2025-01-21 (Užduotis ilgesniam laikui)

Objektų pritaikymas ir DOM manipuliacijos

Tikslas:

Sukurti paprastą QUIZ aplikaciją apie JavaScript, naudojant visas iki šiol išmoktas žinias: kintamuosius, sąlyginius sakinius, ciklus, masyvus, ir DOM manipuliaciją.

Užduoties etapai:

1. Pasiruošimas:

Sukurti masyvą, kuriame bus objektai. Kiekvienas objektas reprezentuos vieną klausimą su atsakymais.

2. HTML struktūra:

- Sukurti pagrindinę HTML struktūrą su šiais elementais:
 - Titulas (h1): "JavaScript QUIZ".
 - Mygtukas: "Pradeti QUIZ".
 - Vieta klausimui ir atsakymams atvaizduoti: tuščias div su klase quiz-container.

3. Logika pradėti quiz'ą:

- o Paspaudus "Pradėti QUIZ" mygtuką:
 - Slepti mygtuka.
 - Atvaizduoti pirmąjį klausimą ir atsakymų sąrašą iš masyvo.
 - Įsitikinti, kad atsakymai yra paspaudžiami (pridėti mygtukus su įvykio stebėtojais).

4. Atsakymo tikrinimas:

- Pasirinkus atsakymą:
 - Patikrinti, ar jis teisingas.
 - Rodoma žinutė "Teisingai!" arba "Neteisingai!".
 - Pereiti prie kito klausimo (arba parodyti rezultatą, jei tai buvo paskutinis klausimas).

5. Rezultatų atvaizdavimas:

- Kai visi klausimai atsakyti:
 - Atvaizduoti bendrą rezultatą (alert arba div elemente).
 - Pridėti mygtuką "Pradėti iš naujo", kuris leidžia iš naujo pradėti quiz'ą.

Užduoties tikslai:

- Naudoti masyvą ir objektus duomenų saugojimui.
- Naudoti ciklus ir sąlyginius sakinius atsakymų tikrinimui.
- Manipuliuoti DOM elementais klausimams ir atsakymams rodyti.
- Pridėti mygtukų įvykių stebėtojus.

Papildomos idėjos:

- Laikmatis kiekvienam klausimui (pvz., 10 sekundžių).
- Klausimų atsitiktinė tvarka.
- Taškų sistema (pvz., +1 už teisingą atsakymą).