

שם תלמיד:	
ת.ז:	
קורס:	
:תאריך בחינה	

JavaScript HTML5 Task (B)



:הוראות

- 1. לצורך ביצוע המשימה יש ברשותכם שעתיים וחצי
- .2 לאחר סיום המשימה, הבדיקה תתבצע בצורה פרונטאלית עבור כל תלמיד בנפרד.
 - 3. יש להעלות את המשימה לאתר הקורס –בלשונית: מטלות
 - .4 חומר עזר: אינטרנט
 - 5. חל איסור מוחלט לדבר ולהעזר בחברכם לכיתה או כל "חבר טלפוני".
- 6. חל איסור מוחלט ליצור קשר דרך האינטרנט בין חבריכם לכיתה או מול כל גורם אחר.
 - 7. המשימה מהווה מבחן!
 - 8. התייחסו למשימה כחלק מראיון עבודה.
- best practice, אין רק מבחן התוצאה משקף את היכולת והציון שלכם אלא גם הדרך, צורת הכתיבה, 9 סדר וארגון בקוד.



:משימה

במשימה זו עליכם לבנות FORM לחישוב שטח של מלבן ולצייר אותו.

- 1. ה Form יכיל Inputs שיקבלו את צלעות המרובע (2 צלעות), כל צלע ב Input נפרד.
- 2. ה Form יכיל Inputs שיקבלו את מיקום המרובע, נקודה (x,y), כל ערך ב Input נפרד.
 - 3. ה Form יכיל label שיציג את תוצאות שטח המרובע.
- 4. ה Form יכיל Button\Input-onsubmit הקורא לפונקציה המחשבת את השטח וכותבת את תוצאת label הרלוונטי.
- 5. שימו לב, יש לכתוב ולידציה עבור הכנסה של ערך לא מספרי, רמז: השתמשו ב REGEX, בהכנסת ערך לא חוקי, תוצג הודעת שגיאה, והשטח לא יחושב.
- 6. הוסיפו element מסוג Canvas , בין היתר, אלמנט זה מאפשר לצייר עליו צורות שונות על ידי שימוש שלו.
 - 7. בלחיצה על חישוב השטח, הפונקציה תצייר על ה canvas במקביל לחישוב, את המרובע שהזנתם.
- ה יש לכתוב ולידציה עבור גודל המרובע ביחס ל canvas , כלומר שצלעות המרובע לא חורגות מגבולות ה. 8 canvas (ראו תמונה מצורפת)
 - 9. הוסיפו כפתור המנקה את הcanvas
 - 10. הוסיפו אפשרות ללחוץ על נקודה ב canvas לאחר לחיצה על נקודה כלשהיא, ערך הנקודה ישמר.
- 11. בלחיצה על כפתור draw המרובע יופיע בנקודה שנשמרה (במידה והנקודה נמצאת בתוך ה
 - 12. חשוב מאוד: שימו לב בתמונות, לצורך עיצוב הדף יש להשתמש ב bootstrap.





בונוס: כתבו פונקציה, כאשר בעליית הדף, מציירת בצורה אוטומטית מרובעים על ה canvas השתמשו בrandom numbers כדי לקבל את אורכי הצלעות.

השתמשו ב settimeout, כדי לצייר כל פרק זמן מסויים מרובע.

***קיימות תמונות הממחישות את הסעיפים.

בהצלחה!!!

y=7 ו x=7 מיקום 5,5- מונה של ה - form בהכנסת צלעות



תמונה של ה form בהכנסת מיקום לא חוקי של המרובע, יש להקפיץ הודעת שגיאה במקום לצייר את המרובע.



