ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ КАФЕДРА ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ І ТЕХНОЛОГІЙ

Звіт з дисципліни

«Веб-програмування та веб-дизайн»,

лабораторна робота №6

Виконав студент групи 1ПР/c3 Корбіло Є.Ю.

Перевірив Матвійчук О.В.

Хмельницький -2025

**Лабораторна робота №6**

Тема: Cookie. LocalStorage. JSON. Класи

Мета роботи: вивчити засоби по роботі з cookie, localStorage, JSON, освоїти роботу з класами в JavaScript

Хід роботи:

Завдання 1. СOOKIE

Дано поле textarea. У нього можна ввести дані, потім відредагувати їх, потім ще відредагувати. Нехай textarea зберігає історію своїх змін (навіть після перезавантаження сторінки). Зверху над textarea повинні з'явитися стрілки, за допомогою яких можна переміщатися по історії. Запам'ятовувати зміни потрібно в cookie

Завдання 2. LOCALSTORAGE

Дана форма з input, textarea, checkbox, radio, select і тп. Користувач вводить якісь дані і закриває сторінку (не факт, що він заповнив всю форму). Зробіть так, щоб при наступному заході на сторінку введені ним раніше дані стояли на своїх місцях.

Завдання 3. JSON

Створіть на сторінці текстовий input, який буде приймати імена файлів як масив в форматі JSON (наприклад, [" file1.jpg "," file2.gif "," file34.gif "] )

* По натисканню на кнопку повинні з'явитися зображення в маленькому розмірі, по натисканню на які відкриватися ці зображення в реальному розмірі
* Якщо в текстовому полі введені дані не відповідають правильному формату JSON, необхідно повідомити про це користувача

Завдання 4. КЛАСИ

1) Реалізувати клас Student, що описує студента, та створити масив студентів (прізвище, ім'я, оцінки з предметів)

2) Реалізувати клас ListOfStudents для генерації html-коду таблиці зі списком студентів:

* масив студентів необхідно передавати через конструктор
* таблицю отримувати з допомогою методу getTableList()

Створити об'єкт класу ListOfStudents і вивести результат роботи методу getTableList().

3) Реалізувати клас StylesTable, який успадковується від класу ListOfStudents

* додати метод getStyles(), який повертає рядок зі стилями таблиці в тегах style.
* перевизначити метод getTableList(), який додає стилі до того що повертає метод getTableList() з батьківського класу.
* реалізувати метод getAvg(), що підраховує середній бал кожного студента і додає його до кінця рядка кожному студенту.
* реалізувати метод getTotalAvg(), що підраховує загальний середній бал групи

Створити об'єкт класу StylesTable і вивести результат роботи методу getTableList(), getAvg(), getTotalAvg().

Завдання 5. CТАТИЧНІ МЕТОДИ ТА ВЛАСТИВОСТІ

Створіть клас Shape, яке має 2 властивості та 2 методи:

* статична властивість total – кількість фарби
* а - радіус кола або довжина сторони квадрата)
* статичний метод fill(), який заправлятиме фарбу до 100%
* метод draw(), який малюватиме фігуру

При створенні об'єкта (кнопка draw) малюється фігура певного розміру з кількістю кольору, що дорівнює змінній total. Кожна нова фігура витрачає певну кількість фарби і настане момент, коли фарби не залишиться. При натисканні кнопки fill кількість фарби поповнюється на 100%. Продемонструвати роботу методів.

Завдання 6. FETCH API

Користуючись запитом до АРІ ресурсу https://dog.ceo/api/breeds/image/random відобразити на сторінці галерею фотографій собак по натисканню на кнопку.

Посилання на репозиторій: <https://github.com/eugeniuskorbilo/webprogkorbilo>