

# Proyecto 1 - Lista de tareas

## Cristina Barandiarán

### 1. Resumen

Aplicación web sencilla que permite crear, marcar como completadas y eliminar tareas. La información se guarda en el navegador mediante localStorage, de modo que persiste entre recargas. La interfaz es minimalista y accesible, y el flujo principal se basa en eventos del DOM. Donde tenemos separación de html y js: index.html semántico; tareas.js contiene toda la lógica.

---

### 2. Objetivos

1. Implementar un CRUD básico (crear, leer, actualizar, borrar) de tareas en el navegador.
  2. Persistir datos sin backend usando localStorage.
  3. Practicar manejo del DOM, eventos y renderizado dinámico.
  4. Ordenar automáticamente las tareas: primero activas, luego completadas.
  5. Garantizar una experiencia simple: añadir con botón o con tecla **Enter**.
- 

### 3. ¿Qué hará?

- Añadir nuevas tareas.
  - Marcar tareas como completadas/no completadas.
  - Eliminar tareas.
  - Renderizado reactivo tras cada operación.
  - Persistencia en localStorage.
- 

### 4. Arquitectura y diseño

- **Estructura de datos:**

tareas: Array<{ text: string, completed: boolean }>

- **Almacenamiento:**

Clave STORAGE\_KEY = 'tareas' en localStorage. Serialización JSON.

- **Componentes del DOM:**

- entrada: <input> para el texto de la tarea.
- btnAgregar: <button> para crear tareas.
- lista: <ul> contenedor de items <li>.

- **Patrón de interacción:**

- **Controladores de eventos** en: botón Agregar, teclado (Enter), y delegación de eventos en la lista para checkboxes y botones de borrar.
  - **Renderizado** mediante función render() que reconstruye el HTML de la lista a partir del estado.
- 

## 5. Flujo de ejecución

1. **Carga inicial:** lee localStorage → inicializa tareas → render().
2. **Agregar:** valida entrada → tareas.push({...}) → guardar() → render() → limpia y enfoca la entrada.
3. **Completar/descompletar:** alterna completed de la tarea y vuelve a guardar + renderizar.
4. **Eliminar:** quita el elemento con splice() → guarda y renderiza.