

Лекция 15 – ДОМ, Евенти

Задачи за упражнение:

1. Създайте си масив със произволни снимки. Напишете функция, която да взема рандъм снимка и да я показва на екрана. Функцията трябва да се изпълнява при натискането на бутон.
2. Създайте ХТМЛ страница със селект елемент, който съдържа произволни стойности. Напишете функция, която да се изпълнява при всеки направен избор на селект елемента и да отпечатва на екрана избраната стойност.
3. Създайте функция, която да отпечатва на екрана кода на всеки натиснат символ от клавиатурата.
4. Създайте функция, която мести с по 10 пиксела позицията на избрана от вас снимка. Местенето на снимката трябва да се извършва със стрелките. Съответно при натискане на стрелка нагоре – снимката трябва да се премести с 10 пиксела нагоре. Добавете граници, ако снимката достигне края на екрана, не я премествайте.
5. Създайте страница, която съдържа форма с 3 инпут-а и един бутон от тип събмит. Всеки от инпутите, трябва да отговаря за цветовете – red, green and blue. Когато събмит бутоната е натиснат, добавете цвета като background на body елемента.
 - a. Добавете следната валидация на инпутите
 - i. Стойността не може да бъде по-малка от 0
 - ii. Стойността не може да бъде по-голяма от 255
 - b. Ако потребителя опита да въведе невалидна стойност – направете стойността на инпут компонента = 0.
6. Създайте страница с форма с 2 инпута и един събмит бутон. При натискане на събмит бутоната имплементирайте следната валидация на инпутите:
 - a. Минимум 3 символа
 - b. Максимум 9 символаАко формата не е попълнена правилно – покажете съобщение за грешка под инпута с невалидно съдържание.
7. Създайте ХТМЛ страница представляващ списък за пазар. Страницата трябва да съдържа следните функционалности:
 - a. Форма с инпут и събмит бутон
 - b. Когато бутоната е натиснат, трябва да се създаде елемент със стойността на инпута, а инпут-а да се зачисти. Забележка: Ако в инпута няма въведена стойност – нищо не трябва да се случи.

- с. При клик върху някой от елементите в списъка той трябва да бъде задраскан. Ако елемента вече е задраскан, трябва да се върне нормалното му състояние.
 - d. До всеки елемент трябва да има и бутон: Премахни. При натискане на бутона, елемента трябва да бъде премахнат от списъка
 - е. Имате свобода в дизайна на приложението
8. Имплементирайте играта 2048: <https://play2048.co/>