

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.
 - Sysslan går nu inte att redigera
- 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 det i learnpoint

Deadline

Fredagen den 12/11

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, 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 |
|----------|-------|--------|