

Лабораторна робота №3

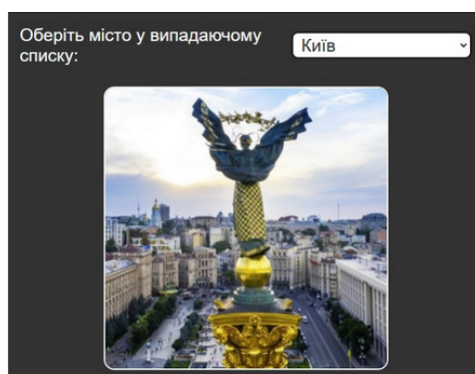
Тема: Обробка подій JavaScript.

Робота з атрибутами

Теоретичний матеріал: <https://uk.javascript.info/dom-attributes-and-properties>

Завдання 1:

Створити випадаючий список міст та відповідні зображення міст. При виборі міста зі списку на сторінці з'являється його зображення:



Завдання 2:

Дано інпут. При зміні фокусу, виконайте перевірку на правильну к-сть символів. Потрібна к-сть символів вказана в атрибуті data-length. Якщо к-сть символів правильна – зафарбуйте рамку зеленим, якщо ні – червоним.

Завдання 3:

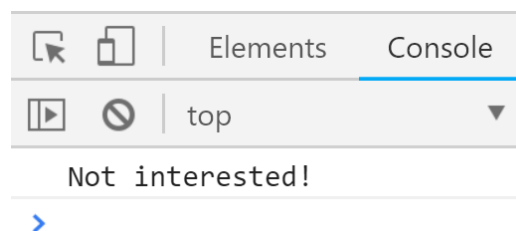
Тип житла:

- ☒ Новобуд (багатоквартирний)
- ☐ Вторинне житло (багатоквартирний)
- ☐ Приватний будинок

Ціна:

Поверх:

ОК



Нам потрібно придбати житло (квартиру або будинок) при таких умовах:

- 1) Ціна не перевищує 600 тис. грн.
- 2) Новобуд (з 2-го по 6-тий поверх) або приватний будинок

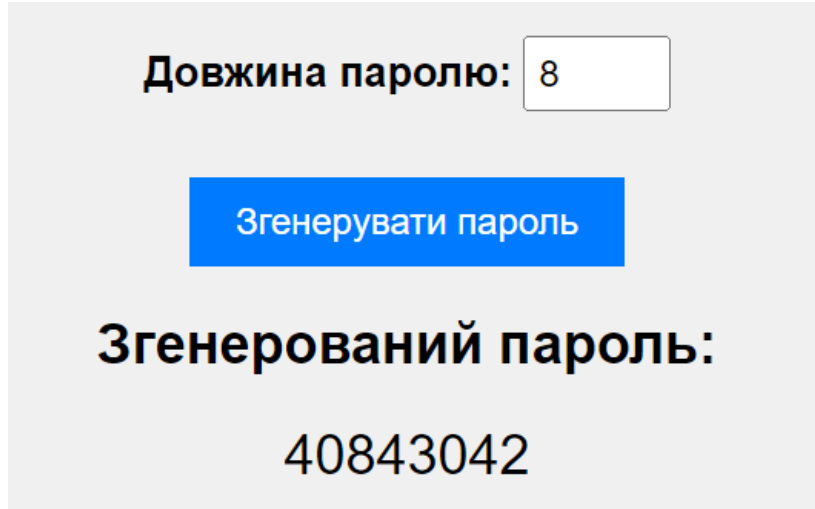
За даною пропозицією визначте, чи можемо ми придбати дану нерухомість

Приклад роботи скрипта:

Робота з рандомом

Завдання 4:

Створіть програму для генерації випадкових паролів. Користувач має вказувати довжину паролю. Пароль складається тільки з цифр.



Довжина паролю:

Згенерувати пароль

Згенерований пароль:
40843042

Групова обробка подій(onclick)

Теоретичний матеріал:

<https://uk.javascript.info/introduction-browser-events>

<https://uk.javascript.info/searching-elements-dom>

Завдання 5:

Дано зображення(). Привяжіть до кожного зображення подію: при натисканні мишки виводиться її src.

Завдання 6:

Створіть декілька параграфів з числами. При натисканні на будь-який параграф піднесіть число до квадрату (можливе багаторазове натискання).

Робота з таймером

Теоретичний матеріал: <https://uk.javascript.info/settimeout-setinterval>

Завдання 7*:

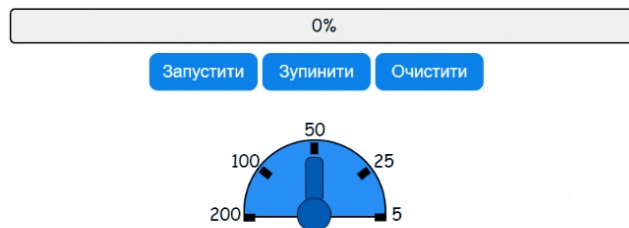
Створити html сторінку з прогресбаром. Створити кнопки які будуть запускати та зупиняти заповнення прогресбару.

Вимоги:

- запуск прогресбару
- зупинка прогресбару
- перезапуск прогресбару

*додайте налаштування швидкості

Приклад:

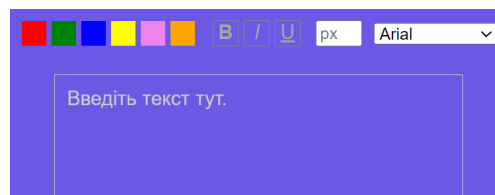


Загальне

Завдання 8:

Створити текстовий редактор. Додати можливість зміни кольору, стилів, розміру та випадаючий список з назвами шрифтів. Користувач може змінювати текст. (data-)

Приклад:



Завдання 9:

Створити пости та кнопки для реакцій. Кожне натискання змінює к-сть реакцій. Реакції мають зберігатись у змінних.

* створити class posts, а к-сть реакцій – це значення полів

Приклад:

Пост JS

User1

Круто! JS найкраща мова програмування

2 👍 1 ❤️ 3 😄

Пост JS

User1

Краще на C++

4 👍 5 ❤️ 2 😄