Aquí tenemos que hacer un par de modificaciones porque todavía hay cositas que no me gustan como están

quedando y hay cosas que no están funcionando tampoco.

Por ejemplo si yo selecciono la Piedra del Tiempo y recargo un navegador web yo no tengo guardado en

locales torax ese cambio y es algo que yo tengo que hacer.

Adicionalmente cuando yo crea un nuevo elemento o por ejemplo que me faltó una piedra como si yo la

quiero agregar No me gusta que aparezca de un solo me gustaría que tuviera alguna pequeña animación.

Ahora no sé si ustedes se acuerdan pero en el material adjunto yo les dejé este archivo que dice ánime

punto txt.

Esto es parte de una librería que se encuentra acá del anime y punto CCC es una gran colección de animaciones

de CSS muy fáciles de utilizar y muy cortas o sea usar animaciones de CSS 3 para hacer estos efectos

van a copiarse todo este código que tienen aquí del anime puntu txt.

Regresamos a nuestro proyecto y lo van a agregar a quien global es ese seises lo pegan aquí abajo ven

a esta anime o animaciones CSS y para utilizarlo hay que llamar la palabra o agregar la clase Maire

seguida de la animación que yo quiero trabajar en este caso solo hay una y es Feith Down graven los

cambios en el al punto ese CSS y regresemos a nuestra página de agregar paiche HTML que busquemos los

ítems que estamos creando.

Aquí está y agreguemos la clase Hani Maire Maire que se hizo any Noiret y también failed y Dawa grabemos

los cambios y vamos a probar si es animación trabaja aquí faltaba una piedra y es el de la mente.

Entonces mente enter y ven que hace la animación que aparece hacia abajo siéntanse libres de explorar

esa librería del anime y punto CSS es bastante interesante y fácil de usar.

Ahora cómo hacemos para ser persistente.

La selección de un item bien la mayoría de los elementos sin aviónica tienen un Oion hay un Changi que

esto se dispara cuando en el caso del Chaib book.

Cuando esto cambia y quiero llamar algo una función llamada cambio Cheikh parentesis y voy a mandar

como argumento el item que estoy editando ahí.

Este método todavía no existe hay que crearlo.

Voy a grabar los cambios en el Ph.D HTML y abramos el archivo Tapscott justo abajo de agregar item implementemos

el método de cambio CHEC.

Esto recibe un ítem que sería de tipo lista item que es lo que va a hacer pues en primera instancia

en primamos o en consola item solo para estar seguros de que podamos recibir esa información.

Entonces quedarán los cambios vamos a ver acá puedes seleccionar la piedra del tiempo y aquí me hice

completo a otro porque ahorita en este preciso instante su estado estuvo correcto y si yo lo vuelvo

a hacer click ahora el Estado es falso.

Lo mismo con el alma ahí está espacio entonces básicamente lo único que tengo que hacer para que ese

cambio sea persistente es grabarlo en el local storage.

Ok entonces pero antes de hacer eso lo voy a poner aquí al final.

Disputo deseo servis.

Punto.

Guardar Storch.

Puntico más grave en los cambios y probemos.

Hago clic en la piedra del tiempo recargó y ahí permanece seleccionada.

Puedo tocar mente realidad poder recargar y ahí se va a mantener su CHEC respectivo excelente.

Sólo nos queda una cosa por hacer.

En la lógica del cambio del CHEC vamos a ver.

Les voy a mostrar acá la lista moderna.

Nosotros tenemos varias propiedades que debemos de determinar si la persona ya marcó todas.

Por ejemplo si ya están todas las listas o todos los ítems marcados hay que colocar el terminada y poner

la fecha terminada en truc.

Esto nos va a ayudar a saber cuándo una lista está terminada o pendiente.

Vamos a manejar o cambiar esas dos propiedades.

Regresemos a Calleros no necesito usted solo necesito contar cuántos elementos de mi lista están pendientes

cada vez que se cambia el check para hacer eso voy a crear una constante llamada pendientes que va a

ser igual a y voy a barrer toda la lista.

Ok voy a barrer toda esa lista de ítems disputo lista punto items punto y el Filter es un método que

me regresa a una colección de elementos que cumplan cierta condición esa condición la voy a definir

acá voy a Perú ítem data por ejemplo el ítem en el arreglo de la lista función flecha Arise dollars

lo que quiero hacer acá es hacer un ratón de todos los elementos cuyo ítem data punto completado en

falso.

Esos son los elementos pendientes pero acuérdese que este es el cuerpo de una función de flecha y es

el único botón.

Entonces lo puedo optimizar de esta manera que lo puedo dejar así colocar el filtro en otro renglón

solo para que tengamos más espacio para ver todo el código.

Ok no estoy poniendo un punto aquí o punto y coma todavía no lo estoy cerrando.

Esto retornã un arreglo con todos los ítems que estaban pendientes.

Si ahora esto le concatena el punto en lo que me dice es bueno haz la validación del arreglo se haz

del filtro del arreglo y dime cuántos elementos hay puedo demostrar hacerlos poniendo aquí un Consol

apuntó Lob.

Pendientes y colocar aquí los pendientes de una manera un poco más elegante de hacer esto y no tener

que escribir tanto código para poder ver este mensaje en consola.

Esto es un tip que hasta ahora se lo pueden enseñar es de grabación objeto un objeto literal y COPINH

la propiedad que quieren imprimir o sea en este caso quiero poner pendientes nada más esto es una impresión

en consola podemos hacerlo.

El código estaba originalmente o así que es un poco más elegante.

Ok voy a cambiar el tiempo y aquí me dice pendientes III poder ahora hay pendientes 4 Pettitte 5 todos

están pendientes y si los Marco todos al final del día se debería decir pendientes cero.

Excelente entonces ahora yo ya tengo lo que necesito para saber si la lista está terminada o no. Para

eso voy a decir si pendientes es exactamente igual a cero.

Voy a decir que la lista terminada va a ser igual a New Day o sea en el momento actual.

Paréntesis Punto y Coma podría decir que la lista terminada va a ser igual a otro y eso sería todo en

caso de que la persona quitara un elemento o una tarea.

La lista ya no está terminada y ya obviamente no tiene una fecha de terminación entonces voy a tomar

estas dos y voy a cambiar esto es falso y hay que colocar un punto y coma perfecto.

Luego mandó llamar el de guardar es torax que como todos estos pasados por referencia lo va a hacer

persistente.

Vamos a ver si es cierto entonces recargo voy a quitar 3 o recargo nuevamente y no tengo una manera

de ver todos todas las listas que tengo hoy pero podríamos hacer un solo Cacau.

Voy a poner un solo disputo deseo servis punto listas solo para ver si efectivamente se grabó eso.

Nuevamente voy a seleccionar la piedra del espacio miremos el objeto la lista no está terminada terminada

esta excelente.

Voy a poner una vez más y aquí cuando toque esto debería de poner la propiedad terminada esta dentro

y adicionalmente terminada en tiene la fecha en este preciso instante que eso está bien lo vamos a dejar

así hemos hecho bastantes cosas en esta pantalla y los veo en el siguiente vídeo porque ahora tendríamos

que ver cómo diablos borramos ítems por si acaso nos equivocamos.