DOM Manipulációk

JavaScript

A gyakorlatokhoz hozz létre egy HTML fájlt, adhatsz hozzá valami minimális CSS-t is. Dolgozni pedig a JS fájlodban dolgozz.

1. HTML elemek kiválasztása

|  |
| --- |
| */\* A HTML fájlodban hozz létre egy heading, egy paragraph elemet, és töltsd meg őket valami tartalommal. (Lehet lorem ipsum vagy amit szeretnél.) Hozz létre egy <ul> elemet, benne legalább 5 <li> elemmel, tetszőleges tartalommal.  A JS fájlodban írj szelektort a heading, a p és az li elemekre, utóbbira közösen. Ezeket mentsd el egy-egy változóba és irasd ki őket a console-ra.  Mit látsz? Hogyan menti el az egyes HTML elemeket a JS attól függően, hogy egy vagy több elemet választasz? Hogyan tudnál csak egy <li> elemet manipulálni? Próbáljuk ki!  Az <li> elemek esetén válassz ki egyet, és tegyél rá egy click eseményt figyelő függvényt, amely minden klikkeléskor kiírja a consolra "You clicked me!".   \*/* |

1. Kép

|  |
| --- |
| */\* Illesz be a HTML fájlodba egy képet, lásd el a megfelelő attribútumokkal. A JS fájlodban írj szelektort a képhez, és mentsd el egy változóba az "alt" attribútumat, majd írasd ki a console-ra! \*/* |

1. És így tovább…

|  |
| --- |
| */\* Adj még néhány HTML elemet a projektedhez, bármit, amihez épp kedved van és gyorsan kész vagy vele. Minden elemet (tehát ne csak az újakat), láss egy class-okkal. A JS fájlodban gyűjtsd ki az egyes elemek classneveit és mentsd el őket egy tömbbe. A tömböt írasd ki a console-ra. \*/* |

1. Másolj szöveget

|  |
| --- |
| */\* Legyen egy <p> elemed, amely valami szöveget tartalmaz, egy verset, a kedvenc idézeted, de lehet Lorem Ipsum is. Az oldalon legyen egy üres <p> elem is. JS-en keresztül illeszd be az első paragpraph elem szövegét az üresbe. \*/* |

1. Felsorolás tömbből

|  |
| --- |
| */\* Másold be az alábbi tömböt a JS fájlodba: let menuItems = ["Home", "About US", "Services", "Prices", "Protfolio", "Blog", "Contact"];  A HTML fájlodban található felsorolást bővítsd 7 eleműre, az <li> elemekt hagyd üresen. JS-ben válaszd ki az <li> elemeket, iterálj végig a menuItems tömbön és helyezd el az <li> elemkben.  Bónusz feladat: adj hover effektust az <li> elemekhez, pl. változzon meg a hátterük. \*/* |

1. Növekvő gomb

|  |
| --- |
| */\* A HMTL oldaladhoz adj hozzá egy gombot, adj neki tetszőleges feliratot. A gomb mérete legyen 20px magas, és 40px széles. JS-ben választ ki ezt a gomot. Adj hozzá click event figyelőt, amely minden klikkeléskor 5px-lel megnöveli a gomb szélességét és magasságát.  Bónusz feladat: a gomb méretéven növekedjen a felirat font-size értéke is! \*/* |

1. Itt a kép, hol a kép

|  |
| --- |
| */\* Adj egy újabb gombot a HTML oldaladhoz, és egy képet. Bármit, amit szeretnél! Default nézetben a kép nem látható. Ha rákattintok a gombra, akkor a kép láthatóvá válik. Ha a képre kattintok, akkor pedig eltűnik. \*/* |

1. Színválasztó 💪

|  |
| --- |
| */\* Illesz be a color-picker elemet a HTML dokumentumodba, alá pedig egy <h3> elemet bármilyen szöveggel. A heading elem default színe legyen fekete. Ha azonban kiválasztok egy színt a color-pickerrel, akkor legyen olyanszínű, mint amit ott kiválasztok. \*/* |

1. Counter

|  |
| --- |
| */\* A HTML oldaladba illesz be két gombot, egy + és egy - felirattal. Mellé pedig egy <p> elemet, amelynek értéke 0. Amikor megnyomjuk a + gombot, a számláló növekszik, amikor a - gombot, akkor csökken. \*/* |

1. Kicsi zöld, nagy sárga

|  |
| --- |
| */\* Helyezz el az oldaladon egy div elemet és gombot. A div elem kezdeti nézete legyen kicsi és zöld (rád bízom, mekkora méretet tekintesz kicsinek, és a zöld mely árnyalatát választod.) Ha a gombra kattintok, akkor a div elem nagy lesz és sárga. Ha ismételten rákattintok, akkor megint kicsi lesz és zöld. A megoldásodban class-okat használj és azokat kapcsold ki és be a div elemen! \*/* |

1. Night mode 💪

|  |
| --- |
| */\* Egyszerűsítsd le a honlapod vagy kezdj egy új projektbe és adj hozzá néhány HTML elemet (pl. heading, paragpraph...stb.) A honlapod default nézete legyen light mode, azaz világos háttér előtt sütét betűk. Helyezz el gombot, amellyel bekapcsolhatjuk a night mode-ot, azaz fekete háttéret és világos betűket. Ugyanezzel a gombbal visszatérhetünk light mode-ba.  Bónusz feladat: a gomb felirata attól függően változzon, hogy milyen nézetben vagyunk, és mindig azt írja ki, amire a gomb megnyomásával váltani lehet. \*/* |

1. Számológép 💪💪 -> hosszabb feladat, otthoni gyakorlásnak kiváló

|  |
| --- |
| */\* HMTL elemekből építs fel egy alapműveleteket végző számológépet. (Ne gondold túl a dizájnt, most nem ez a lényeg!) Tehát minden számjegynek és műveletnek legyen külön gombja. A bevitt számok egy mezőben láthatóak, (bónusz, a mezőben jelenjen meg a kiválasztott művelet is). Az egyenlőség gomb megnyomására a mezőben jelenjen meg a végeredmény.*  *Bónusz feladat: implementálj le egy cancel gombot is, ami default helyzetbe állítja a számológépet! Illetve az egyenlőség megnyomását követően a teljes művelet jelenjen meg a számológép kijelzőjének egyik sarkában kisebb betűkkel. \*/* |