

6 Javascript – Document Object Model

Teoretická část

Popište metody umožňující pracovat s jednotlivými elementy HTML dokumentu. Uveďte metody odkazující se na objekty dokumentu prostřednictvím id, name, třídy stylu či samotného názvu HTML značky. Popište objekt this. Vysvětlete způsob změny atributů prvků nebo získání hodnoty atributu, přidání či odebrání třídy stylu a změny CSS vlastností prvků pomocí Javascriptu (např. změna obrázku, změna barvy pozadí, změna textového obsahu, získání hodnoty textového pole apod.)

Praktická část

Použijte HTML tabulku v souboru *ctverce.html* a vytvořte jednoduchou klikací hru.

Na každou buňku lze kliknout, při kliknutí se obarví její barva na modrou nebo červenou. Barvu nastavujte pomocí CSS tříd.

Barva se mění v závislosti na pořadí hráčů, pokud je pole vybarvené, nelze na něj kliknout.

Pokud jsou všechna pole vybarvena, vyskočí okno s informací, že je hra u konce.