12. labor - jQuery

Jegyzőkönyv a Mobil- és webes szoftverek c. tárgyhoz

**A jegyzőkönyvet készítette:** Név, NEPTUN

**A gyakorlat ideje, helye:**  Dátum, terem

**Gyakorlatvezető:**  Név

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!

# Feladat 1 (2 pont)

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

|  |
| --- |
|  |

# 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!

|  |
| --- |
|  |

# Feladat 3 (0.5 pont)

Készítse el a maradék két paraméter elküldését is a difficulty és category releváns értékeinek megadásával! Használhatja a [$().serializeArray()](http://api.jquery.com/serializeArray/) függvényt is!

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

|  |
| --- |
|  |

# Feladat 4 (1 pont)

Készítsen képernyőképet az implementáció kódjáról!

Készítsen képernyőképet a játéktéren megjelenő kérdésről, válaszlehetőségekről!

|  |
| --- |
|  |

# 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!

|  |
| --- |
|  |