

# Aplikacje WWW

## Listy 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 `<img>` 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 umieszczonej 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.Rozwiążanie 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.