

Интернет програмирање

Задача 1. (50 поени)

На HTML страна се поставени елементи како на *слика 1*. Со кликување на копчето Додади се додава компонента со ново input поле и ново копче Избриши, веднаш над копчето Додади (*слика 2*, *слика 3*) (15п). Во празните полиња корисникот треба да внесат цели броеви (претпоставуваме дека корисникот секогаш ќе внесува цели броеви, не треба да се имплементира проверка дали навистина е внесен цел број) (*слика 4*). Со притискање на копчето Пресметај, се прави пресметка на средна вредност (просек) на сите внесени броеви, максимум и минимум и секоја од вредностите се допишува во лабелите соодветно (*слика 5*) (20п). Со кликување на едно од копчињата Избриши се брише целата компонента (input полето и копчето Избриши на кое што сме кликнуале) (*слика 6*) (10п). Со повторно кликување на копчето пресметај повторно се пресметуваат вредностите означени со лабелите за броевите внесени во input полињата (*слика 7*) (5п).

<input type="text"/>	Избриши
Додади	
Пресметај	
Просек:	
Максимум:	
Минимум:	

1	Избриши
2	Избриши
4	Избриши
Додади	
Пресметај	
Просек: 2.3333333333333335	
Максимум: 4	
Минимум: 1	

Интернет програмирање

Задача 2. (50 поени)

Да се изработи HTML страна на која има табела со следниве колони `ime`, `kolichina`, `cena` и `kupi` (слика 1.1). Информациите во колоните `ime`, `kolichina` и `kupi` се полнат од `ovoshki.json` датотеката (20п). Табелата се полни со информации при вчитување на страната. Под табелата се наоѓа копче `presmetaj`. Во колоната `kupi` се наоѓаат `input` полиња со `type="number"`. Во тие полиња всушност се бира количината од производот која сакаме да ја купиме. Со притискање на копчето `presmetaj` се пресметува цената која треба да се плати за избраните производи ($\text{sum}_{\text{ime}}(\text{kupi} * \text{cena})$) (слика 1.2) (10п). Ако избраната количина за некој производ е помала од нула тогаш редицата на тој производ се бои црвено и под копчето се испишува информација за тоа (10п). Ако избраната количина за некој производ е поголема од количината која ја има од тој производ редицата за производот се бои црвена и под копчето се испишува информацијата (слика 1.3, слика 1.4) (10п).

ime	kolichina	cena	kupi
jabolka	3	5	<input type="text"/>
kajsija	5	7	<input type="text"/>
sliva	4	1	<input type="text"/>
praska	1	8	<input type="text"/>
dunja	2	2	<input type="text"/>

presmetaj

Слика 1.1

ime	kolichina	cena	kupi
jabolka	3	5	<input type="text" value="1"/>
kajsija	5	7	<input type="text" value="2"/>
sliva	4	1	<input type="text" value="3"/>
praska	1	8	<input type="text" value="1"/>
dunja	2	2	<input type="text" value="2"/>

presmetaj

vkupna cena 34

Слика 1.2

ime	kolichina	cena	kupi
jabolka	3	5	<input type="text" value="4"/>
kajsija	5	7	<input type="text" value="-1"/>
sliva	4	1	<input type="text" value="-1"/>
praska	1	8	<input type="text" value="2"/>
dunja	2	2	<input type="text" value="-1"/>

presmetaj

pogreshna kolichina kaj jabolka
negativna vrednost kaj kajsija
negativna vrednost kaj sliva
pogreshna kolichina kaj praska
negativna vrednost kaj dunja

Слика 1.3

ime	kolichina	cena	kupi
jabolka	3	5	<input type="text" value="3"/>
kajsija	5	7	<input type="text" value="0"/>
sliva	4	1	<input type="text" value="5"/>
praska	1	8	<input type="text" value="1"/>
dunja	2	2	<input type="text" value="-1"/>

presmetaj

pogreshna kolichina kaj sliva
negativna vrednost kaj dunja

Слика 1.4

Интернет програмирање

Задача 3. (50 поени)

Да се изработи HTML страна на која при вчитувањето се земаат информации од `avtomobili.json` датотека. Информациите се сместуваат во параграфи, по еден параграф за секој објект како што е прикажано на *слика 1.1* (20п). Информациите за боја се сместуваат во `input type="color"`, а информациите за максимална брзина во `input type="number"`. Под параграфите се наоѓа копче “`sortiraj`”. Со притискање на ова копче се сортираат параграфите според максимална брзина (10п) и истите се бојат со соодветната боја (10п) (*слика 1.2*) (не е важно дали се сортирани во растечки или опаѓачки редослед). Промена на максималната брзина е дозволена и при повторно сортирање може да дојде до промена на редоследот (*слика 1.3*) (10п). Промена на бојата не е можна и секогаш објектите си ја задржуваат бојата дефинирана во `json` датотеката (ова не значи дека `input` полето треба да биде неактивно, туку и да направите промена таа нема да има ефект)

marka:audi model:q7 boja: max brzina:

marka:bmw model:x7 boja: max brzina:

marka:chevrolet model:camaro boja: max brzina:

marka:opel model:astra boja: max brzina:

marka:toyota model:prius boja: max brzina:

Слика 1.1

marka:toyota model:prius boja: max brzina:

marka:opel model:astra boja: max brzina:

marka:chevrolet model:camaro boja: max brzina:

marka:audi model:q7 boja: max brzina:

marka:bmw model:x7 boja: max brzina:

Слика 1.2

marka:bmw model:x7 boja: max brzina:

marka:chevrolet model:camaro boja: max brzina:

marka:toyota model:prius boja: max brzina:

marka:audi model:q7 boja: max brzina:

marka:opel model:astra boja: max brzina:

Слика 1.3