

Лабораториска вежба	Број 5
Тема: JavaScript	

Задача 1.

Да се изработи калкулатор кој ќе изгледа како на *слика 1*. Калкулаторот функционира на следниов начин. Се внесуваат два броја во input полињата a и b. Потоа од radio buttons се избира едно, односно се селектира една од операциите. По избирање на копчето „Пресметај“ се појавува текст со резултат (*слика 2*).

Калкулатор

a b

☒ a+b ☐ a-b ☐ a*b ☐ a/b
☐ sin(a) ☐ cos(a) ☐ tg(a)
☐ [a] ☐ a^b ☐ √a

Слика 1.

Калкулатор

a b

☒ a+b ☐ a-b ☐ a*b ☐ a/b
☐ sin(a) ☐ cos(a) ☐ tg(a)
☐ [a] ☐ a^b ☐ √a

3

Слика 2.

Интернет програмирање

HTML код за задача 1

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
<head>
  <script>
  </script>
</head>
<body>
  <h1>Калкулатор</h1>
  <div>
<div style="text-align:left; float:left">
  <p>a <input id="a" style="width:15px"/>
  b <input id="b" style="width:15px"/></p>
  <p>
    <input id="plus" type="radio" name="oper" checked>a+b
    <input id="minus" type="radio" name="oper">a-b
    <input id="mnoz" type="radio" name="oper" >a*b
    <input id="del" type="radio" name="oper" >a/b
    <br>
    <input id="sin" type="radio" name="oper">sin(a)
    <input id="cos" type="radio" name="oper">cos(a)
    <input id="tg" type="radio" name="oper">tg(a)
    <br>
    <input id="cel" type="radio" name="oper">[a]
    <input id="stepen" type="radio" name="oper">a<sup>b</sup>
    <input id="koren" type="radio" name="oper">&radic;<span style="text-decoration:
overline">a</span>
  </p>
  <button>Пресметaj</button>
  <p id="rezultat"></p>
</div>
</div>
<br/>
</body>
</html>
```

Задача 2.

Да се направи игра во која корисникот треба да погоди четири цифрен цел број од 10 обиди. Формата за играта е прикажана на *слика 3*. Играта се игра на следниов начин. Пред почетокот на играта се генерира случаен четирицифтен број (1000 – 9999). Тоа е бројот кој играчот треба да го погоди. Играчот внесува четирицифрен број во input полето и притиска на копчето „Погоди“. Се прави проверка колку од цифрите што играчот ги внел се наоѓаат во бројот кој треба да го погоди и колку од нив се на вистинска позиција во бројот. Кога играчот ќе го погоди бараниот број се испишува порака дека успеал да погоди. Ако по завршувањето на 10те обиди играчот не успее да го погоди бројот се испишува соодветна порака дека не успеал да го погоди. На копчето „Од почеток“ играчот во секој момент може да ја стартува играта од почеток (со нов случаен број).

Обиди 0

Погодок:

Слика 3.

Обиди 4

Погодок:

Има 1, на место 1 1234
Има 1, на место 1 5678
Има 1, на место 0 9012
Има 2, на место 0 1256

Слика 4.

Обиди 10

Погодок:

Има 1, на место 0 1234
Има 2, на место 0 5678
Има 0, на место 1 9011
Има 0, на место 1 9111
Има 2, на место 1 9765
Има 1, на место 1 9568
Има 0, на место 2 9867
Има 0, на место 1 9888
Има 0, на место 2 9777
Има 0, на место 2 9667
Не успеавте да погодите од 10 обиди. Бројот е 9457

Слика 5.

Обиди 10

Погодок:

Има 2, на место 0 1234
Има 1, на место 1 5678
Има 0, на место 2 5612
Има 0, на место 1 5332
Има 0, на место 0 5313
Има 0, на место 2 3632
Има 0, на место 2 7672
Има 0, на место 3 8682
Има 2, на место 2 8622
Има 0, на место 4 2682
ПОГОДОК!!!

Слика 6.

Интернет програмирање

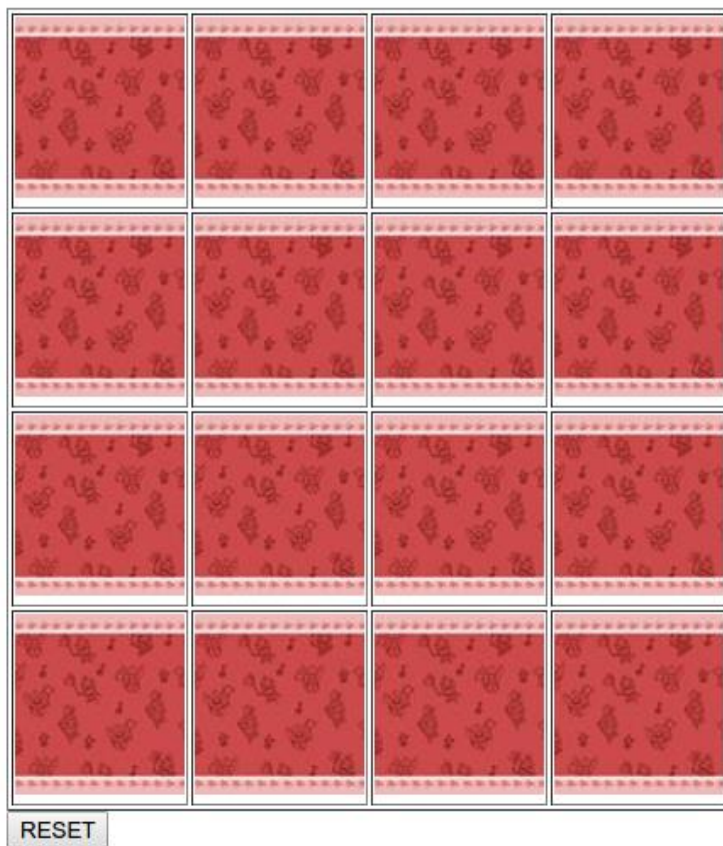
ХТМЛ за задача 2.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
    <script>
    </script>
  </head>
  <body>
    <div>
      <div style="text-align:right; float:left">
        <label id="obid">Обиди 0</label>
        <p>Погодок: <input id="guess" style="width:150px"/></p>
        <button>Погоди</button>
        <button>Од почеток</button>
      </div>
    </div>
    <br/>
    <div id="prikaz" style="clear: both">
    </div>
  </body>
</html>
```

Задача 3.

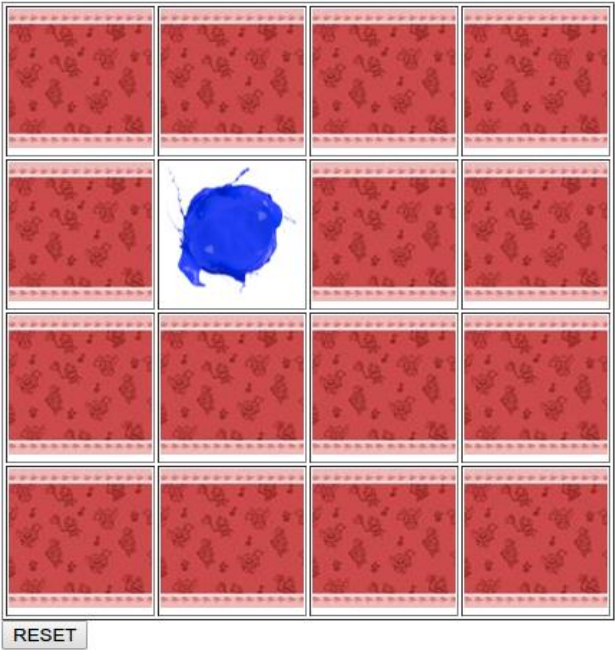
Во оваа задача треба да се направи игра слична на играта меморија (Слика 7). Екранот на играта е составен од табела, со 4x4 полиња. На почетокот на играта сите полиња се „затворени“ (прикажана е слика која претставува позадина на полињата). При првиот потег играчот клика на едно од полињата и тоа се „отвара“ (се појавува сликата која ја крие полето) (Слика 8). При вториот потег се отвора ново поле (Слика 9). При третиот потег се затвора полето што е прво отворено. Играта продолжува на ист начин, во секој момент има отворено точно две полиња и при секој нареден потег се затвора прво отвореното поле од тие две (Слика 10). Ако во ист момент има отворено полиња кој кријат иста слика тие остануваат отворени до крајот на играта. Играта завршува кога ќе бидат отворени сите полиња. Под играта се наоѓа копче „RESET“ која ја рестартира целата игра.

Меморија



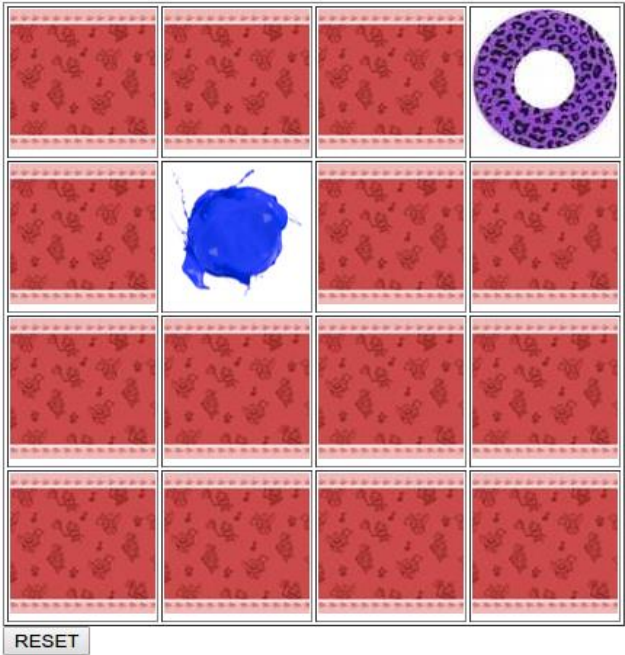
Слика 7

Меморија



Слика 8

Меморија



Слика 9

Меморија



Слика 10

Меморија



Слика 11

Интернет програмирање

HTML за задача 3

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
```

```
<script>
```

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>Меморија</h1>
```

```
<div style="text-align:left; float:left">
```

```
<table border="1">
```

```
<tr>
```

```
<td id="11"><img src=""/></td>
```

```
<td id="12"><img src=""/></td>
```

```
<td id="13"><img src=""/></td>
```

```
<td id="14"><img src=""/></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td id="21"><img src=""/></td>
```

```
<td id="22"><img src=""/></td>
```

```
<td id="23"><img src=""/></td>
```

```
<td id="24"><img src=""/></td>
```

Интернет програмирање

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td id="31"><img src=""/></td>
```

```
<td id="32"><img src=""/></td>
```

```
<td id="33"><img src=""/></td>
```

```
<td id="34"><img src=""/></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td id="41"><img src=""/></td>
```

```
<td id="42"><img src=""/></td>
```

```
<td id="43"><img src=""/></td>
```

```
<td id="44"><img src=""/></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

```
<input type="submit" value="RESET"/>
```

```
</div>
```

```
<br/>
```

```
</body>
```