

Aplikacje WWW

Lista 6 (2016)

1. Zadanie przy tablicy. Do czego służą: `css`, `html`, `text`, `attr`, `val` w wersji z argumentem i bez? Czym różnią się `hide`, `remove`, `visibility`, `slideUp`, `fadeOut`? Jak dodawać obsługę zdarzeń za pomocą: `click`, `mouseover`, `mouseout`, `keydown`? Omów działanie metod: `before`, `after`, `prepend`, `append`, `remove`, `empty`. Jak działa `animate`?
2. Umieść w dokumencie pustą (choć niekoniecznie) tabelę. Pod nią umieść przyciski o następującym działaniu: (a) Dodaje wiersz pusty wiersz do tabeli. (b) Dodaje komórkę do każdego wiersza (czyli dodaje kolumnę). (c) Dodaje komórkę do ostatniego wiersza. (d) Powiela ostatni ostatni wiersz. (e) Usuwa ostatni/pierwszy wiersz. (f) Usuwa ostatnią/pierwszą kolumnę. (g) Dodaje do komórek obsługę zdarzenia `click`. Kliknięta komórka ma zniknąć: `remove`, `hide`, `fadeOut`, `remove`. (h) Dodaje do komórek obsługę zdarzeń `mouseover`, `mouseout`. Ma się wykonywać jakaś animacja lub `addClass`, `removeClass`.
3. Strzelanka. W nagłówku dokumentu umieść odwołanie do biblioteki `jQuery`. W ramce `<div id='ramka'></div>` umieść 5 elementów.
Za pomocą polecenia `$('#ramka').append()` dodaje to niej nowe elementy w losowych miejscach. Każdy element po 5 sekundach znika `$('#ramka').remove("#id_elementu")`. Kliknięcie elementu powoduje natychmiastowe zniknięcie, ale ze zdobyciem punktu. Po zakończeniu gry wyświetlana jest ilość zdobytych punktów.
4. Napisz grę wąż. W nagłówku dokumentu umieść odwołanie do biblioteki `jQuery` a w ciele dokumentu ramkę `<div id='ramka'></div>`. Wykorzystaj style z zadania o piłeczkach. Skorzystaj z następujących uwag:
(a) określ zmienne `var x=200,y=200,dx=20,dy=0;` (co pół sekundy wykonuj `x+=dx; y+=dy;` i dodawaj w miejscu `x,y` nową głowę węża poleceniem `$('#ramka').append("<b style='left:"+x+"px;top:"+y+"px'>")`
(b) Stary ogon usuwaj poleceniem `$('#ramka> :first').remove()`
(c) Dodaj do programu następującą obsługę klawiszy strzałek.

```
$(document).keydown(  
    function(event) {  
        var a=event.keyCode;  
        if(a==37) {dx=-20;dy=0;} // strzałka w lewo  
        if(a==38) {dx=0;dy=-20;} // strzałka w górę  
        if(a==39) {dx=20;dy=0;} // strzałka w prawo  
        if(a==40) {dx=0;dy=20;} // strzałka w dół  
    }  
);
```

po każdej zmianie `x` i sprawdzaj czy nie nowa głowa nie wychodzi poza ramkę lub nie wchodzi na węża. W przeciwnym razie zakończ grę.

Dodaj do aplikacji guzik 'Nowa gra', który czyści zawartość ramki, przywraca zmien-
nym początkowe wartości i uruchamia wszystko od nowa.

Aplikację można również wykonać za pomocą grafiki `svg` (wąż będzie wtedy ścieżką)

5. Do symbolu olimpijskiego wykonanego w `svg` dodaj animację. Pod kliknięciu każdego z kółek powinna wykonywać się inna animacja.