

12. LABOR - JQUERY

Jegyzőkönyv a Mobil- és webes szoftverek c. tárgyhoz

A jegyzőkönyvet készítette: Háromi Bence, AK51GI A gyakorlat ideje, helye: 2020.12.01. 16:15, online

Gyakorlatvezető: Szabó Gábor

A jegyzőkönyvben csak a szükséges mértékű magyarázatot várjuk el. Ahol másképpen nincs jelezve, eredményközlés is elegendő. Képernyőképek bevágásához a Windows-ban található **Snipping Tool** eszköz használható, vagy az **Alt+PrtScr** billentyűkombinációval az aktuálisan fókuszált ablak teljes egésze másolható.

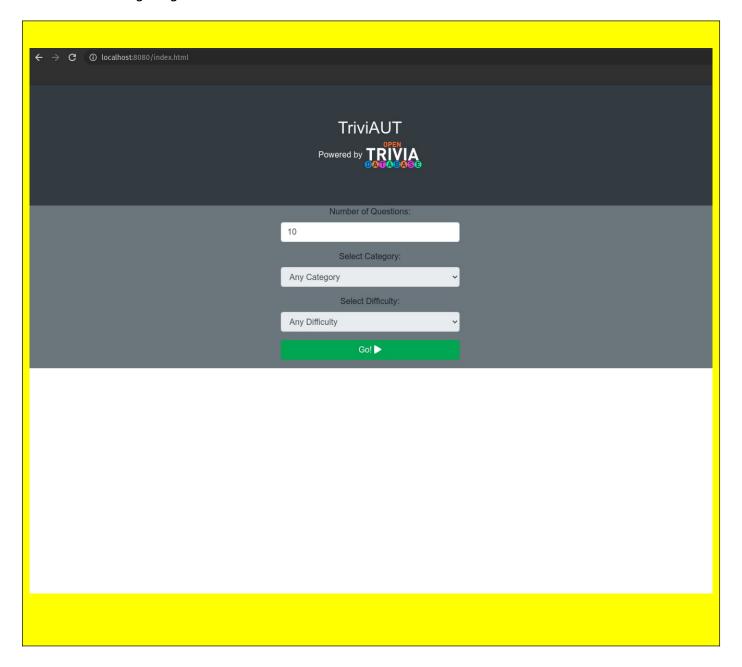
A hiányos vagy túl bőbeszédű megoldásokra vagy a teljes jegyzőkönyvre helyes megoldás esetén is pontlevonás adható!

A válaszokat a sárga dobozokba írja!

08. Labor – HTTP, HTML 2 / 9

FELADAT 1 (2 PONT)

Másoljon be egy teljes képernyős képernyőképet az opciók kezdeti állapotáról, ahol el van rejtve az indításra szolgáló gomb!



08. Labor - HTTP, HTML 3 / 9

FELADAT 2 (0.5 PONT)

Készítsen képernyőképet a konzolon látható érkezett válaszokról! Legyen látható, hogy hány válasz érkezett, és ez a szám ne az alapértelmezett 10 legyen!

```
triviaut.js:18

▼ (8) {{...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}}

▶ 0: {category: "TXl0aG9sb2d5", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "aGFyZA==", que...

▶ 1: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZW...

▶ 2: {category: "R2VvZ3JhcGh5", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "bWVkaXVt", que...

▶ 3: {category: "U2NpZW5jZTogQ29tcHV0ZXJz", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "aG...

▶ 4: {category: "U2NpZW5jZTogR2FkZ2V0cw==", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "bW...

▶ 5: {category: "RW50ZXJ0YWlubWVudDogQ29taWNz", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty:...

▶ 6: {category: "U2NpZW5jZSAmIE5hdHVyZQ==", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "bW...

▶ 7: {category: "U2NpZW5jZSAmIE5hdHVyZQ==", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "bW...

length: 8

▶ __proto__: Array(0)
```

08. Labor - HTTP, HTML 4 / 9

FELADAT 3 (0.5 PONT)

Készítse el a maradék két paraméter elküldését is a difficulty és category releváns értékeinek megadásával! Használhatja a \$().serializeArray() függvényt is!

Az elkészült kódról és az érkező válaszról a konzolon készítsen képernyőképet!

```
let remainingQuestions, totalQuestions, currentQuestion, correctAnswerIndex;
                 function getNextQuestion() { }
                           $("#lets-play-section, #start-game-form-section").toggle();
                            $.get("start-game-form-contents.html")
                               .then(html => {
                                  $("#start-game-form").html(html)
                                  $("#start-game-form select[name='trivia_category']").removeAttr('disabled');
                                  $("#start-game-form select[name='trivia_difficulty']").removeAttr('disabled');
                 $.get("start-game-form-contents.html").then(html => {
                    $("#start-game-form").html(html).on("submit", e => {
                       e.preventDefault();
                        $.get("https://opentdb.com/api.php?type=multiple&encode=base64&amount="
                           + "&category=" + $("[name='trivia_category']").val[)
                           ).then(data => {
                               remainingQuestions = data.results;
                              console.log(remainingQuestions);
                              currentQuestion = 0;
                               $("#total-questions").text(remainingQuestions.length);
                               $("#start-game-form button[type='submit']").removeAttr("disabled");
                               getNextQuestion();
                    })
▼ (8) [{...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}, {...}, [...}] 🔞
 ▶ 0: {category: "R2VuZXJhbcBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCB3YXMgdGhlIG5hbWUgb2YgdGhlIFdXR...
▶ 1: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hpY2ggc2lnbiBvZiB0aGUgem9kaWFjIGlzI...
▶ 2: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCB3b3JkIHJlcHJlc2VudHMgdGhlIGxld...
▶ 3: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBnZW9tZXRyaWMgc2hhcGUgaXMgZ2VuZ...
▶ 4: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBkbyB0aGUgbCV0dGVycyBvZiB0aGUgz...
▶ 4: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBkbyB0aGUgbCV0dGVycyBvZiB0aGUgz...
  ▶ 5: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCB6b2RpYWMgc2lnbiBpcyByZXByZXNlb...
 ► 6: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBbcm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBbcmUgUGFuYWlhIGhhdHMgbWFkZSBvd...

▶ 7: {category: "R2VuZXJhbCBLbm93bGVkZ2U=", type: "bXVsdGlwbGU=", difficulty: "ZWFzeQ==", question: "V2hhdCBhcmUgUGFuYWlhIGhhdHMgbWFkZSBvd...
  ▶ __proto__: Array(0)
```

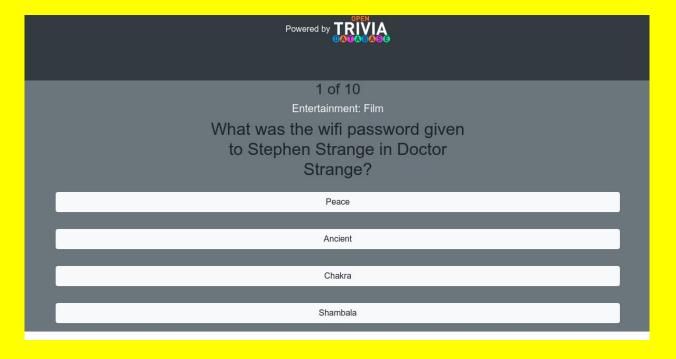
08. Labor - HTTP, HTML 5 / 9

FELADAT 4 (1 PONT)

Készítsen képernyőképet az implementáció kódjáról!

Készítsen képernyőképet a játéktéren megjelenő kérdésről, válaszlehetőségekről!

```
let remainingQuestions, totalQuestions, currentQuestion, correctAnswerIndex;
function getNextQuestion() {
 $("#start-game-form").hide()
 $("#game-section").toggle();
 currentQuestion++;
 const question = remainingQuestions.pop();
 correctAnswerIndex = Math.floor(Math.random() * 4);
 const questions = question.incorrect_answers.slice();
 questions.splice(correctAnswerIndex, 0, question.correct_answer);
     // TODO: nincs több kérdés!
     return;
 $("#current-question-number").text(currentQuestion);
 $("#question-category").text(atob(question.category));
 $("#question-text").text(atob(question.question));
 $(".answer").removeAttr('disabled')
 for(let i = 0; i < 4; i++){}
   $(`.answer[data-answer-index='${i}']`).text(atob(questions[i]));
 $(".answer .correct, .answer .incorrect, #next-question").hide();
```



08. Labor - HTTP, HTML 6 / 9

FELADAT 5 (1 PONT)

Képernyőképekkel és a releváns kódrészletekkel demonstrálja az alábbi eseteket:

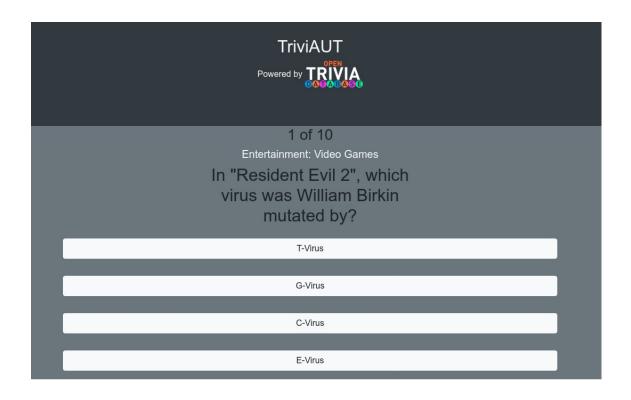
- a játékos helyesen válaszolt a kérdésre,
- a játékos helytelenül válaszolt a kérdésre,
- a válaszadás előtt nem, utána látható a továbblépéshez használt gomb,
- az aktuális kérdés számlálója növekszik,
- megjelenik a felhasználó által elért pontszám!

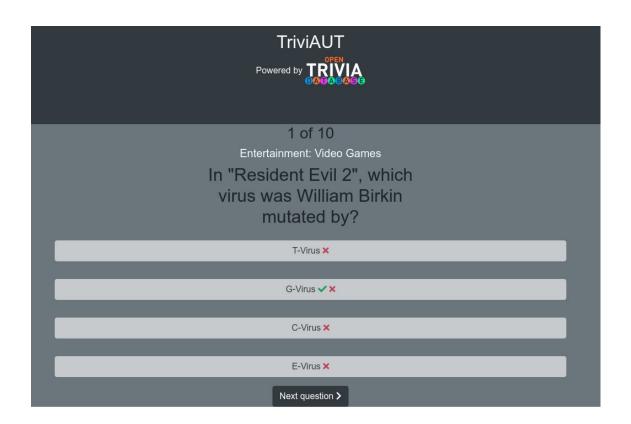
```
let remainingQuestions, totalQuestions, currentQuestion, correctAnswerIndex, numOfCorrectAnswers;
function getNextQuestion() {
 $("#start-game-form").hide()
 $("#game-section").show();
 currentQuestion++;
 const question = remainingQuestions.pop();
 if (question === undefined) {
   $("#game-section").hide()
   alert('Pontszám:' + numOfCorrectAnswers)
$.get("start-game-form-contents.html")
    .then(html => {
     $("#start-game-form").html(html)
     $("#start-game-form").show()
     $("#start-game-form select[name='trivia category']").removeAttr('disabled');
      $("#start-game-form select[name='trivia_difficulty']").removeAttr('disabled');
 correctAnswerIndex = Math.floor(Math.random() * 4);
 const questions = question.incorrect_answers.slice();
 {\tt questions.splice} ({\tt correctAnswerIndex}, \ {\tt 0}, \ {\tt question.correct\_answer});
  for(let i = 0; i < 4; i++){}
    $(`.answer[data-answer-index='${i}'] .answer-text`).text(atob(questions[i])).
      click(e => {
        if(i !== correctAnswerIndex){
         $(`.answer .incorrect, #next-question`).show();
        } else {
          numOfCorrectAnswers++;
          $(`#next-question`).show();
       $(`.answer[data-answer-index='${correctAnswerIndex}'] .correct`).show();
        $(".answer").attr("disabled", true);
  $("#current-question-number").text(currentQuestion);
 $("#question-category").text(atob(question.category));
 $("#question-text").text(atob(question.question));
 $(".answer").removeAttr('disabled')
 $(".answer .correct, .answer .incorrect, #next-question").hide();
 $("#next-question").click(e => {
    getNextQuestion();
```

08. Labor – HTTP, HTML 7 / 9



08. Labor – HTTP, HTML 8 / 9





08. Labor – HTTP, HTML 9 / 9

