

Лабораторна робота №3

Тема: Обробка подій JavaScript.

Завдання на лабораторну роботу

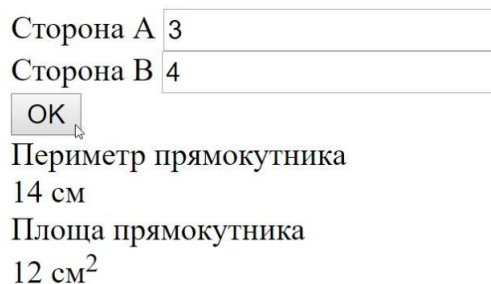
Завдання 1. Користувач вводить своє ім'я в текстове поле. При натисканні на кнопку відображається привітання:



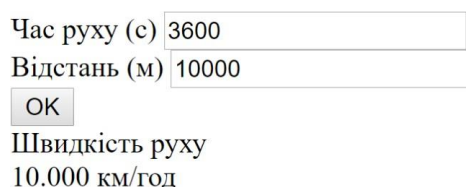
Завдання 2. Користувач заповнює два текстові поля. При натисканні на кнопку, значення в цих полях міняються місцями:



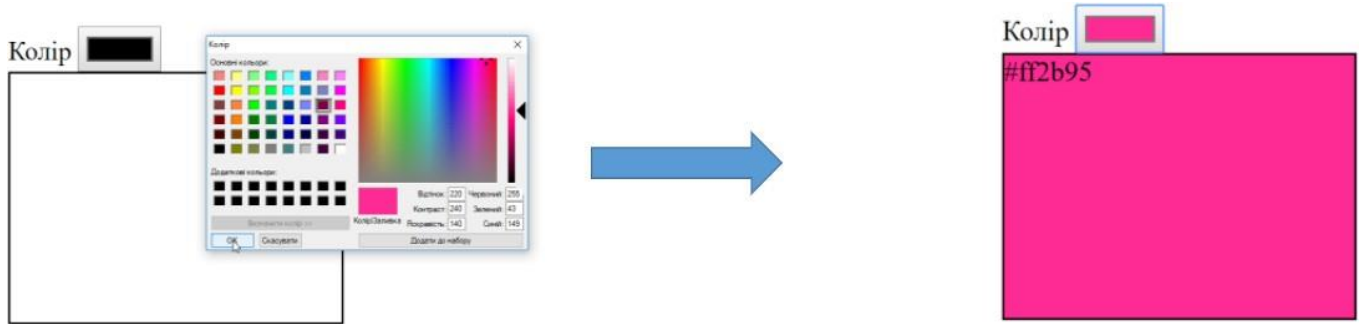
Завдання 3. Дано сторони прямокутника (вводяться користувачем). При натисканні на кнопку обчислити периметр та площу прямокутника:



Завдання 4 . Дано час руху в секундах та відстань в метрах (вводяться користувачем), що подолав велосипедист. При натисканні на кнопку обчислюється його швидкість руху в км/год:

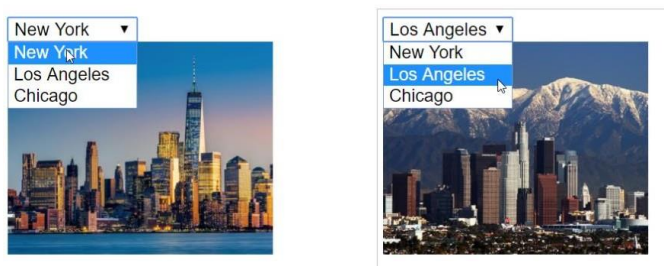


Завдання 5. Дано блок і поле для вибору кольору. При здійсненні вибору кольору в блоці з'являється 16-ве значення кольору, а сам блок заливається даним кольором:



Завдання 6. Дано випадний список міст та відповідні зображення міст.

[Посилання на зображення.](#) При виборі міста зі списку на сторінці з'являється його зображення:



Завдання 7. Нам потрібно придбати житло (квартиру або будинок) при таких умовах:

- 1) Ціна не перевищує 600 тис. грн.
- 2) Новобуд (з 2-го по 6-тий поверх) або приватний будинок

За даною пропозицією визначте, чи можемо ми придбати дану нерухомість

Приклад роботи скрипта:

Тип житла:

☒ Новобуд (багатоквартирний)

☐ Вторинне житло (багатоквартирний)

☐ Приватний будинок

Ціна:

Поверх:

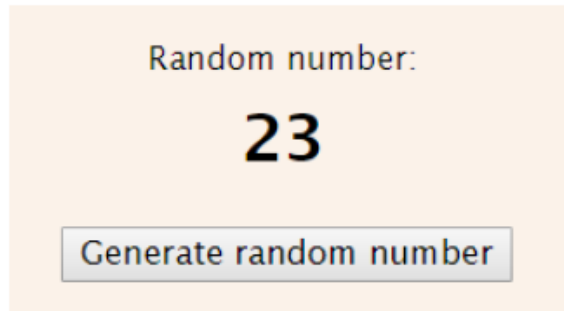
OK



Домашнє завдання

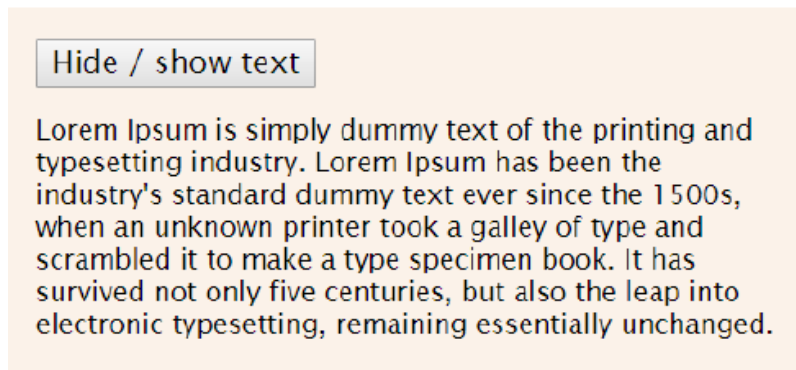
Завдання 8:

Створити html-структуру для генерування випадкових чисел. При натисканні на кнопку генерується випадкове число у довільному проміжку яке виводиться у дів-блок.



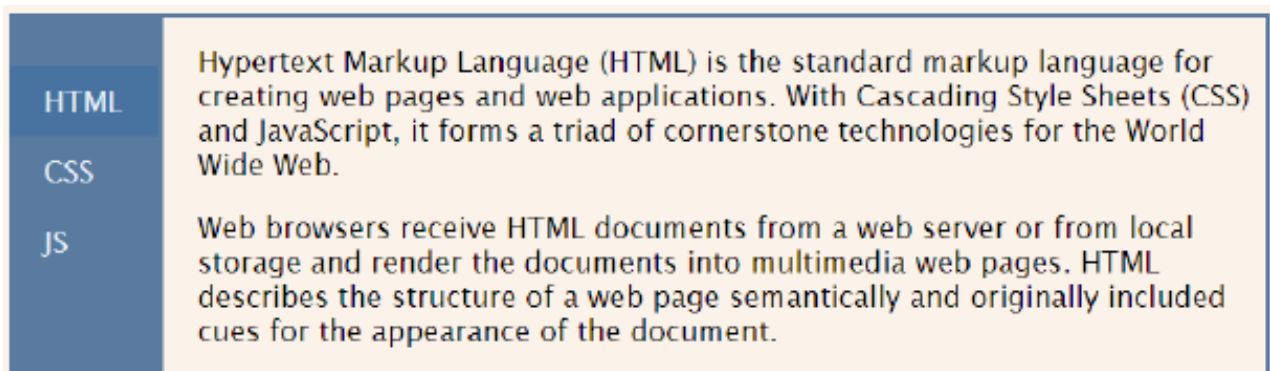
Завдання 9:

Створити html сторінку з кнопкою та текстом. При натисканні на кнопку текст має ховатись або відображатись:



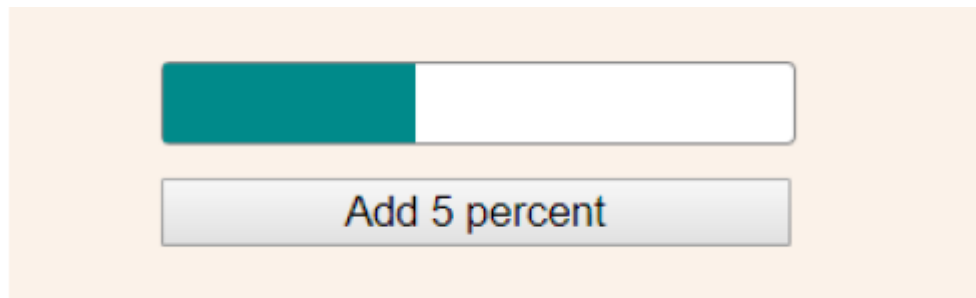
Завдання 10:

Створити html сторінку із вкладками. У кожної вкладки є свій вміст. В один момент активною може бути тільки одна вкладка.



Завдання 11:

Створити html сторінку з прогресбаром и кнопкою яка змінює його заповненість.



Завдання 12:

Створити кнопку для соцмереж. Кожне натискання змінює к-сть реакцій.

