**ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ**

Видеоинструкция к домашнему заданию

Цель: Научиться создавать модули с использованием функции конструктора и прототипов. Научиться базовым приемам наследования.  
Вам необходимо совместить компонент «залогинивания» (проверки логина и пароля) который был реализован в прошлом домашнем задании с галереей изображений.  
А точнее нужно сымитировать авторизацию. Если ничего другого не указано, то логин форма и галерея должны работать так как описано в предыдущих домашних заданиях.

Архив с заготовкой вы можете скачать [здесь](https://www.jsexpert.net/wp-content/uploads/2018/03/prototypes_homework.zip).

Описание базового задания:  
Для реализации этого задания использовать синтаксис ES6 НЕ нужно.  
Приложение должно состоять из нескольких модулей. Каждый модуль располагается в своем отдельном файле.  
Каждый модуль является отдельной функцией конструктором. Методы располагаются не внутри функции конструктора, а внутри протопипа (prototype). Приблизительная схема организации модулей и последовательность их инициализации доступна во вложении.  
В базовой версии задания наследование использовать не нужно. Только реализовать все через прототипы.

Создание объектов из функций конструкторов должно происходить в файле main.js.  
Всего должно быть 3 модуля: «модуль залогинивания», «модуль валидации», «модуль галереи».

Первый модуль «входа» или «залогинивания» отвечает за ввод логина и пароля пользователем. В какой-то мере это главный или управляющий модуль. Также он отвечает за инициализацию галереи, работу с верхним меню, показывание профиля пользователя и кнопку выход. Внутри себя он использует/вызывает «модуль валидации» для проверки правильности логина пароля.  
В случае если пользователь вошел (логин/пароль корректный) инициализируется модуль галереи.

Если удалось успешно зайти, то после перезагрузки страницы пользователь не может увидеть форму ввода пароля, а сразу видит галерею. (Такое же поведение, как и везде. Если вы вошли в почту, то после обновления страницы вы видите не форму входа, а список писем).

В Header menu (шапке или верхнем меню) есть три кнопки. «Галерея», «О пользователе» и «Выход». При нажатии на кнопку «галерея» — видна галерея. При нажатии на кнопку «О пользователе» — открывается информация о пользователе. При нажатии на кнопку «выход» происходит «разлогинивание» или «выход». Пользователь перебрасывается назад на страницу ввода пароля. И пока он снова не укажет правильный логин пароль, не сможет увидеть галерею или свой профиль.

Описание расширенного задания:  
Функционал добавления нового изображения и удаления из галереи должен быть вынесен в отдельный «класс». То есть базовый «класс» галереи будет содержать весь функционал, кроме кода который отвечает за кнопки «добавить изображение» и кнопку «удалить».  
Отдельный класс, который наследует базовый, реализует эти возможности.  
Таким образом необходимо создать экземпляр класса наследника, который будет наследовать базовый класс используя функцию наследования (inheritance):

function inheritance(parent, child) {

let tempChild = child.prototype;

child.prototype = Object.create(parent.prototype);

child.prototype.constructor = child;

for (let key in tempChild) {

if (tempChild.hasOwnProperty(key)) {

child.prototype[key] = tempChild[key];

}

}

}

Пошаговый алгоритм:  
1. Функция конструктор модуля «авторизации» принимает объект как параметр. В этом объекте устанавливается значение правильного логина пароля. {login: «admin», password: «qaz1234»}  
2. При вводе пароля пользователем проверяем его с помощью модуля «валидации».  
3. Применяются следующие проверки: поля не пустые, email соответствует шаблону, пароль минимум 8 символов в длину. Для каждого случая отображается свое сообщение об ошибке.  
4. Если все проверки прошли, сверяем введенные данные (логин/пароль) с эталонными.  
5. Если все ок, инициализируем галерею.  
6. Открываем галерею и подсвечиваем текущую открытую страницу в верхнем меню.  
7. В логин модуле должен быть блок кода, который отвечает за отображение и работу кнопки «выйти».  
8. Соответственно после успешного входа, кнопка появляется и при нажатии на нее происходит выход («разлогинивание»).  
9. При нажатии в верхнем меню кнопки «О пользователе» мы увидим информацию о пользователе. Его логин и пароль, а также кнопку «показать пароль». Также как и в предыдущем дз.  
10. При нажатии в верхнем меню кнопки «галерея» мы увидим галерею.