

Javascript_2

Podstawy programowania w języku Javascript – cz. 2 Document Object Model i obsługa zdarzeń

Na stronach rozwijanej od początku semestru witryny WWW należy:

1. Zademonstrować działanie metod JavaScript: `createElement`, `createTextNode`, `appendChild`, `insertBefore`, `replaceChild`, `removeChild` oraz właściwości `parentNode` (wstawić do listy element numerowany, np. `element 1`, `element 2...`).
2. Zademonstrować działanie kolekcji: `images`, `links`, `forms`, `anchors` oraz metod `item` i `namedItem`.
3. Umożliwić użytkownikowi zmianę na żądanie stylów CSS: koloru tła, koloru tekstu, rodzaju czcionki (z listy).
4. Zademonstrować możliwości właściwości `altKey`, `ctrlKey`, `shiftKey`, `keyCode`, `clientX`, `clientY`, `screenX`, `screenY` obiektu `event`. Wykorzystać zdarzenia: `mousemove`, `mousedown`, `mouseover`, `mouseout`.
5. W formularzach wykorzystać zdarzenia `focus` i `blur` do wyświetlania tekstów pomocy oraz zdarzenia `submit` i `reset` do wyzwalania okien potwierdzających.
6. Wykorzystać „tryb ścisły”.

Funkcje JavaScript do poszczególnych zadań powinny znajdować się w osobnych plikach .js

Po zakończeniu pracy skrypty należy zwalidować wykorzystując serwis:

<http://www.javascriptlint.com/>, <http://www.jshint.com/> lub inny.