

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Vježbe 3

Računarski praktikum 2, vježbe

Projektni zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

- ▶ Nakon prvog kolokvija, odredite ekipu s kojom će te raditi, odaberite temu projekta te prijedlog pošaljite profesoru.
- ▶ Popis nekih tema možete pronaći [ovdje](#).
- ▶ Moguće je odabrati svoju temu, ali potrebno je tražiti odobrenje od profesora.
- ▶ Najveći broj studenata u timu može biti 3.

Korisni tutoriali za projekt

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

- ▶ Canvas,
- ▶ jQuery,
- ▶ Backbone,
- ▶ Bootstrap,
- ▶ Compass,
- ▶ za sve ostalo, tu je [Google](#).

Projekt
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

- ▶ Piše se 28.04. u 9h.
- ▶ Piše se na računalu i traje 2h.
- ▶ Dopusšteno je koristiti internet i materijale sa vježbi.
- ▶ Nije dopušteno koristiti bilo kakav oblik komunikacije (facebook, gmail, imo.im, ...). Slučajno korištenje za privremeni provjeravanje maila, poruke za ručak na facebooku, ili bilo kakva konzultacija o životnim pitanjima će rezultirati oslobođanjem vašeg vremena za takve neodgodive obaveze.
- ▶ Rješenja šaljete na Merlin, i tamo će biti objavljeni rezultati kolokvija.

Zadaci za vježbu (1)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

*Napravite JavaScript skriptu koja ispisuje prvih 100 brojeva.
Pokušajte za prvih milijun brojeva. Koji se problem javlja?*

Zadaci za vježbu (2)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite JavaScript skriptu koja izradi tablicu množenja za zadani n . n učitajte pomoću odgovarajućeg iskočnog okvira.

Zadaci za vježbu (3)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Pomoću objekta `Date`, dohvatite trenutno sistemsko vrijeme te ako je trenutni broj sati manji od 12 ispišite 'Dobro jutro', inače ispišite 'Dobar dan'.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite JavaScript skriptu koja prilikom pokretanja korisniku ispiše trenutno vrijeme u iskočnom okviru te neka mu okvir ponudi opcije Ok i Cancel. S obzirom na odabranu opciju, ispišite 'Pritisnuli ste OK.' ili 'Pritisnuli ste Cancel.'

Zadaci za vježbu (5)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite JavaScript skriptu koja za zadane stringove (hardkodirajte ih u kod) ispisuje zajednička slova od zadanih stringova.

Zadaci za vježbu (6)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite JavaScript skriptu koja za zadani string (hardkodirani ili unešeni) ispisuje string u obrnutom redosljedu.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Pretvorite ovu rečenicu u XML zapis: 22.03. slavi se međunarodni dan voda, a 22.04. međunarodni dan planeta Zemlje.

Zadaci za vježbu (8)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite proizvoljnu tablicu u Libreoffice-u sa dummy podacima. Napravite XML od te tablice.

- Napravite HTML stranicu u kojoj postoji 5 elemenata (odredite ih sami). Svaki element mora imati barem troje djece, i barem jedno dijete mora imati još jedno dijete. Napišite JavaScript funkciju koja će:
- svakom prvom djetetu sadržaj "boldati" i staviti da je boja fonta zelena,
 - svakom drugom djetetu uzeti sadržaj i vratiti kopiju sadržaja u obrnutom poretку te ispisati oba (`<p>prvo dijete je krace od drugogogogurd djeteta.`),
 - svakom unuku uz sadržaj ispisati tipove njegovih prethodnika i dužinu sadržaja (nije potrebno ispisivati html i body),
 - sva ostala djeca neka imaju veličinu fonta 15 i neka budu nakrivljeni (italic).

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadaci za vježbu (10)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

- ▶ Napravite element *textarea*, te gumb "Generiraj".
Pritiskom na gumb, neka se generira XML struktura za vašu HTML stranicu. Izgled odredite sami.
- ▶ Zadaću predajete na Merlinu.

Zadaci za vježbu (11)

Vježbe 3

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja sadrži gumb. Napravite JavaScript funkciju koja će omogućavati gumbu da "pobjegne" kada miš dođe do njega.

Hint: trebati će vam svojstvo style.

Zadatak

Napravite HTML stranicu i pripadnu JavaScript funkciju koja će prilikom klika miša ispisati njegove koordinate, te ispisati koja je tipka miša pritisnuta. Nakon toga nadogradite stranicu te neka se koordinate pokazivača miša ispisuju pri svakom pomaku pokazivača.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadaci za vježbu (12)

Vježbe 3

Zadatak

Napravite jednostavnu formu koja će sadržavati textbox za unos datuma, te napravite JavaScript funkciju koja će ispitivati da li je datum pravilno napisan. Datum se smatra da je ispravno napisan ako je napisan u obliku dd.mm.yyyy, i da su sve unešene vrijednosti pravilno napisane.

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja sadrži nekoliko paragrafa. Paragrafima koji sadrže neparni broj stranica, podesite boju slova na crveno, inače na zeleno. Funkcija koja će mjenjati boju neka se poziva klikom na gumb. Također, prilikom pokretanja stranice, neka se ispiše današnji datum.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadaci za vježbu (13)

Vježbe 3

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja sadrži jednu sliku i dva gumba čije su vrijednosti "Povecaj" i "Smanji". Klikom na gumb "Povecaj" neka se slika uveća za 10%, te analogno za smanji. Podesite da povećanje ne pređe preko 200% početne veličine slike i smanjenje ispod 10% početne veličine. Dimenzije slike ne smiju biti ručno zadane u kodu.

Zadatak

Implementirajte igru Vješalo u JavaScriptu. Nije potrebno izrađivati slike nego dijelove tijela možete ispisivati. Slova za koja ispitivajte se unose preko tipkovnice (ne preko gumbova ili ostalih elemenata!). Riječ koja se traži može biti zadana u kodu (hardkodirana).

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadaci za vježbu (14)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja sadrži jedan gumb. Pritiskom na gumb, neka se veličina fonta na gumbu poveća i bude povećana dok je gumb pritisnut. Kada se gumb "otpusti", neka se font vrati u normalu.

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja sadrži sliku. Napravite JavaScript funkciju koja mjenja sliku kada je pokazivač miša iznad slike. Kada se pokazivač pomakne sa slike, neka se vrati stara.

Zadaci za vježbu (15)

Zadatak

Iskoristite prethodni zadatak, te nakon instanciranja objekta, spremite ga u lokalni spremnik.

Zadatak

Na istom prozoru napravite dva <iframe> elementa. Neka prvi element sadrži gumb "Prenesi" koji će na pritisak otvoriti prompt, učitati varijablu i ispisati tu varijablu u drugom elementu.

Zadatak

Napravite HTML stranicu koja će učitavati imena i prezimena osoba. Način odredite sami. Ako je korisnik unio ime koje već postoji u spremniku, neka se prvi zapis izbriše. Ako je korisnik unio prezime koje postoji u spremniku, neka se izbrišu svi podaci iz spremnika. Na kraju podatke ispišite u liste gdje jedna lista sadrži samo imena, a druga samo prezimena. Pod listom se misli na HTML liste, tj. elemente.

Projekt
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadaci za vježbu (16)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Napravite klasu osoba koja ima varijable ime, prezime, godina i spol. Napravite konstruktor koji prima podatke o osobi i sprema ih u objekt. Napravite metode za dohvaćanje i postavljanje (getere i setere) za sve varijable klase.

Zadaci za vježbu (17)

Vježbe 3

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Implementirajte igru "Connect Four". Animacije i grafika nisu potrebne. Bitno je da se provjeravaju pravila. Prikaz stanja stupaca odaberite sami. Bitno je da igru mogu igrati dva igrača.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Implementirajte igru "Križić kružić". Animacije i grafika nisu potrebne. Bitno je da se provjeravaju pravila. Prikaz stanja stupaca odaberite sami. Bitno je da igru mogu igrati dva igrača.

Projektni
zadatak

Korisni tutoriali
za projekte

Prvi kolokvij

Zadaci za vježbu

Zadatak

Implementirajte igru "Križić kružić". Animacije i grafika nisu potrebne. Bitno je da se provjeravaju pravila. Prikaz stanja stupaca odaberite sami. Implementirajte agenta koji će igrati protiv korisnika.

Dodatno: *Implementirajte agenta koji će uvijek pobjeđivati.*