

Aplikacje WWW

Lista 8 (2019)

Pobierz załączniki do Listy 8.

1. Na stronie <https://jqueryui.com/draggable/> zapoznaj się z interfejsem **draggable** i postaraj się zrozumieć widoczne z prawej strony przykłady: (a) Default functionality, (b) Auto-scroll, (c) Constrain movement, (d) Cursor style, (e) Events, (f) Handles, (g) Revert position. Dla każdego z nich zapisz źródło w pliku (odpowiednio **1a.html**, ... **1g.html**) i wypróbuj jak działa otworzony na Twoim komputerze.
2. Podobne czynności wykonaj na stronie <https://jqueryui.com/droppable/>. Przykłady: (a) Default functionality, (b) Accept, (c) Prevent propagation, (d) Revert draggable position (e) Visual feedback zapisz na swoim komputerze pod nazwami **2a.html**, ... **2e.html** i sprawdź i zrozum ich działanie.
3. Za to zadanie można otrzymać do 4 punktów:
 - (a) (2pkt) Na bazie pliku **3-puzzle.html** napisz układankę puzzle. Gra polega na przeciąganiu prostokątnych fragmentów obrazka z planszy, gdzie są ustawione w kolejności przypadkowej, na planszę docelową początkowo pustą. Zadbaj o to, by ilość fragmentów i obrazek można było podać w jednym miejscu w pliku **html**. Znaczniki **** zastąp znacznikami **<div class=puzzle>** i ustaw w każdym z nich jako tło ten sam obrazek (**background-image**) i własności **background-position**, oraz **background-size** tak, aby w każdym z “kawałków puzzli” był widoczny inny fragment tego obrazka.
 - (b) (1pkt) Dodaj do gry przyciski umożliwiające wybór trudności 4, 5, 6, 7, ... oznaczające, że kawałków będzie odpowiednio 16, 25, 36, 49, , oraz 10 przycisków umożliwiających wybór jednego z 10 różnych obrazków do ułożenia. Dla wygody sprawdzającego, obrazki te mogą być linkami do grafik umieszczonych na zewnętrznych serwerach.
 - (c) (1 pkt) Program powinien rozpoznawać, czy ułożenie jest prawidłowe i jeśli tak to wyświetlać komunikat z gratulacjami i zachętą do gry na wyższym poziomie.Rozwiązanie powinno być zawarte w pliku o nazwie: **3a.html**, **3ab.html**, **3ac.html** lub **3abc.html** zależnie od wykonanych podpunktów.
4. (2pkt) Zmodyfikuj grę w samotnika, czyli plik **4-samo.html** tak, by zamiast klikania można było grać przeciągając pionki. Zastosuj podobną technikę jak w zadaniu 3. Użyj własności **accept** interfejsu **droppable**, by uniemożliwić wykonywanie niepoprawnych posunięć.
5. (2pkt) Zastosuj **jQuery.ui** a w szczególności interfejsy **draggable** i **droppable** i zmodyfikuj plik **5-hanoi.html** tak, by zamiast klikania można było grać przeciągając krążki myszką. Użyj własności **accept** interfejsu **droppable**, by uniemożliwić wykonywanie niepoprawnych ruchów.