

Események – 20 pont

Oldd meg a következő feladatokat a `script.js` állományban a megfelelő feladat sorszáma alatti résznél!

A 22. sor feletti kódrészletekben nem szükséges módosítani semmit. A `createMatrix` az $n \times n$ -es méretű `m` mátrixot tölti fel csupa 5-ös értékekkel. (Az `increment` változóra a későbbi feladatokban lesz szükség.)

1. Készíts függvényt `showTable` néven, amely az `m` mátrix alapján megjeleníti a táblázatot a felhasználó számára. Minden cella tartalma a mátrix hozzá tartozó értéke legyen!

A függvény helyesen működjön akkor is, ha egymás után többször szeretnénk meghívni. Hívd is meg a függvényt!

A táblázat kinézete legyen sakktáblaszerű! Kapjanak a megfelelő cellák `black` nevű css osztályt. A megoldáshoz felhasználhatod az `isBlack(i, j)` nevű függvényt, amely paraméterként megkapja egy cella sorának és oszlopának indexét, visszatérési értéke pedig pontosan akkor igaz, ha az adott cella háttere fekete kell legyen!

6 pont

5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5

5	5	5	11	5	7	5	5
5	5	5	11	5	7	5	5
5	5	5	11	5	7	5	5
5	5	5	11	5	7	5	5
5	21	5	11	5	7	5	5
5	9	5	11	5	7	5	5
5	5	5	11	5	7	5	5
5	5	5	11	5	7	5	5

A következő feladatokban 3 különböző eseményre kell reagálni. Az eseménykezelő függvények elnevezése tetszőlegesen megválasztható.

2. Egy cellára kattintáskor az `m` mátrixnak az adott cellához tartozó értékét növeld meg az `increment` változó értékével! Ezután hívd meg a `showTable()` függvényt, hogy megjelenjen az új táblázat!

A feladat teljes értékű megoldásához egyetlen eseménykezelőt használj (delegálás)! Ügyelj rá, hogy csakis a cellákra kattintásra reagáljunk!

6 pont

3. Amikor az egér másodlagos (jobb) gombjával kattintunk egy cellára, akkor a választott cella oszlopának összes cellájához tartozó mátrix elemet növeld meg az `increment` változó értékével! A teljes értékű megoldáshoz itt is használj delegálást!

Ügyelj rá, hogy ne jelenjen meg a gyorsmenü!

4 pont

4. Az `R` billentyű lenyomásakor az `increment` változónak adj egy véletlenszerűen választott értéket, ami legalább 3, legfeljebb 8 legyen! A billentyűgomb lenyomására csak egyszer reagáljunk akkor is, ha folyamatosan nyomva tartjuk a gombot!

A megoldásnak működnie kell kicsi `r` és nagy `R` esetén is!

4 pont