

Kunskapskontroll - "Att göra"-applikation

Uppgiften

Uppgiften går ut på att ta fram en "Att göra"-applikationen. Uppgiften är uppdelad i tre delar. Läs alla delar innan du börjar!

Deluppgift 1: Struktur

Skapa strukturen för "Att göra"-applikationen. Vilken struktur och vilka HTML element du väljer är upp till dig. Nedanför följer en kravlista på minimumkrav för strukturen:

- Komponenterna som skapar nya sysslor, ska bestå av
 - Ett fält där användaren kan skriva in beskrivning av sysslan
 - En knapp för att lägga till ny syssla
- "Att göra"-listan, ska bestå av
 - Flera sysslor (om användaren har lagt till en syssla, annars tom)
 - Förutom beskrivningen av sysslan, ska det även finnas knappar kopplade till sysslan för att
 - Ändra innehållet
 - Markera sysslan som klar
 - Radera syssla
- "Färdiga"-listan, en lista för färdiga sysslor ska bestå av
 - Flera sysslor (om användaren har markerat någon syssla som klar annars tom)
 - Förutom beskrivningen av sysslan, ska det även finnas knappar kopplade till sysslan för att
 - Ändra innehållet
 - Radera syssla

Nedan illustrerar hur de olika delarna kan se ut:

<input type="text" value="Din syssla"/>	<input type="button" value="Lägg till"/>
---	--

Att göra

- | | | | | |
|---|---------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| • | <input type="text" value="Syssla 1"/> | <input type="button" value="Ändra"/> | <input type="button" value="Färdig"/> | <input type="button" value="Radera"/> |
| • | <input type="text" value="Syssla 2"/> | <input type="button" value="Ändra"/> | <input type="button" value="Färdig"/> | <input type="button" value="Radera"/> |
| • | <input type="text" value="Syssla 4"/> | <input type="button" value="Ändra"/> | <input type="button" value="Färdig"/> | <input type="button" value="Radera"/> |

Färdiga

- | | | | |
|---|---------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| • | <input type="text" value="Syssla 3"/> | <input type="button" value="Ändra"/> | <input type="button" value="Radera"/> |
|---|---------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|

Deluppgift 2: Interaktion

Implementera lämplig funktionalitet i "Att göra"-applikationen med hjälp av JavaScript. Utgå från följande scenarion

- Scenario 1 (Lägga till)
 - Användaren skriver in sysslan ex. "handla mat"
 - Användaren klickar på knappen för att lägga till
 - Sysslan läggs till "Att göra"-listan
- Scenario 2 (Redigera syssla)
 - Sysslans text är låst som default, dvs texten går inte att redigera
 - Användaren klickar på 'Ändra'- knappen för att redigera en tillagd syssla
 - Sysslan går nu att redigera
 - Användaren redigerar sysslan
 - Användaren klickar igen på samma knapp för att spara texten.
 - Sysslans textfält blir låst, och går ej att redigera.
 - Man skall kunna repetera denna process flera gånger om.
- Scenario 3 (Radera syssla)
 - Användaren klickar på 'radera'-knappen, som tar bort sysslan från listan
- Scenario 4 (Markera syssla som klar)
 - Användare klickar på knappen för att markera syssla som klar
 - Sysslan flyttas från "Att göra"-listan till en "Färdiga"-listan
 - Sysslan finns inte längre i "Att göra"-listan
- Scenario 5 (Ändra/Radera färdiga sysslor)
 - Användaren kan fortfarande ändra och radera sysslor i 'Färdiga'-listan

Deluppgift 3: Design (ej obligatorisk)

Applicera ett lämpligt ramverk och/eller egenskriven CSS för att få en snygg design på din applikation. Förslagsvis kör du ett ramverk så som bootstrap.

Inlämning

Komprimera projektmappen och ladda upp på Canvas

Deadline

Fredagen den 18/11, kl 23:59

Betyg

G

Deluppgifterna ovan är korrekt utförda och din applikation fungerar bra utifrån den interaktion som beskrivs i deluppgift 2.

VG

Förutom att du uppnått kraven för G har du även implementerat följande funktionalitet:

- Användaren ska ej kunna skapa in tom sysslor i listan, dvs en syssla utan text.
- En befintlig syssla skall ej kunna ändras till en tom syssla. En syssla som haft information får således inte bli en syssla helt utan information.
- Visa lämpliga felmeddelanden om man försöker spara tomma sysslor. Meddelandet skall visas via HTML:en. Dvs alert meddelanden är **inte** tillåtna.
- Koden som färdigställer/uppdaterar/raderar sysslan, skall göras om till egna metoder, som tillhör och anropas via ett objekt. Upp till er om ni vill jobba med objektet via en klass eller ej.
- Skapa en ny knapp "Återställ", som raderar alla sysslor från bägge sysslorna. Kan placeras bredvid "Lägg till" knappen

Nedan illustrerar hur VG delarna såsom “Återställ”-knappen och felmeddelandet kan se ut:

Din syssla	Lägg till	Återställ
------------	-----------	-----------

Får ej skapa tomma sysslor

Att göra

- | | | | |
|----------|-------|--------|--------|
| Syssla 1 | Ändra | Färdig | Radera |
|----------|-------|--------|--------|
- | | | | |
|----------|-------|--------|--------|
| Syssla 2 | Ändra | Färdig | Radera |
|----------|-------|--------|--------|
- | | | | |
|----------|-------|--------|--------|
| Syssla 4 | Ändra | Färdig | Radera |
|----------|-------|--------|--------|

Färdiga

- | | | |
|----------|-------|--------|
| Syssla 3 | Ändra | Radera |
|----------|-------|--------|