

- ② Die Variable `menge` erhält den Wert (`value`) des Eingabefeldes `eingabewert` des Formulars `Volumen`.
- ③ Über die `with`-Anweisung wird das Formular ausgewählt. Mit `switch` leiten Sie eine mehrseitige Fallauswahl ein. Der zu vergleichende Selektor wird über den Index der ausgewählten Maßeinheit ermittelt. Je nach übergebenem Wert wird über die `case`-Anweisung die Variable `tausender` ausgehend von der kleinsten Maßeinheit berechnet. Sie ermöglicht das einfache Umrechnen in die anderen Maßeinheiten.
- ④ Die Eingabefelder werden mit den Werten für die einzelnen Maßeinheiten ausgefüllt.

Volumenmaße berechnen

2 dm³

2000000	mm³
2000	cm³
2	dm³
0.002	m³
2	l (Liter)
0.02	hl (Hektoliter)

Umrechnen in verschiedene Maßeinheiten (kap10/volumen_rechner.html)

10.8 Übungen

Eingabefelder fokussieren und Statustext anzeigen

Übungsdatei: --

Ergebnisdatei: **kap10/uebung1.html**

- ① Erstellen Sie ein Formular mit den Eingabefeldern `Name`, `Vorname`, `Ort`, `Plz`, `Größe`, `Gewicht` und `Alter`.
- ② Überprüfen Sie, ob die Pflichtfelder `Name`, `Vorname`, `Ort` und `Plz` ausgefüllt sind.
- ③ Wurden Angaben bei `Größe`, `Gewicht` und `Alter` gemacht, dann kontrollieren Sie, ob sinnvolle Angaben gemacht wurden. Nutzen Sie dazu den Zugriff über Namen, um auf das Formular und die Formularelemente zuzugreifen. Setzen Sie im Falle einer fehlerhaften Eingabe den Fokus in das entsprechende Eingabefeld, und geben Sie in einem `Div`-Bereich in der Webseite eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Mathematische Berechnungen in JavaScript

Übungsdatei: --

Ergebnisdatei: **kap10/uebung2.html**

- ① Erstellen Sie über ein Formular einen JavaScript-Taschenrechner, mit dem Sie die vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division durchführen können. Nutzen Sie zu Übungszwecken bei den Tags für die Schaltflächen explizit die (veralteten) HTML-Eventhandler, da diese im Buch sonst nicht verwendet werden. Sie werden erkennen, dass damit die Struktur und Funktionalität stark vermischt wird.

JavaScript-Taschenrechner

/	*	-	+
7	8	9	
4	5	6	
1	2	3	C
0	.	=	

Simulation eines Taschenrechners