Упражнения

JavaScript 2

Упражнение 1

Съберете данните от формата, валидирайте ги и създайте нов обект с новия робот.

Полето за тип на робот може да има 2 стойности – Male, Female. По подразбиране няма никаква стойност.

Полетата за име, тип и цвят са задължителни, а полето за коментар ще се прекръсти на поле за фраза. То ще е активно само ако робота има опция да може да говори. В случая, когато полето за фраза е активно ще трявба да се валидира. Бутона за събмит на формата ще е бутона “create”.

Валидацията е само за наличие на стойност! При невалидни данни по което и да е поле от формата се показва алърт с грешка.

След като формата е валидирана и данните са събрани трябва да създадете нов обект за новия робот и да го добавите в масива с роботи. Първоначално този масив е празен и нямаме роботи!

**Бонус Упражнение 1:**

Може да направите валидацията по конкретна, а не с общ алърт. Всяко отделно поле може да има своя позиция за грешка над него. Грешката да е с червен текст и да дава подробна информация за неуспешната валидация.

Упражнение 2

Изградете секцията за робота динамично спрямо данните от обекта.

При зареждане на страницата вече не трябва да имаме предифиниран робот. Първоначално ще се вижда само формата.

Робота ще трявба да се изгражда динамично спрямо данни от обект.

След всеки събмит на формата ще трябва да се вика функция, която да създава нова секция с робот. Секцията обхваща цялата горна част под логото на PlayTech до формата. Включително и параграфите и рибона с текст.

Спрямо данните в обекта робота ще се генерира автоматично като преизползва DOM структурата, която имате в момента. Полето с името на робота вече ще е заместено със стойността от формата.

Робота ще има два варианта – мъжки и женски. Женския може да има поличка, по което да се различава от мъжкия (вече съществуващия ни робот). Цвета на тялото му ще се определя също от стойността, която е въведена при създаването.

Текста в рибона ще е спрямо типа – „Male Robot“ , “Female Robot”.

Упражнение 3

Приложете анимациите от формата.

Робота вече ще може да извърша три дейстивя според това какво е конфигурирано – скачане, говорене, намигване.

Скачане – робота трябва да си свива краката и да отскача. Това може да стане само с леко прибиране на краката нагоре и при скок да се разпъват обратно. Тази анимация се повтаря безкрайно.

Говорене – леко отваряне и затваряне на устата, както и балонче с текста, който идва от формата. Вижте мокъпа по-горе. Тази анимация е само за 10сек и след това балончето изчезва и робота спира да говори.

Намигване – тази анимация е също безкрайна като намигването е само с едното око.

Всяка една от тези анимации трябва да се пуска само при наличието на клас, който да я стартира. Този клас ще се добавя динамично спрямо данните в обекта за робота.

Упражнение 4

Направете секцията с робота да може да има повече от един робот, като те ще са в слайдер. Слайдера трнябва да е като галерия и да се сменя като филмова лента. Това е така наречения „carousel“ слайдер.

Добавете два бутона под секцията за „previous“ и „next“, които ще сменят роботите в тази галерия. Ако това е послдния робот от списъка и кликнем “next“, то ще трябва да се покаже първия робот. Може да видите позицията на бутони в мокъпа по-горе.

При наличието на един робот тези бутони трябва да са „disabled“.

Тук може да изпозлвате динамичен css transform за да отмествате в дадена посока родителски DOM елемент, който да държи всички роботи подредени хоризонтално. Смяната на слайдерите може и да е анимирана.