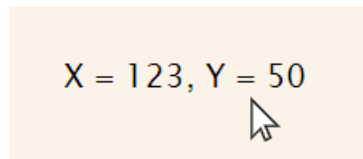


Робота на занятті:

1. Завдання

Створіть HTML-сторінку з `div`, який займає всю ширину та висоту екрану. При русі мишки всередині `div` виведіть поточні координати мишки. При натисканні кнопкою миші туди ж виводить, якою саме кнопкою було здійснено клік (правою чи лівою).



2. Завдання

Перенесіть червоний квадрат у місце натискання курсору



3. Завдання

При редагуванні інпута, дублюємо останній символ у текстовий рядок.



4. Завдання

При натисканні на елемент, він замальовується білим кольором. При кліку мишкою і одночасному натисканні CTRL – замальовується червоним. Відповідно: ALT+click – зелений, SHIFT+click – синій.

5. Завдання

Створіть список `` з декількома ``. Додайте кнопку, при натисканні якої, в кінець списку додається ще один ``

При натисканні на будь-який(включно з створеними) ``, змінити довільну css властивість(background, margin, font і тд.).

6. Завдання

Створіть таблицю `<table>` з двома колонками(прізвище та ім'я)

Створіть форму для додавання нових рядків в таблицю(2 інпута та 1 кнопку)
Кожне поле у таблиці має містити наступну подію – при кліку, випадає prompt, і введені дані переносяться у дане поле.

Робота вдома:

7. Завдання

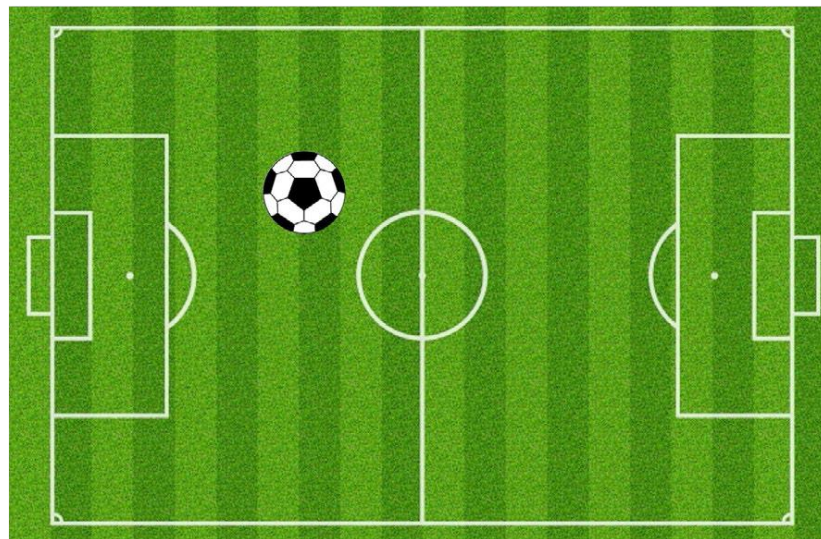
Створіть HTML-сторінку для введення імені користувача. Потрібно перевіряти кожен символ, який вводить користувач. Якщо користувач ввів цифру, то не відображати її в input.

Enter your name (name can't contain digits):

8. Завдання

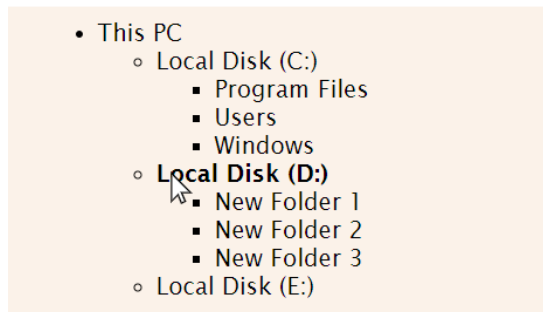
Створіть HTML-сторінку з футбольним полем, яке займає всю ширину та висоту екрану, і м'ячем розміром 100 на 100 пікселів.

- зробіть так, щоб клікнувши мишкою по полю, м'яч плавно переміщався на місце кліка.
- враховуйте, щоб центр м'яча зупинявся саме там, де було здійснено клік мишкою.
- також передбачте, аби м'яч не вилітав за межі поля.



9. Завдання

Створіть HTML-сторінку з деревом вкладених директорій. При натисканні на елемент списку, він має згортатися або розгортатися.



або

Створіть HTML-сторінку з меню, яке має випадаючі списки. Список елементів підменю має з'являтися по клацанню на відповідний елемент меню.



10. Завдання

Створіть HTML-сторінку зі списком книг.

- При натисканні на елемент, колір тексту має змінюватися на помаранчевий. При повторному натисканні на іншу книгу, попередня має повернути початковий колір.

- Якщо при натисканні мишкою була затиснута клавіша Ctrl, то елемент додається / видаляється із виділених.

- Якщо при натисканні мишкою була затиснута клавіша Shift, то до виділення додаються всі елементи в проміжку від попереднього натиснутого до поточного.

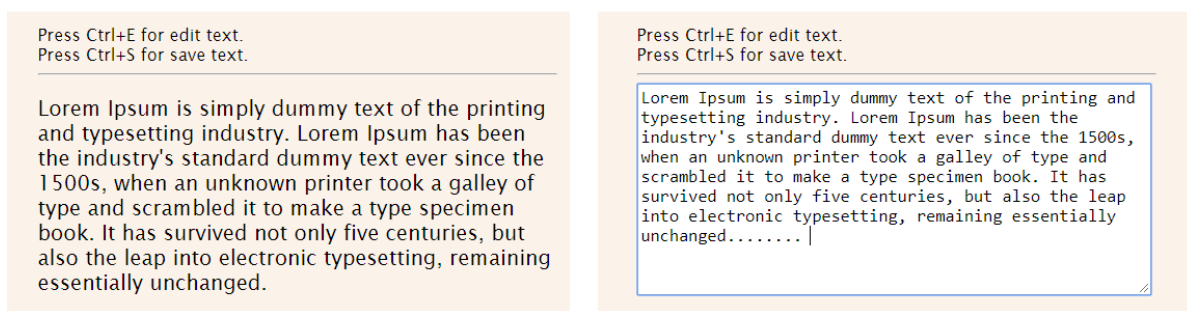
1. "JavaScript for Kids: A Playful Introduction to Programming" by Nick Morgan
2. "Eloquent JavaScript: A Modern Introduction to Programming" by Marijn Haverbeke
3. "JavaScript: The Good Parts" by Douglas Crockford
4. "You Don't Know JS" by Kyle Simpson
5. "Programming JavaScript Applications: Robust Web Architecture with Node, HTML5, and Moderns JS Libraries" by Eric Elliott
6. "Effective JavaScript: 68 Specific Ways to Harness the Power of JavaScript" by David Herman
7. "JavaScript: The Definitive Guide" by David Flanagan

11. Завдання

Створіть HTML-сторінку для відображення / редагування тексту.

При відкритті сторінки, текст відображається за допомогою тегу `div`. При натисканні на `Ctrl + E`, замість `div` з'являється `textarea` з тим самим текстом, який тепер можна редагувати. При натисканні на `Ctrl + S`, замість `textarea` з'являється `div` із вже зміненим текстом.

Вимкніть поведінку за замовчуванням для цих комбінацій клавіш або виберіть інші комбінації (`Ctrl + E` – `Alt + E`, і т.д.).



12. Завдання

Створіть HTML-сторінку «Калькулятор» і реалізуйте його функціональність.

