

11B1350 GUIE: Aufgabenblatt 10

Julius Schöning

j.schoening@hs-osnabrueck.de

Abgabedatum: 26. Mai 2020 23:59:59

Touch-Events von Smartphones und Tablets



Die Bearbeitung der Aufgaben erfolgt aufgrund der aktuellen COVID-19 Situation nicht im Tandem, sondern allein.



Sie brauchen das "Aufgaben PDF" nicht mehr mit abgeben.



Bei Fragen stehen wir gerne zu eurer Verfügung:
Jochen Gildner: jochen.gildner@hs-osnabrueck.de
Andre Heidt: andre.heidt@hs-osnabrueck.de
Julius Schöning: j.schoening@hs-osnabrueck.de

Entwicklungsserver: Damit Sie Webseiten auf Ihrem Smartphone testen können gibt es einen Entwicklungsserver, der nur aus dem Netz der Hochschule zu erreichen ist.

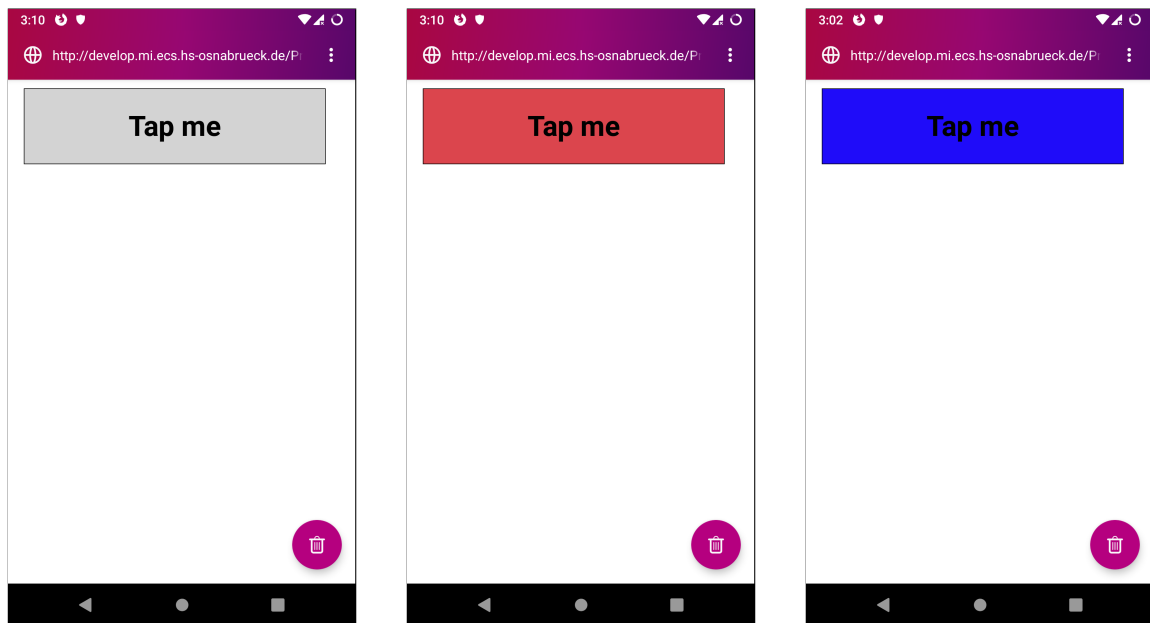
(siehe Anleitung Aufgabenblatt Nr. 05)

Touch Simulation: Für das schnelle Testen, bieten einige Browser (Firefox, Google Chrome, etc.) einen Touch Simulator in Ihren Entwicklertools an.

Touch-Events von Smartphones und Tablets

Aufgabe 1 (2 Punkte)

Erstellen Sie mittels HTML, CSS und JavaScript eine Schaltfläche, die nur beim Touch die Farbe zufällig ändert. Die Schaltfläche wechselt nicht die Farbe und hat keine Funktion, wenn Sie mit der Maus angeklickt wird.



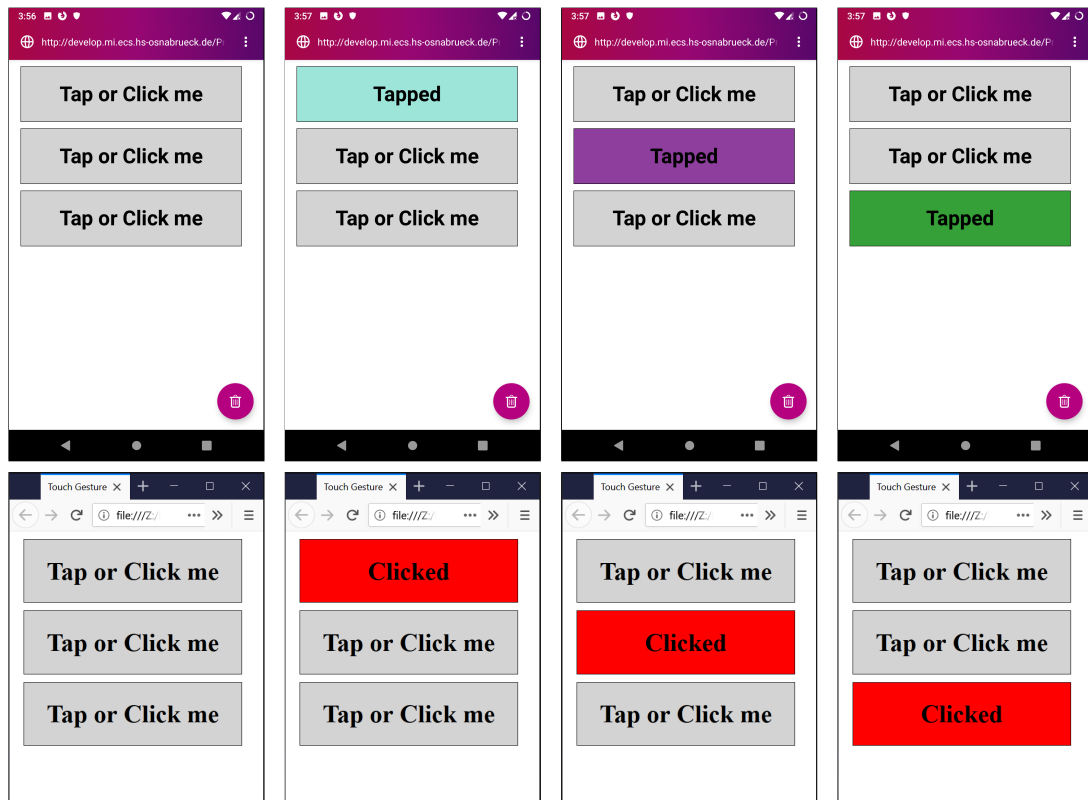
Weitere Aufgaben auf den nächsten Seiten.

Aufgabe 2 (3 Punkte)

Erweitern Sie Ihre Webseite auf insgesamt drei Schaltflächen.

- Bei einem Touch ist die Farbe zufällig und Text auf “Tapped” zu ändern.
- Bei einem Maus-Klick ist die Farbe auf Rot und der Text auf “Clicked” zu ändern.

Wenn eine andere Schaltfläche berührt oder geklickt wird, ändern sich die vorherig ausgewählte Schaltfläche wieder auf den Standard zurück.



Speichern Sie die erstellte Webseite in einem Ordner mit dem Namen *10_Part1*.

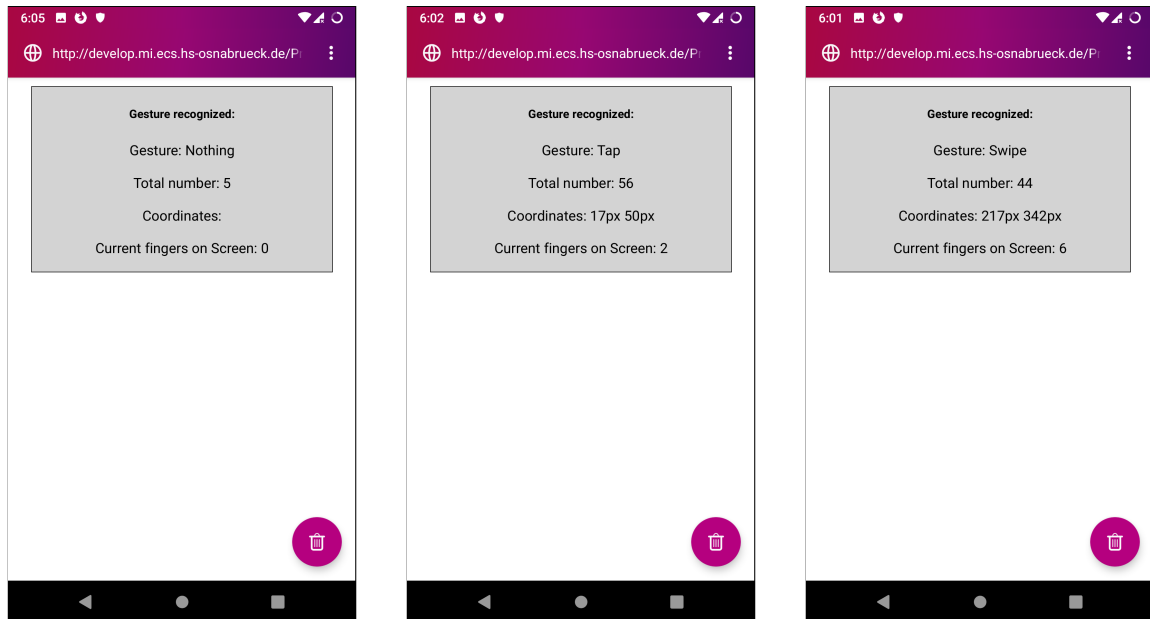


Weitere Aufgaben auf den nächsten Seiten.

Aufgabe 3 (3 Punkte)

Erstellen Sie mittels HTML, CSS und JavaScript ein Kasten, der alle Informationen zur aktuellen Touch-Gesten enthält.

1. Tap oder Swipe
2. Wie viele gestures insgesamt ausgeführt worden sind, seit Seitenaufruf.
3. Koordinaten der Touch-Geste
4. Wie viele Finger gerade auf dem Bildschirm sind.



Speichern Sie die erstellte Webseite in einem Ordner mit dem Namen *10_Part2*.



Letzte Aufgabe auf der nächsten Seite.

Aufgabe 4 (2 Punkte)

Es ist Mittagszeit und Sie wissen nicht was Sie essen sollen.

Erstellen Sie eine Webseite bei der Sie zwei Gerichte eintragen können. Nachdem Sie zwei Gerichte eingetragen haben, erscheint das “Essens-Orakel”. Sobald ein Finger auf dem Gericht links und ein zweiter Finger auf dem Gericht rechts liegt, zählt die Webseite von vier Sekunden herunter und wählt dann zufällig ein Gericht aus. So brauchen Sie sich in der Mensa nie mehr selber entscheiden ☺ .



Speichern Sie die erstellte Webseite in einem Ordner mit dem Namen `10_Part3`.



Abgabe: Für die Abgabe komprimieren Sie die Ordner `10_Part1`, `10_Part2` und `10_Part3` in ein zip-Archiv mit dem Namen `10_username.zip`. Denken Sie auch daran, Ihre Abgaben mittels dem W3C HTML und CSS Validators zu überprüfen! Die Abgabe laden Sie dann wie gewohnt im OSCA hoch. Das Übungsblatt 10 -PDF braucht nicht mehr mit hochgeladen werden.