Άσκηση 1

Φτιάξε μια σελίδα HTML/Javascript η οποία θα υλοποιεί το παρακάτω παιχνίδι.

Αρχικά θα εμφανίζει ένα κουμπί για την εκκίνηση ενός γύρου παιχνιδιού και ένα κενό πίνακα 5Χ5

Όταν ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί α) θα επιλέγεται τυχαία ένας αριθμός από το 3 ως 9 που θα εμφανίζεται πάνω από τον πίνακα και β) θα γεμίζουν τα κελιά του πίνακα με τυχαίους αριθμούς από το 1 έως 100. Τέλος, θα εμφανίζεται ένα χρονόμετρο που θα μετράει αντίστροφα για 30 δευτερόλεπτα.

Ο χρήστης θα ψάχνει να βρει πολλαπλάσια του πρώτου τυχαίου αριθμού στους αριθμούς του πίνακα. Όταν κάνει κλικ σε αριθμό πολλαπλάσιο τότε το χρώμα του κελιού γίνεται πράσινο, διαφορετικά κόκκινο (Το υπόλοιπο διαίρεσης 2 αριθμών υπολογίζεται με % π.χ. 20 % 2).

Στο τέλος του χρόνου των 30 δευτερολέπτων θα εμφανίζει το σκορ του χρήστη. Το σκορ θα είναι ο αριθμός των σωστών επιλογών του χρήστη.

Exercise 1

Create an HTML/Javascript page that will create the following game:

First you will appear a button to start a round of game and a 5X5 board

When the user clicks the button it will a) randomly select a number from 3 to 9 that appears above the table and b) fill the table cells with random numbers from 1 to 100. Finally, a timer will appear which will count down for 30 seconds.

The user will be looking to find multiples of the first random number from the numbers in the table. When he clicks on a multiple number then the cell color turns green, otherwise red (The remainder of dividing 2 numbers is calculated by “%” e.g. 20 % 2).

At the end of the 30 second time it will display the user's score. The score will be the number of correct choices made by the user.

Άσκηση 2

Να δημιουργήσετε μια σελίδα στην οποία θα υπάρχει μια φόρμα εισαγωγής στοιχείων δημοσιεύσεων.

1. Στην σελίδα να υπάρχει αρχικά ένα textarea για τον τίτλο της δημοσίευσης, ένα textbox για τους συγγραφείς, ένα textbox (read only) για θεματικές ενότητες και ένα button «Προσθήκη θεματικής ενότητας» για την προσθήκη θεματικών ενοτήτων. Όταν ο χρήστης πατήσει στην «Προσθήκη θεματικής ενότητας» τότε θα εμφανίζεται ένα div που θα έχει ένα dropdownlist με θεματικές ενότητες, ένα button «προσθήκη», και ένα button «κλείσιμο». Όταν ο χρήστης πατήσει «προσθήκη» τότε η θεματική ενότητα θα προστίθεται στο textbox των θεματικών ενοτήτων, ενώ όταν πατάει κλείσιμο το div θα εξαφανίζεται.
2. Η σελίδα να εμπλουτιστεί με ένα button «Υποβολή» στο τέλος. Όταν ο χρήστης πατήσει το button «Υποβολή», τότε στο τέλος της σελίδας θα εμφανίζονται τα στοιχεία της δημοσίευσης που αποτελούνται από τα ονόματα των συγγραφέων και τον τίτλο της δημοσίευσης και τις θεματικές ενότητες.

Exercise 2

Create a page on which there will an input form to insert publication data.

1. The page should initially have a textarea for the title of the publication, a textbox for the authors, a textbox (read only) for thematic sections and an "Add thematic section" button for adding thematic sections. When the user clicks on "Add thematic section" then a div will appear that will have a dropdownlist with topics, an "add" button, and a "close" button. When the user clicks "add" then the thematic section will be added to the textbox of the thematic sections, while when the user clicks close the div will disappear.

2. The page should be enriched with a "Submit" button at the end. When the user clicks the "Submit" button, then at the end of the page the publication details will be displayed consisting of the authors' names and the publication title and thematic sections.

Άσκηση 3

Φτιάξτε μια σελίδα HTML/ Javascript η οποία θα υλοποιεί το παρακάτω παιχνίδι:

Η σελίδα αρχικά θα εμφανίζει ένα κουμπί «Έναρξη» και ένα κενό πίνακα 4Χ4.

Όταν ο χρήστης πατάει το κουμπί «Έναρξη» θα γίνονται τα παρακάτω:

Το κουμπί «Έναρξη» θα απενεργοποιείται.

Τα κελιά του πίνακα θα γεμίζουν με τυχαίους αριθμούς 0-9

Κάτω από τον πίνακα θα ξεκινάει να μετράει αντίστροφα ένα χρονόμετρο 10 δευτερολέπτων.

Όταν ο χρήστης κάνει κλικ σε κάποιο κελί, αν το νούμερο που έχει το κελί είναι μεγαλύτερο από το 5 τότε το κελί θα γίνεται πράσινο αλλιώς θα γίνεται κόκκινο.

Μόλις τελειώσει ο χρόνος των 10 δευτερολέπτων θα συμβαίνουν τα παρακάτω:

Το κουμπί «Έναρξη» θα ενεργοποιείται

Σταματάει το χρονόμετρο κάτω από τον πίνακα

Εμφανίζεται ένα μήνυμα με το πόσα έγιναν πράσινα και πόσα κόκκινα

Exercise 3

Create an HTML/Javascript page that will create the following game:

The page initially will display a "Start" button and an empty 4X4 panel.

When the user presses the "Start" button the following will happen:

The Start button will be disabled.

Table cells will be filled with random numbers 0-9

Below the panel a timer will start a counting down of 10 seconds.

When the user clicks on a cell, if the cell's number is greater than 5 then the cell will turn green otherwise it will turn red.

Once the 10 second time ends, the following will happen:

The "Start" button will be enabled.

The timer under the board will stop.

A message appears showing how many turned green and how many turned red

Άσκηση 4

Να δημιουργήσετε μια σελίδα στην οποία θα υπάρχει πίνακας με 4 κελιά (πίνακας 1) που σε καθένα από αυτά υπάρχει μια φωτογραφία και ένας πίνακας (πίνακας 2) με μία γραμμή (χωρίς κελιά).

Όταν ο χρήστης πατήσει σε μία από τις φωτογραφίες τότε αυτή θα εξαφανίζεται από τον πίνακα 1 και θα δημιουργείται ένα νέο κελί στον πίνακα 2 και μέσα σε αυτό η φωτογραφία που επιλέχθηκε.

Η σελίδα να εμπλουτιστεί με ένα ακόμα button «return pics» το οποίο όταν πατηθεί από τον χρήστη να μεταφέρει τις φωτογραφίες από τον πίνακα 2 στον πίνακα 1 μία-μία ανά τρία δευτερόλεπτα.

Exercise 4

Create a page in which there will be a table with 4 cells (table 1) in each of which there is a photo, and a table (table 2) with one row (no cells).

When the user clicks on one of the photos then it will disappear from table 1 and a new cell will be created in table 2 and inside it the selected photo.

The page should be enriched with another "return pics" button which, when pressed by the user, will transfer the photos from table 2 to table 1 one by one every three seconds.

Άσκηση 5

Να δημιουργήσετε μια σελίδα αγοράς προϊόντων e-shop. Τα δεδομένα των προϊόντων πρέπει να βρίσκονται σε πίνακα. Ο πίνακας (δισδιάστατος) έχει τρεις στήλες που περιέχουν το όνομα του προϊόντος, τον κωδικό και την τιμή του.

Κατά την φόρτωση της σελίδας να εμφανίζεται ο πίνακας με τα προϊόντα (όνομα, κωδικός και τιμή)

Να εμπλουτιστεί ο πίνακας με μία επιπλέον στήλη που θα εμφανίζεται για κάθε γραμμή ένα button «προσθήκη» το οποίο θα προσθέτει το προϊόν στο καλάθι αγορών. Το καλάθι αγορών θα υλοποιηθεί με τη χρήση ενός δεύτερου πίνακα ο οποίος θα περιέχει ως στήλες τον κωδικό του προϊόντος, το όνομά του, την τιμή του, την ποσότητα και το μερικό σύνολο. Το καλάθι αγορών θα βρίσκεται σε ένα div στο πάνω δεξιά άκρο της σελίδας (top: 0px, right: 0px)

Exercise 5

Create an e-shop product purchase page. Product data must be in a table. The table (two-dimensional) has three columns containing the product name, code and price.

When loading the page, display the table with the products (name, code and price)

Enrich the table with an additional column that will display for each line an "add" button that will add the product to the shopping cart. The shopping cart will be implemented using a second table which will contain as columns the product code, its name, its price, the quantity and the partial total. The shopping cart will be in a div at the top right of the page (top: 0px, right: 0px)