательно реализовать на трёх уровнях сложности. На каждом уровне функциональные возможности компонента расширяются, а набор сценариев дополняется.

## Слайдер — 1 уровень

Параметры в командной строке: `?pagination=0&loop=0`

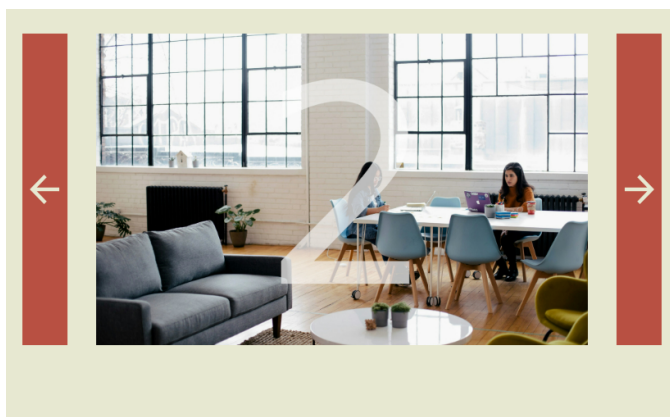
Значение `pagination` равно нулю, то есть пошаговый переключатель должен быть скрыт. Значение `loop` равно нулю, то есть зацикливание слайдов отключено.

Слайды переключаются только кнопками переключения предыдущего и следующего слайда. На первом слайде кнопка предыдущего слайда неактивна. На последнем слайде кнопка следующего слайда неактивна.

## Сценарии тестирования

1. Кликаем на кнопку **вперёд**.

Ожидаемое итоговое состояние:



2. Кликаем на кнопку **вперёд**, затем на кнопку **назад**.  
Ожидаемое итоговое состояние:



3. Три раза кликаем на кнопку **вперёд**.  
Ожидаемое итоговое состояние:



## Слайдер — 2 уровень

Параметры в командной строке: `?pagination=1&loop=0`

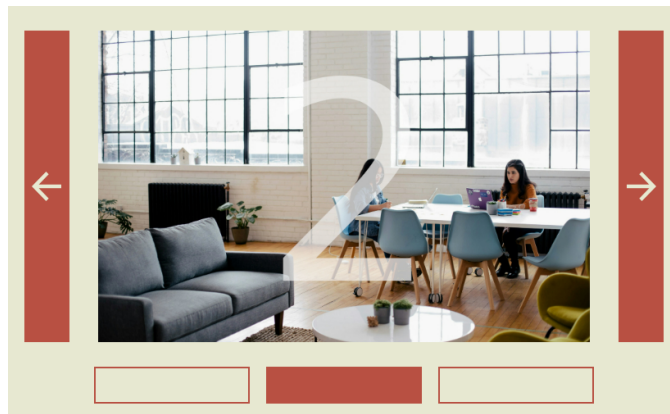
Значение `pagination` равно `1`, то есть пошаговый переключатель должен отображаться. Значение `loop` равно нулю, то есть за цикливание слайдов отключено.

Переключение кнопками предыдущего и следующего слайда работает так же, как на 1 уровне. Также появляется переключатель по номеру слайда. При клике на номер слайда происходит переключение сразу на нужный слайд.

## Сценарии тестирования

1. Кликаем на кнопку **2**.

Ожидаемое итоговое состояние:



2. Кликаем на кнопку **3**, затем на кнопку **1**.

Ожидаемое итоговое состояние:



3. Три раза кликаем на кнопку **3**, затем два раза на кнопку **назад**.  
Ожидаемое итоговое состояние:



## Слайдер — 3 уровень

Параметры в командной строке: `?pagination=1&loop=1`

Значение `pagination` равно `1`, то есть пошаговый переключатель должен отображаться. Значение `loop` равно `1`, то есть заикливание слайдов включено.

Кнопки предыдущего и следующего слайда никогда не отключаются. Если на последнем слайде кликнуть **вперёд**, то происходит переход на первый слайд. Если на первом слайде кликнуть **назад**, то происходит переход на последний слайд.

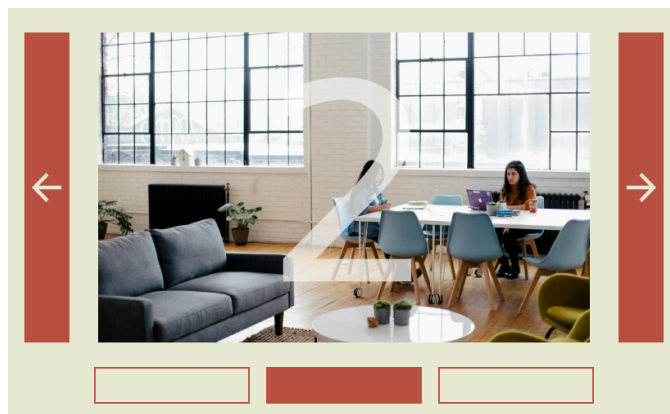
Переключатель по номеру слайда должен работать так же, как и на 2 уровне.

## Сценарии тестирования

1. Кликаем на кнопку **3**, затем кнопку **вперёд**.  
Ожидаемое итоговое состояние:



2. Два раза кликаем кнопку **назад**.  
Ожидаемое итоговое состояние:



3. Кликаем на кнопку **2**, затем два раза на кнопку **назад**.  
Ожидаемое итоговое состояние:

