

## Лабораторна робота №4

### Тема: Об'єктна модель документа DOM.

**Мета роботи:** вивчити засоби по роботі з об'єктною моделлю документа; навчитися додавати, змінювати та видаляти елементи веб-сторінки; засвоїти принципи роботи з CSS-стилями

### Завдання на лабораторну роботу

**Завдання 0:** Ретельно вивчити теорію за посиланнями:

<https://learn.javascript.ru/dom-nodes>

<https://learn.javascript.ru/dom-navigation>

<https://learn.javascript.ru/searching-elements-dom>

<https://learn.javascript.ru/basic-dom-node-properties>

<https://learn.javascript.ru/dom-attributes-and-properties>

<https://learn.javascript.ru/modifying-document>

<https://learn.javascript.ru/styles-and-classes>

<https://learn.javascript.ru/events>

### Завдання 1.

Дано чекбокси і кнопка. По натисканню на кнопку вивести в рядок значення вибраних елементів

☒ Ukrainian

☐ English

☒ Spanish

ua, sp

OK

### Завдання 2.

На сторінці розміщені електронні адреси з прапорцями (чекбоксами). Реалізуйте можливість формування рядку з вибраними електронними адресами. При позначенні електронної адреси, вона додається в div-елемент. При знятті чекбокса, адреса видаляється з елементу

- ☐ mountain@gmail.com
- ☐ tree@gmail.com
- ☒ world@gmail.com
- ☐ cloud@gmail.com
- ☐ river@gmail.com
- ☐ wood@gmail.com
- ☒ field@gmail.com
- ☐ snow@gmail.com
- ☒ rain@gmail.com
- ☐ wind@gmail.com

world@gmail.com; field@gmail.com; rain@gmail.com

### Завдання 3.

Створити JavaScript, який перевіряє знання таблиці множення. Веб-сторінка текстовий напис для показу загального рахунку, кнопку «наступне завдання», текстовий напис для показу завдання, радіокнопки для вибору правильного варіанту відповіді, та текстовий напис для виводу результатів перевірки. Вибір варіанту відповіді є сигналом до початку перевірки. Для кожного завдання користувач має лише одна спробу вибору.

#### Зовнішній вигляд веб-сторінки:

Загальний рахунок 90% (9 правильних відповідей з 10)

наступне завдання

$3 \times 4 =$

- ☒ 11
- ☐ 12
- ☐ 16
- ☐ 7

Помилка, правильна відповідь «12»

### Завдання 4.

Створити JavaScript, який перевіряє знання таблиці множення. Веб-сторінка містить текстовий напис для показу загального рахунку, кнопку «наступне завдання», текстовий напис для показу завдання, текстове поле для вводу відповіді, кнопку «перевірити» та текстовий напис для виводу результатів перевірки.

## Зовнішній вигляд веб-сторінки:

Загальний рахунок 90% (9 правильних відповідей з 10)

наступне завдання

$3 \times 4 =$

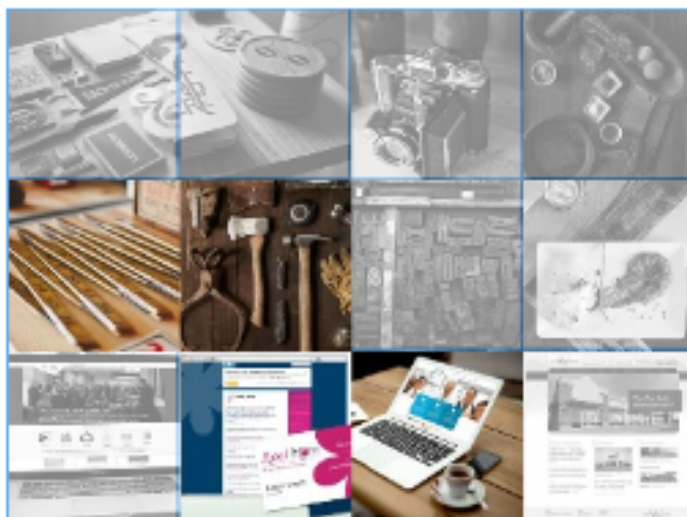
перевірити

Помилка, правильна відповідь «12»

## Завдання 5.

Створіть галерею зображень, кожне з яких неактивне. При клацанні по зображенню, воно стає активним. При наступному клацанні по ньому, воно знову стає неактивним. Для двох станів задайте наступні стилі:

- о *Активний стан*: фільтр відтінки сірого(0%); непрозорість 1.
- о *Неактивний стан*: фільтр відтінки сірого(100%); непрозорість 0.5.



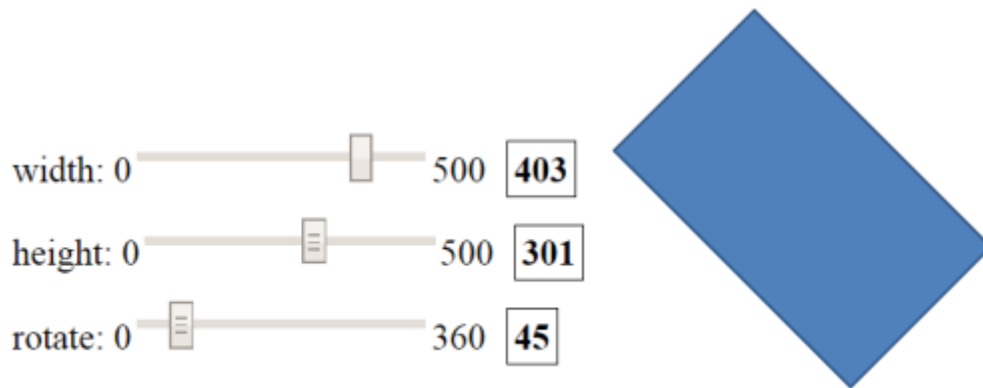
## Завдання 6.

Реалізуйте елементи форми. При фокусуванні на елемент, секція, в якому він знаходиться, стає активною (синій колір).

login	
password	
description	

## Завдання 7.

Реалізувати можливість змінювати розмір блока, а також його кут повороту:



### Завдання 8.

Дана картинка в тегу `img` та кнопка. Зробіть кнопку, за натисканням на яку вперше ширина і висота картинки буде збільшуватися в 2 рази, вдруге – приходити у вихідний стан

### Завдання 9.

Є список товарів з кнопками *Замовити*. При натисканні на неї, одиниця даного товару заноситься в кошик.

#### Список товарів:

Брюки	Замовити
Сорочка	Замовити
Шорти	Замовити
Туфлі	Замовити

#### Кошик:

Товар	Кількість
Брюки	2
Шорти	3
Туфлі	1

### Завдання 10.

Реалізувати в контейнері можливість переглядати світлини одна за одною при клацанні курсора. Світлини змінюють одна одну з ефектом слайдингу.



*Закомітити виконані завдання. Надати доступ до репозиторію викладачам*