Na početku se prikazuje input polje za unos karaktera za pretragau, a ispod toga se prikazuje bookmarks lista ukoliko nije prazna. Kada se krene sa unošenjem karaktera za pretragu, bookmarks lista se gubi i prikazuje se lista rezultata pretrage. Ukoliko se iz input polja za pretragu obrišu svi karakteri i polje ostane prazno ponovo se prikazuje bookmarks lista.

Za svaki karakter prikazuje se naziv karaktera, slika i dugme za dodavanje u bookmarks ili dugme za brisanje iz bookmarks liste ukoliko je karakter već dodat u bookmarks. Karakteri koji su dodati u bookmarks čuvaju se na local storage.

Pretraga Marvel karaktera se aktivira u okviru jquery funkcije “***keyup***” korišćenjem Marvel API pomoću “***getJSON***” medote sa potrebnim parametrima (url, keyapi, hash, nameStartsWith). Kao uspešan rezultat zahteva, dobija se niz sa svim Marvel karakterima koji odgovaraju unetim karakterima u input polje za pretragu.

Karakteri se prikazuju pozivanjem javascript funckije “***drowCharacters(page, characters)***”. Argument characters se odnosi na niz karaktera koji se prikazuju, dok page argument prenosi do funckije informaciju o tome koja stranica iz rezultata pretrage treba da se prikaže, s obzirom da je prikaz karaktera na jednoj stranici ograničen na 12 karaktera.

Promena stranice rezultata pretrage vrši se klikom na određeno dugme iz pager-a i pozivanjem tada funkcije ”***changePage(page)***”.

Dodavanje karaktera u bookmars i brisanje karaktera iz bookmarks liste vrši se pozivanjem funckija “***addBookmarks(character)***” i “***removeBookmarks(character)***”, respektivno. Prilikom dodavanja karakter se dodaje u local storage, a prilikom brisanja, karakter se uklanja iz local storage. Za svaki karakter u local storage čuva se informacija o nazivu karatera (name) i informacija o url putanji slike karaktera (img\_path).

Bookmarks lista se prikazuje pozivanjem funckije “***showBookmarksList()***”. Funkcija se poziva na samom početku aplikacije i kada input polje za pretragu ostane prazno prilikom unosa karaktera.

Sve pomenute funkcije nalaze se u okviru “**script.js**” fajla.