

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 wcisnięcie 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 kontrolek
- Skrypt wyświetla komunikat w bloku głównym, w parafrazie (akapicie) pod poziomą linią:
 - Jeżeli nie zaznaczono pola wyboru: „Musisz zapoznać się z regulaminem”. Komunikat jest wyświetlony w kolorze czerwonym
 - Jeżeli zaznaczono pole wyboru: „<IMIĘ> <NAZWISKO> Treść Twojej sprawy: <zgłoszenie>”. Komunikat jest wyświetlony w kolorze Navy. Wartości pól <> są pobrane z kontrolek, imię i nazwisko są zawsze zapisane wielkimi literami, po nazwisku występuje łamanie linii. Na obrazie 3 przedstawiono wygląd witryny po wypełnieniu kontrolek i zatwierdzeniu przyciskiem.

Wybrane pola i metody modelu DOM języka JavaScript

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

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

Wybrane zdarzenia HTML

Zdarzenia myszy	Zdarzenia klawiatury	Zdarzenia obiektów
onclick	onkeydown	onload
ondblclick	onkeypress	onscroll
onmouseover	onkeyup	onresize
onmouseout		

Elementy formularzy

Ważniejsze typy pola input: button, checkbox, number, password, radio, text, email
Inne elementy: select, textarea

Metody i pola obiektu string (JS)

Length
 indexOf(*text*)
 search(*text*)
 substr(*startIndex, endIndex*)
 replace(*textToReplace, newText*)
 toUpperCase()
 toLowerCase()

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:

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

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

- **zwraca** obliczoną wartość.

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

- pobiera dane wprowadzone w formularzu (wzrost i waga),
- przekazuje je jako argumenty do funkcji `bmi(wzrost, waga)`,
- interpretuje wynik i dobiera komentarz:
 - jeśli $BMI < 18,5 \rightarrow$ „Za mało!”,
 - jeśli $BMI > 25 \rightarrow$ „Za dużo!”,
 - w przeciwnym przypadku \rightarrow „OK!”,
- 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)`