ManageU

בפרויקט זה נתנסה בבניית אפליקציית אינטרנט שתאפשר למשתמש לנהל משימות תוך שימוש בכלי JavaScript מתקדמים.

<u>טכנולוגיות נדרשות בפרויקט:</u>

- html •
- css/bootstrap/font-awesome
 - javascript es6+ •

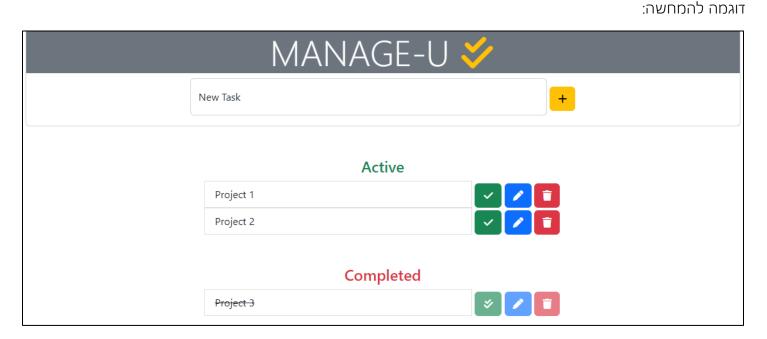
ניתן כמובן להשתמש בעוד טכנולוגיות במידת הצורך.

האפליקציה

האפליקציה תציג במסך המרכזי רשימת משימות (פעילות וכאלה שהושלמו) ותאפשר להוסיף משימה, לערוך משימה קיימת, לסמן משימה כ"הושלמה" ולמחוק משימה.

לאפליקציה מסך אחד בלבד, דרכו מתקיימת אינטראקציה עם המשתמש, המתעדכן מיידית לאחר כל פעולה.

אין חובה שהנתונים יישמרו באיזשהו מקום, אנחנו עובדים בזיכרון. אם הדפדפן נסגר, מתחילים לבנות Tasks מההתחלה. .



מחלקות

יש להגדיר בפרויקט שתי מחלקות (es6+ classes):

- <u>מחלקה בשם Task המייצגת משימה</u>
- o לכל משימה יש מספר מזהה ייחודי (מספר רנדומלי בין 0 ל-1000), תיאור מילולי ומשתנה בוליאני completed
 - o כשמשימה נוצרת, הסטטוס שלה הוא טרם הושלמה (false)
 - <u>מחלקה בשם TaskManager שתנהל מערך משימות</u>
- ם במחלקה מתודה ()addTask המקבלת תיאור משימה, מייצרת מספר מזהה ייחודי עבור המשימה, מייצרת ספר מזהה חדש ומוסיפה אותו למערך המשימות.
 - המקבלת מספר מזהה של משימה ומוחקת את אובייקט המשימה מחלקה מתודה ()deleteTask המקבלת מספר מזהה של משימה ומוחקת את אובייקט המשימה ממערך המשימות.
 - ם במחלקה מתודה ()updateTaskDescription המקבלת מספר מזהה של משימה ותיאור חדש למשימה מערכנת את תיאור המשימה.
 - ם במחלקה מתודה (completeTask) המקבלת מספר מזהה של משימה ומעדכנת את סטטוס המשימה o true)

שימו לב:

- לכל מחלקה עליכם להגדיר בנאי מתאים לאתחול משתני המחלקה.
- . ניתן להוסיף עוד מתודות לפי הצורך. מומלץ להגדיר getters/setters עבור משתני המחלקות. •

סעיפי בונוס

- המשימות יישמרו ב-LocalStorage לשימוש בפעם הבאה שהדפדפן נפתח.
 - האפליקציה תהיה רספונסיבית ותראה טוב בכל סוגי המדיות.