

## **Zadania do lab. „AJAX – wprowadzenie”**

**Do 1:** Zmodyfikuj plik index.html, tak aby wyświetlał komunikaty informujące (przy okazji np. alertu) o autorze modyfikacji np. 125nciNowakJ.

**Do 2-1:** Zmodyfikuj nazwę pliku tekstowego oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Sprawdź i zapisz w formie komentarza w pliku .html jakie są możliwe wartości właściwości *status* i jakie są reakcje programu na te zmienione wartości. Zmodyfikuj plik .html, aby program działał odpowiednio.

**Do 2-2:** Zmodyfikuj nazwę pliku .xml oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Sprawdź i zapisz w formie komentarza w pliku .html jakie są możliwe wartości właściwości *readyState* i jakie są reakcje programu na te zmienione wartości. Zmodyfikuj plik .html, aby program działał odpowiednio.

**Do 3-1:** Zmodyfikuj nazwę pliku .html oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj dwie wybrane właściwości zmiennej *e* i opisz w komentarzu efekt modyfikacji.

**Do 3-2:** Zmodyfikuj nazwę pliku .html oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj wybrane właściwości, aby wyświetlany tekst dotyczył autora modyfikacji.

**Do 3-3:** Zmodyfikuj nazwy plików .xml oraz ich zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj plik .html, aby program działał odpowiednio.

**Do 4-1:** Zmodyfikuj nazwę pliku .html oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj wybrane właściwości, aby wyświetlany tekst dotyczył autora modyfikacji. Zmodyfikuj dwie wybrane właściwości CSS i opisz te zmiany w komentarzu.

**Do 4-2:** Zmodyfikuj nazwę pliku .html oraz jego zawartość, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj wybrane właściwości, aby wyświetlany tekst dotyczył autora modyfikacji. Zmodyfikuj dwie wybrane właściwości CSS i opisz te zmiany w komentarzu.

**Do 4-3:** Zmodyfikuj zawartość plików .xml, tak aby wiadomo było kto jest autorem tychże zmian. Zmodyfikuj plik .html, aby program działał odpowiednio. Wystarczy 5 elementów zamiast 22 oraz 5 właściwości w każdym pliku .xml. Zamiast aparatów fotograficznych należy opisać:

- numery nieparzyste od 1 do 7 (włącznie) – części samochodowe;
- numery nieparzyste od 9 do 15 (włącznie) – kwiaty;
- numery parzyste od 2 do 8 (włącznie) – części komputera;
- numery parzyste od 10 do 19 (włącznie) – owoce.

Numery wg <http://www.wniuo.amw.gdynia.pl/images/pdf/wzorypodania/125.pdf>