

Taitaja2024_206_FI (Suomi)

Web-Kehitys pikataival

Task 1

Palautelomake

Kehitä turvallinen palautesivu, jossa käyttäjät voivat ehdottaa pelitapahtumaa ja pelejä, joita tapahtumassa pelataan. Lähetetty palaute tulisi lähettää osoitteeseen info@webkehitys.fi. Toteuta helppo CAPTCHA, joka pyytää käyttäjää ratkaisemaan summan kahdesta satunnaisesta numerosta välillä 0–9.

****Palautelomakkeen kentät:****

- Nimi
- Sähköposti
- Ehdota nimeä pelitapahtumalle
- Päivämäärä ja aika
- Mitä pelejä tapahtumassa tulisi pelata?

Lähetyksen jälkeen lomake tyhjennetään ja käyttäjälle ilmoitetaan onnistuneesta lähetyksestä.

Feedback form

Develop a secure feedback page where users can suggest a gaming event and the games to be played. Submitted feedback should be sent to info@webkehitys.fi. Implement an easy CAPTCHA that asks the user to solve a sum of two random numbers between 0 and 9.

****Feedback Form Fields:****

- Name
- Email
- Suggest a name for the game event
- Date and time
- Which games should be played at the event?

After submission, the form is reset and the user is notified of the successful submission.

Task 2

WPM-laskuri

Luo yksinkertainen verkkosovellus, joka mittaa käyttäjän kirjoitusnopeuden satunnaisen syötteen perusteella.

****Odotettu lopputulos:****

- Kun käyttäjä alkaa kirjoittaa tekstialueelle, ajastin käynnistyy.
- 60 sekunnin kuluttua testi päättyy automaattisesti ja sovellus laskee kirjoitusnopeuden WPM.
- Tulokset (WPM) näytetään yhdessä kuluneen ajan kanssa.

WPM counter

Create a simple web application that measures the typing speed of a user based on their random input.

****Expected outcome:****

- When the user starts typing in the text area, a timer begins.
- After 60 seconds, the test ends automatically, and the application calculates the typing speed in WPM.
- The result (WPM) is displayed along with the elapsed time.



Task 3

Käyttäjänimigeneraattori

Luo verkkosovellus, joka generoi satunnaisia käyttäjänimiä pelaajille yhdistämällä käyttäjän antaman etuliitteen satunnaiseen jälkiliitteeseen (suffix.js-tiedostosta).

- Käyttäjät syöttävät etuliitteen syöttökenttään.
- Käyttäjät klikkaavat generoi-painiketta luodakseen satunnaisen käyttäjänimen.
- Näytetään generoitu käyttäjänimi, joka yhdistää käyttäjän etuliitteen listasta valittuun satunnaiseen jälkiliitteeseen.
- Käyttäjät voivat klikata painiketta kopioidakseen generoidun käyttäjänimen leikepöydälle.

****Esimerkki****

- Käyttäjä syöttää etuliitteeksi "Cool".
- Käyttäjä klikkaa "Generoi käyttäjänimi" -painiketta.
- Käyttäjänimi "CoolDragon" näytetään sulavalla skaalausanimaatiolla.
- Käyttäjä klikkaa "Kopioi leikepöydälle" -painiketta, ja ilmoitus vahvistaa, että käyttäjänimi on kopioitu.

Username generator

Create a web application that generates random usernames for players by combining a user-provided prefix with a random suffix (from suffix.js).

- Users enter a prefix in the input field.
- Users click the generate button to create a random username.
- The generated username is displayed, combining the user's prefix with a random suffix from the list.
- Users can click a button to copy the generated username to the clipboard.

****Example****

- The user enters "Cool" as the prefix.
- The user clicks the "Generate Username" button.
- The username "CoolDragon" is displayed with a smooth scaling animation.
- The user clicks the "Copy to Clipboard" button, and an alert confirms that the username has been copied.

Task 4

Debugging

Korjaa kaikki annetun HTML- ja JavaScript-koodin virheet, jotta lomake toimii oikein. Käytä ruutukaappausta esimerkkinä toimivasta ratkaisusta.-
Käyttäjä klikkaa "Kopioi leikepöydälle" -painiketta, ja ilmoitus vahvistaa, että käyttäjänimi on kopioitu.

Debugging

Fix all bugs in the provided HTML and JavaScript code to get the form working correctly. Use the screenshot as an example of the working solution.

Task 5

Tic-Tac-Toe

Viimeistele CSS-verkkosivun ulkoasu annetun videoesimerkin mukaan.

Älä muokkaa HTML- ja JavaScript-tiedostoja.

Tic-Tac-Toe

Finalize the CSS for a web page according to a given video example.

Do not modify the HTML and JavaScript files.