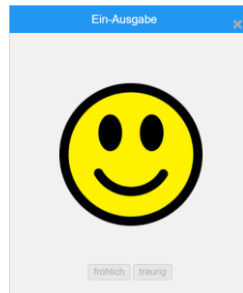


## L2\_1 Smiley

Öffnen Sie die Vorlage „index.html“ im Ordner „GQRQ6/vorlagen/01\_getElementById/02\_attribute/01\_smiley“ im Editor und im Browser.



1. Ergänzen Sie die Anwendung so, dass der Gemütszustand des Smileys über die vorbereiteten Schaltflächen ausgewählt werden kann. Zur Verfügung stehen die Bilddateien „img/smiley1.png“ und „img/smiley2.png“.
2. Modifizieren Sie die Anwendung so, dass bereits ein Überfahren der Schaltfläche den zugehörigen Gemütszustand ändert. Es reicht also, den Mauszeiger über die Schaltfläche zu bewegen.
3. Ersetzen Sie die Schaltflächen durch eine Liste mit den Einträgen „lustig“ und „traurig“. Die Auswahl eines neuen Listeneintrags führt zu Änderung des Gemütszustands.

Hinweise:

Zur Lösung der Aufgabe müssen Sie sich zunächst das zu manipulierende Javascript-Elementobjekt ermitteln (`document.getElementById(...)`). Hierbei handelt es sich um das HTML-Element zur Darstellung des Bildes. Das anzuzeigende Bild wird über das HTML-Attribut „src“ festgelegt. Gelingt es Ihnen, den Wert dieses Attributes zu ändern, dann ändert sich auch die Darstellung.

Besuchen Sie die Seite [https://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_all.asp](https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_all.asp) mit der Beschreibung des DOM-Element-Objektes und inspizieren Sie dort die Methode „setAttribute(...)“.

Besuchen Sie im Weiteren die Seite [https://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_image.asp](https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_image.asp) mit der Beschreibung des Image-Objektes aus der Gruppe der HTML-Element-Objekte und inspizieren Sie dort die Eigenschaft „src“.