

Funkcje:

<https://technikprogramista.pl/kurs/javascript/lekcja/javascript-funkcje/>

Kartkówka:

Tabela 1. Zawartość tabeli znajdującej się na stronie *kontakt.html*

Napis „Imię: ”	Pole edycyjne
Napis „Nazwisko: ”	Pole edycyjne
Napis „E-mail: ”	Pole edycyjne typu odpowiedniego do wpisywania adresu e-mail
Napis „Zgłoszenie ”	Pole wielowierszowe o 10 wierszach i 40 kolumnach
Pusta komórka	Pole wyboru i napis „Zapoznałam/em się z regulaminem”
Pusta komórka	Przycisk „Resetuj” czyszczący kontrolki i przycisk „Prześlij”, którego wciśnięcie powoduje uruchomienie skryptu

Kontakt

Imię:

Nazwisko:

E-mail:

Zgłoszenie:

Kiedy mogę odebrać naprawiony sprzęt?

☒ Zapoznałam/em się z regulaminem

ANNA NOWAK

Treść Twojej sprawy: Kiedy mogę odebrać naprawiony sprzęt?

Skrypt

Wymagania dotyczące skryptu:

- Wykonywany po stronie przeglądarki na stronie *kontakt.html*, wywoływany przyciskiem „Prześlij”
- Należy stosować znaczące nazewnictwo zmiennych i funkcji w języku polskim lub angielskim
- Skrypt pobiera wartości wprowadzone do kontroltek
- Skrypt wyświetla komunikat w bloku głównym, w paragrafie (akapicie) pod poziomą linią:
 - Jeżeli nie zaznaczono pola wyboru: „Musisz zapoznać się z regulaminem”. Komunikat jest wyświetlony w kolorze czerwonym
 - Jeżeli zaznaczono pole wyboru: „<IMIE> <NAZWISKO> Treść Twojej sprawy: <zgłoszenie>”. Komunikat jest wyświetlony w kolorze Navy. Wartości pól <> są pobrane z kontroltek, imię i nazwisko są zawsze zapisane wielkimi literami, po nazwisku występuje łamanie linii. Na obrazie 3 przedstawiono wygląd witryny po wypełnieniu kontroltek i zatwierdzeniu przyciskiem.

Wybrane pola i metody modelu DOM języka JavaScript

Wyszukiwanie elementów	Zmiana elementów
<code>document.getElementById(id)</code>	<code>element.innerHTML = "nowa zawartość"</code>
<code>document.getElementsByTagName(TagName)</code>	<code>element.attribute = "nowa wartość"</code>
<code>document.getElementsByClassName(Classname)</code>	<code>element.setAttribute(atrybut, wartosc)</code>
	<code>element.style.property = "nowa wartość"</code>

Operacje na elementach dokumentu	Wybrane właściwości obiektu style
<code>document.createElement(element)</code>	<code>backgroundColor</code>
<code>document.removeChild(element)</code>	<code>color</code>
<code>document.appendChild(element)</code>	<code>fontSize</code>
<code>document.replaceChild(element)</code>	<code>fontStyle = "normal italic oblique initial inherit"</code>
<code>document.write(text)</code>	<code>fontWeight = "normal lighter bold bolder value initial inherit"</code>

Wybrane zdarzenia HTML

Zdarzenia myszy	Zdarzenia klawiatury	Zdarzenia obiektów
<code>onclick</code>	<code>onkeydown</code>	<code>onload</code>
<code>ondblclick</code>	<code>onkeypress</code>	<code>onscroll</code>
<code>onmouseover</code>	<code>onkeyup</code>	<code>onresize</code>
<code>onmouseout</code>		

Elementy formularzy

Metody i pola obiektu string (JS)

Ważniejsze typy pola input: button, checkbox, number, password, radio, text, email Inne elementy: select, textarea	<code>Length</code> <code>indexOf(text)</code> <code>search(text)</code> <code>substr(startIndex, endIndex)</code> <code>replace(textToReplace, newText)</code> <code>toUpperCase()</code> <code>toLowerCase()</code>
---	---

Plik spakowany do formatu imie.nazwisko.7z należy umieścić w poniższym katalogu:

<https://drive.google.com/drive/folders/1DssB4eR5jBfTLpOFZLLSwfhFvKUnRkWL?usp=sharing>

Ćwiczenia na zajęcia:

Napisz funkcję o podanej nazwie, wykonującą podane funkcjonalności:

1. Napisz funkcję `suma(a, b)`, która:

1. przyjmuje jako **argumenty** dwie liczby całkowite,
2. oblicza ich **sumę**,
3. zwraca wynik działania (`return`).

W programie przygotuj prosty formularz HTML z dwoma polami tekstowymi do wprowadzenia liczb oraz przyciskiem „**Oblicz**”.

Po wpisaniu liczb i kliknięciu przycisku program powinien wywołać funkcję `suma(a, b)` z podanymi wartościami, a następnie wyświetlić wynik na stronie.

2. Napisz program obliczający wskaźnik masy ciała (BMI).

1. Zdefiniuj **funkcję** `bmi(wzrost, waga)`, która:

- o przyjmuje jako argumenty wzrost w centymetrach oraz wagę w kilogramach,
- o oblicza wartość wskaźnika **BMI** według wzoru:

$$BMI = \frac{waga}{(wzrost/100)^2}$$

- o **zwraca** obliczoną wartość.

2. Zdefiniuj **funkcję** `obliczBMI()`, która:

- o pobiera dane wprowadzone w formularzu (wzrost i waga),
- o przekazuje je jako argumenty do funkcji `bmi(wzrost, waga)`,
- o interpretuje wynik i dobiera komentarz:
 - jeśli $BMI < 18,5 \rightarrow$ „Za mało!”,
 - jeśli $BMI > 25 \rightarrow$ „Za dużo!”,
 - w przeciwnym przypadku \rightarrow „OK!”,
- o wyświetla w kontenerze `wynik` wartość BMI **zaokrągloną do dwóch miejsc po przecinku** oraz komentarz.

W programie przygotuj formularz HTML z dwoma polami (wzrost, waga) oraz przyciskiem „**Oblicz BMI**”

Funkcja: `toFixed(2)`