

# Labb 2 – Pixelgrafik

Multimedia 7.5 hp VT-14

## Introduktion

I denna laboration kommer vi att arbeta med javascript för att skapa interaktivitet. Tanken med laborationen är att vi kommer att befästa och lära oss javascript, html och css parallellt. Vi förväntar oss att ni har goda kunskaper i programmering och att inläsning på iteration, selektion, variabler och metoder görs innan.

## Inlämning

Denna laboration består av tre faser där du ska lämna in varje fas i en egen mapp. Din inlämning ska alltså bestå av en .zip-fil eller .rar-fil (inga andra komprimeringsformat är tillåtna!) innehållandes följande (med följande struktur):

- labb2\_fornamn\_efternamn.zip
  - uppgift1 (mapp)
    - \* hello.js
    - \* index.html
  - uppgift2 (mapp)
    - \* randomizer.js
    - \* index.html
  - uppgift3 (mapp)
    - \* menu.js
    - \* menu.css
    - \* index.html

# Uppgifter

Nedan följer uppgifterna som resulterar i inlämningarna ovan.

## Uppgift 1 Hej! *Namn*

I denna uppgift skall ni skapa ett formulär i HTML som kan med hjälp av javascript läsa in från textboxen och sedan säga Hej + *textboxens värde* Alltså kommer ert formulär se ut som nedanstående:

Skriv in ditt namn:

OK

1. Börja med att skapa en .html-fil där du skapar upp ett skal för din html.
2. Skapa sedan en .js-fil där ni kommer att skapa metoder som ni behöver.
3. Skapa sedan en .cc-fil där all formatering skall finnas!
4. Försök nu skapa de element ni behöver, alltså ett inputfält och en knapp.
5. Försök nu att endast få er knapp att skriva ut något på skärmen, förslagsvis med en `alert()`
6. nästa steg är att försöka läsa in från textboxen och få ut detta i en alertbox. Klar!

### Tips och tricks

- För att skapa din kod direkt i webbläsaren istället för filerna använd: [jsfiddle](#). Observera dock att ni sedan måste länka ihop era filer senare.
- 

## Uppgift 2 Slumpmässig färg

I denna övning ska vi träna på att förändra CSS-egenskaper genom JavaScript. Målet är en helt tom sida med en knapp/länk. När man trycker på länken så ska hela sidans bakgrundsfärg ändras. En ny bakgrundsfärg ska slumpas fram vid varje knapptryckning.

Tänk på att den här uppgiften kan delas upp i (t.ex.) följande delproblem:

- “Lyssna” på knapptryckningen

- Slumpa fram tal
- Slumpa fram en färg
- Ändra bakgrundsfärgen

Tips: Det kan underlätta att sätta färgerna genom `rgb(x,y,z)` istället för att använda hexadecimal notation (e.g. `#333333`).

### Uppgift 3   Interaktiv meny

Du bör nu kunna frilägga ett specifikt objekt från en bild och lägga in den i en ny bild dvs göra ett montage.