

18b (калька с классной задачи)

Реализовать страницу а́jax-поиска студентов/преподавателей/предметов по введенной подстроке, входящей в запрос.

Нужная сущность должна динамически выбираться с помощью какого-нибудь js-виджета какой-нибудь библиотеки (например, dropdown библиотеки bootstrap).

Следующие задачи домашней уже на java.net, приложения Java EE с томкатом для них создавать не надо.

19b

Реализовать игру в города между клиентом и сервером. Должно проверяться, что вводимый город начинается на букву, на которую заканчивается предыдущий + то, что город не был до этого назван. Все проверки делаются до отправки, пользователь вводит данные, пока не введет правильные.

19c

Усовершенствовать текстовый чат. Сделать так, чтобы сначала клиент и сервер вводили свое имя в чате, чтобы было не

SERVER: Hi!

CLIENT: Hello!

а

crishtiano1996: Hi!

snaiperok: Hello!

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 1:

sem11

Применить сделанные вами в sem01 регулярки для проверки корректности вводимых данных в соответствующее поле. Проверять на клиенте с помощью js. (! Google «Валидация данных форм в js»)

sem12

Реализовать использование небольшого js-функционала на сайте (подсчет количества символов с запретом ввода большего числа, автозаполнение форм и т.п.).

sem13

Использовать на вашем сайте 2 любых js-виджета любой библиотеки (например, bootstrap – модальные окна, слайдеры, выпадающие меню и т.п.)

sem14

Реализовать функционал а́jax-запроса на вашем сайте. Реализация не должна быть притянута за уши, а должна быть а́jax-запросом по существу. Если ничего не придумывается, делайте страницу поиска, аналогичную задаче 18b, но с умом и красивым отображением результатов

sem15

Ваше приложение должно отвечать стандартам оформления проектов в Java. Классы должны лежать в пакетах. Основной ваш пакет: `ru.kpfu.itis.ИМЯ_ФАМИЛИЯ`, далее подпакеты `models` для сущностей, `repository` для репозитория, `controllers/servlets` для сервлетов, если есть другие – то поместите их в нужные пакеты по смыслу.

Напоминаю, что имя пакета (в полном имени класса) используется в `web.xml` и не только.

sem16

6 из 8 заявленных страниц вашего приложения должны быть готовы (с функционалом, БД и прочим)

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 2:

Задачи по ней я буду называть с префиксом `game`.

Ваша цель – создать игру. Используемые технологии – `java.net`, `Threads`, `Swing` (или другая графическая библиотека на ваш выбор), обязательное логирование `Log4j`, обязательно использование перечислений.

game00

Придумать идею игры для клиентов через сервер. По умолчанию часто придумывают логические игры, но банальными крестиками/ноликами 3x3 или игрой в города вам не отделаться.

Игры не должны повторяться в пределах группы. Я заведу обсуждения в группе ВК, там можно застолбить игру (кто успел, тот и съел). Я могу попросить вас поменять тему, если игра покажется мне слишком простой.

Пока достаточно идеи. Идею в текстовый файл – и в репозиторий.

Вы можете делать игру без потоков (клиент играет с сервером), но за это с вашей семестровой снимется от 7 до 10 баллов.