



Laboratorium

JavaScript: Operacje na obiektach modelu DOM - obsługa formularzy

Uwaga: W JavaScript używaj trybu strict

Uwaga: Sprawdzaj, czy nie ma błędów w skryptach korzystając z konsoli błędów przeglądarki.

Uwaga: W przeglądarce wejdź do konsoli, znajdź ustawienia konsoli i ustaw „zachowaj dziennik” (ang. preserve log lub podobnie – w przeciwnym przypadku możesz nie zauważyć wszystkich komunikatów o błędach w formularzach)

Uwaga: Wszystkie kody HTML muszą przechodzić walidację.

Zadanie 1. Otwórz pliki form1.html i form1.js, obejrzyj ich zawartość. W pliku form1.html znajduje się formularz z polami tekstowymi. W pliku form1.js znajduje się funkcja `sprawdzDane`. Wywołaj funkcję `sprawdzDane` żeby sprawdzić czy wartości wpisane w polach tekstowych są poprawne i anulować wysyłanie formularza jeśli tak nie jest. Reguły poprawności podano poniżej.

Aby wywołać funkcję tuż przed wysłaniem formularza odwołanie do niej trzeba umieścić w parametrze `onSubmit` znacznika `form`. Zauważ, że funkcja odbiera parametr `f`. Przekaż do funkcji formularz (obiekt formularza), którego pola sprawdzasz. Można to zrobić korzystając ze zmiennej `this` wskazującej zawsze ten obiekt, w którym się znajduje:

```
<form .....onSubmit= "return sprawdzDane(this)" >
```

Pamiętaj o przekazaniu wyniku działania funkcji z powrotem do obiektu `form` (instrukcja `return`). Wartość `false` spowoduje, że formularz nie zostanie wysłany, wartość `true` spowoduje, że formularz zostanie wysłany.

Sprawdź czy plik form1.js jest podłączony do pliku form1.html.

Reguły poprawności powinny sprawdzać czy:

- pole `imienazwisko` zawiera dwa słowa złożone wyłącznie z liter, rozpoczynające się dużymi literami rozdzielone spacją
Skorzystaj z wyrażenia regularnego oraz metody `match` lub `search` obiektu `String`.
- pole `nrindeksu` zawiera numer składający się z wielkiej litery, za nią pięć dowolnych cyfr;
- w polu `rok` wpisano liczbę czterocyfrową i czy jest ona nie większa niż rok bieżącej daty.

Jeśli któryś z warunków nie jest spełniony ustaw pole z niepoprawną wartością jako aktywne i anuluj wysyłanie formularza.

Aby uaktywnić pole, które zawiera niepoprawną wartość skorzystaj z metody `focus`.

Aby anulować wysyłanie formularza przekaż wartość `false` jako wynik zdarzenia `onSubmit` formularza.

Zadanie 2. Otwórz plik form2.html i obejrzyj jego zawartość. Do pliku dołączono plik ze stylem form2.css. Sprawdź jakie reguły zostały tam zapisane i dlaczego nie działają. Włącz reguły zaczynając od ostatniej, po włączeniu każdej sprawdź wygląd formularza.

W osobnym pliku form2.js napisz skrypt który umożliwi pokazanie lub nie odpowiednich pól w zależności od wyboru użytkownika oraz sprawdzenie czy dane, które chce wysłać są poprawne:

- wyświetl odpowiednie pole tekstowe oraz przycisk do wysyłania po wybraniu rodzaju biletu;
Aby wyświetlić ukryte pole należy skorzystać ze stylów za pośrednictwem JavaScript. Służy do tego właściwość `style`, którą posiada każdy widoczny obiekt. Aby wyświetlić pole tekstowe o identyfikatorze `idileulg` trzeba napisać:

```
document.getElementById("idileulg").style.display="inline";
```
- ukryj odpowiednie pole tekstowe po odznaczeniu rodzaju biletu;
Aby ukryć to pole tekstowe trzeba przypisać właściwości `display` wartość `none`.
- przy wysyłaniu formularza sprawdź czy do odpowiedniego pola tekstowego wpisano poprawną liczbę i wyświetl odpowiedni komunikat, jeśli tak nie jest.

Wyślij formularz, jeśli wszystkie dane są poprawne.

Zadanie 3. Skonstruuj formularz w postaci:



Wypełnij formularz

Jakie znasz języki?	Języki te znasz w stopniu:
<input type="checkbox"/> angielski	<input type="radio"/> słabym <input type="radio"/> średnim <input type="radio"/> dobrym <input type="radio"/> wyśmienitym
<input type="checkbox"/> francuski	<input type="radio"/> słabym <input type="radio"/> średnim <input type="radio"/> dobrym <input type="radio"/> wyśmienitym
<input type="checkbox"/> niemiecki	<input type="radio"/> słabym <input type="radio"/> średnim <input type="radio"/> dobrym <input type="radio"/> wyśmienitym
<input type="checkbox"/> oraz <input type="text"/>	<input type="radio"/> słabym <input type="radio"/> średnim <input type="radio"/> dobrym <input type="radio"/> wyśmienitym

Skonstruuj skrypt z funkcją, która umożliwi wysłanie formularza jeśli spełnione będą następujące warunki:

- stopień znajomości języka obcego może być zaznaczony tylko wtedy gdy jest zaznaczone pole wyboru znajomości tego języka (checkbox),
- pole wyboru znajomości języka obcego może być zaznaczone tylko wtedy gdy jest zaznaczony stopień jego znajomości,
- jeśli zaznaczono pole oraz pole tekstowe musi zostać wypełnione, jeśli nie, powinno być puste.

Zadanie 4. Zmodyfikuj skrypt oraz formularz z poprzedniego zadania tak, żeby grupy pól radio ze stopniem znajomości odpowiedniego języka pojawiały się w dokumencie dopiero po zaznaczeniu znajomości tego języka w polu checkbox oraz znikaly po jego odznaczeniu.

Zadanie 5. Skonstruuj formularz w postaci:

Wypełnij formularz

Kod klienta	<input type="text"/>
Adres e-mail	<input type="text"/>
Termin zamówienia usługi	<input type="text"/>
Usługi dodatkowe	<input type="checkbox"/> analiza danych <input type="checkbox"/> raporty <input type="checkbox"/> rozliczenia <input type="checkbox"/> statystyki

Skonstruuj skrypt, który pozwoli na wysłanie formularza tylko jeśli następujące warunki będą spełnione:

- w polu kod klienta wpisano kod w formacie Z-8-999 (duża litera, myślnik, cyfra parzysta, myślnik, trzy cyfry);
- w polu adres e-mail wpisano poprawny adres e-mail z domeny .pl;
- w polu termin zamówienia usługi wybrano jedną z czterech opcji: 1 miesiąc, 3 miesiące, 6 miesięcy, 1 rok;
- w grupie pól usługi dodatkowe wybrano dokładnie dwie usługi.

Zadanie 6. Zmodyfikuj skrypt z poprzedniego zadania tak, żeby po wybraniu usługi na co najmniej 6 miesięcy w formularzu pojawiła się grupa pól radio z pytaniem o rodzaj prezentu: kalendarz, kubek, organizator, skoroszyt. Uzupełnij skrypt tak żeby w przypadku gdy nie wybrano prezentu formularz nie był wysyłany.