=================== ВИБЕРІТЬ ОДНЕ НА СВІЙ СМАК (звідси, або з загального списку задач (документ “задачі”) =============

=================== ЗАДАЧІ З АНІМАЦІЄЮ МОЖЕТЕ СПРОБУВАТИ, АЛЕ МИ БУДЕМО РОЗГЛЯДАТИ ЇХ НА НАСТУПНИЙ РАЗ==============

Задача 1. Сяючі зорі. Вказана кількість зірочок повинна з’являтися у випадковій частині екрану. Кожна зірка (це екземпляр класу Star) з певним кроком і інтервалом збільшується від мінімального до максимального розміру. Як тільки досягнути максимального розміру зірочка повинна з’являтися у іншій випадковій позиції.

Задача 2. Байрактар. З верхньої частини екрану у випадковій позиції по горизонталі з’являються танки, які їдуть вниз. При кліку на танк він вибухає і зникає з екрану.

Задача 3. На формі вводять 7 числових значень (вік, зріст, вага, заробітна плата, стаж, номер відділу, порядковий номер). Додати подію обробки події click на форму і якщо клік на внутрішньому input, то автоматично замінювати значення його на 0. Використати делегування

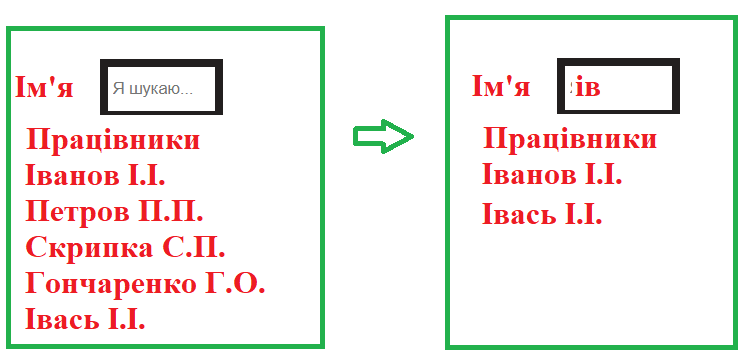
Задача 4. На сторінці міститься певна кількість кнопок і інпутів. Підраховувати загальну кількість кліків окремо на кнопках і окремо на інпутах.

================================

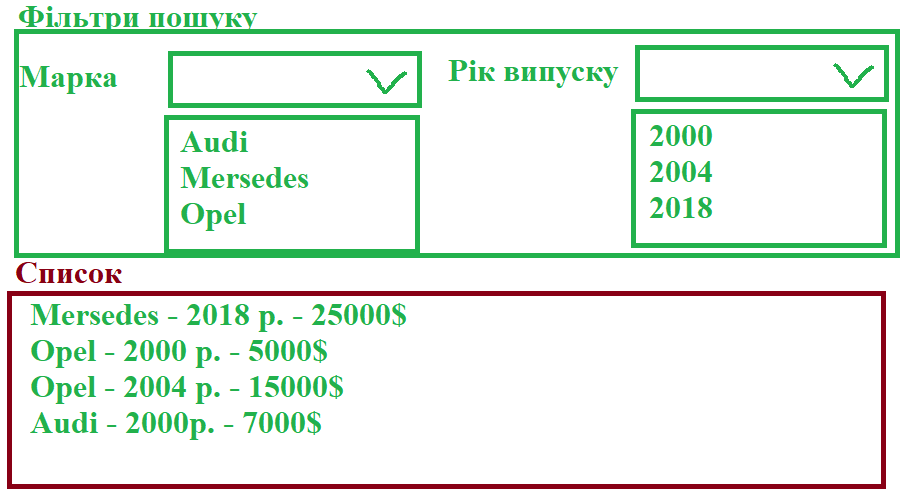
Задача. Бронювання таксі та велосипедів (по аналогії з тим, що ми робили на практиці). Відображаються списки авто та велосипедів, які можна забронювати. При бронюванні вибрані авто та вибрані велосипеди відображаються у окремих списках.

Задача. Список, у якому можна вибирати елементи (вибраний елемент підсвічується рамкою).

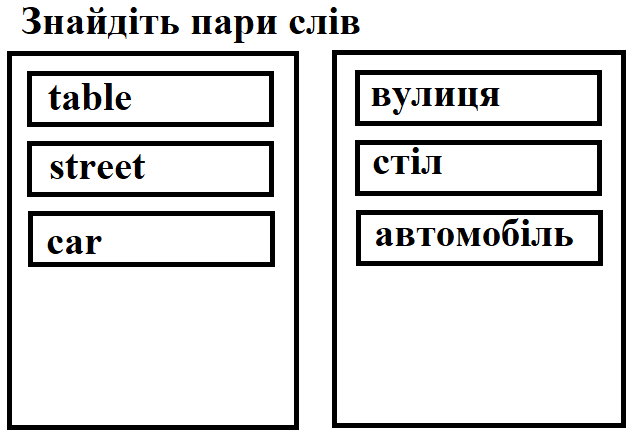
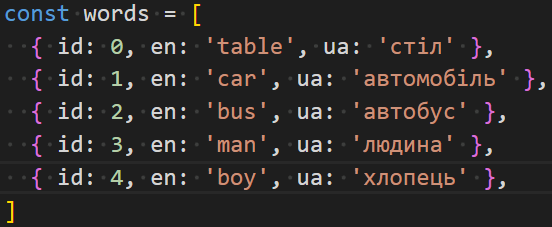
Задача. Динамічний пошук. Є список працівників і поле пошуку. При введенні відображаються усі, які містять вказаний фрагмент



Задача. Дано список автомобілів (марка, рік випуску, ціна). Сформувати елементи для фільтрування з використанням випадаючого списку (контент цих випадаючих списків сформувати у залежності від переданого списку).



Задача. Перекладач. Користувачу виводять змішані картки з словами на англійській і українській мові. Користувач поступово клікає на картки (виділяємо синьою рамкою). Якщо знайдено правильні пари карток, що відповідають одному слову, то видаляємо ці картки. Інакше - виділяємо червоною рамкою і через секунду забираємо рамку.

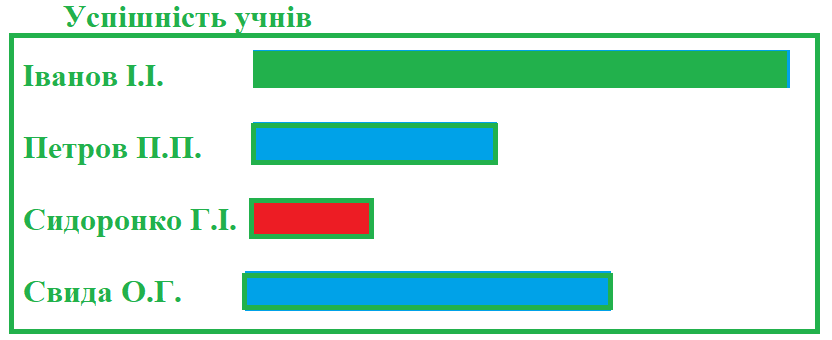
Приклад. Дано перелік товарів у кошику. При зміні кількості одиниць товару збільшувати загальну

вартість. Створити клас Product, що призначений для маніпуляцій товаром та клас ProductManager

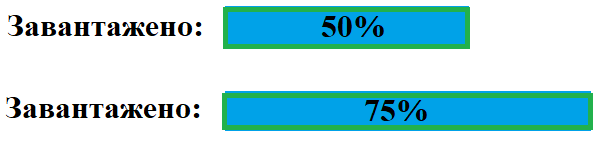
що оперує з усіма товарами (через подію передвати ідентифікатор товару та операцію, що зроблена



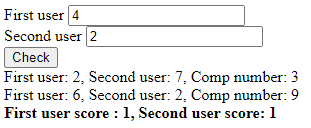
Задача. Компонент діаграма. Значення від 0 до 100. Область розділено на 3 частини (значення у першій частині – червоне заповнення, значення у другій частині – синій колір, значення у третій – зелений.



Задача. Розробити Loader (задається title, value). Зімітувати завантаження за допомогою таймера.

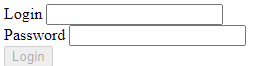


Задача. Гра «Вгадай число». Двоє користувачів вводять числа у діапазоні від 1 до 10. Комп’ютер генерує випадкове число. Виграє той, чиє число ближче до згенерованого.



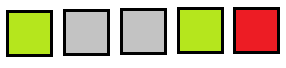
Input переможця зафарбовуємо зеленим, програшного – червоним, якщо нічия – жовтим. При кліку на елементи вводу – знову білим

Задача. Розробити форму для введення логіна і пароля.

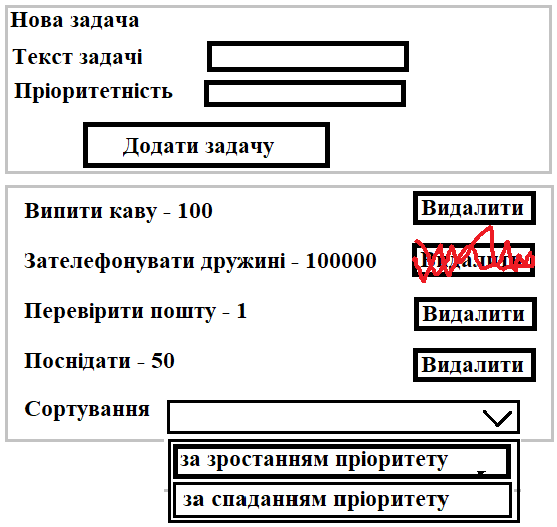


Кнопка буде активною тільки тоді, коли буде задано логін і пароль.

Задача. Однорядковий сапер. Однорядкова таблиця, до клітинок якої додано інформацію про наявність міни (використати атрибути). Спочатку клітинки сірі. При натисненні на клітинку аналізується чи є там міна і тоді колір стає червоним, якщо немає – зеленим. Додати можливість відкриття усіх сусідніх незамінованих клітинок при відкритті незамінованої клітинки.

Задача. Розробити ToDo менеджер. Користувач вводить текст задачі та пріоритетність. Відображається список доданих задач з можливістю видалення задач та сортування за пріоритетністю.



PS: ***Це завдання також було підготовлено під наглядом дружини*** ☺

Задача. Блукаючий об’єкт. Випадковим чином рухається деякий об’єкт в межах контейнера. При зустрічі з краєм контейнера він відбивається.

Задача. Ловля тарганів. Зображення таргана з’являються в центрі контейнера і випадковим чином «розбігаються» у випадкових напрямках. При кліку на зображенні таргана його рух припиняється і виводиться зображення сплячого таргана.

Задача. У таблиці випадковим чином розташовуємо зайця. Користувач розміщує пастку. Заєць робить хід у випадковому напрямку. Якщо заєць потрапив у пастку, то гру закінчено. Інакше пастка зникає з попередньої позиції і користувач має можливість поставити пастку у іншій клітинці клікнувши на неї.

Задача. Гра «Знайти пару». Дано список зображень. Кожне із зображень двічі використовується як фон для картки, але воно приховане. При кліку на 2 картки їх зображення відриваються. Якщо зображення однакові, то залишаємо їх відкритими. Інакше через 1 секунду знову приховуємо.