

Praktinės užduotys

=== HTML 1 dalis ===

1. Sukurti primitivų HTML puslapį.
2. Darbas su antraštėmis ir paragrafais
 - a. Įterpkite 3 teksto paragrafus už pirmosios (h1) antraštės. Atkreipkite dėmesį į tai, kad teksto paragrafai turi būti už antraštės, o ne antraštėje, nes tekstas nėra antraštė, tekstas yra tekstas.
 - b. Įterpkite 2 teksto paragrafus už antrosios (h2) antraštės.
3. Teksto formatavimo užduotis
 - a. Išsirinkite vieną iš dviejų paragrafų esantį po antrąja antrašte (h2) ir panaudokite skirtingiems žodžiams visas stilizavimo žymas.
 - b. Vienam pasirinktam žodžiui tame pačiame paragrafe uždėkite pastorinimą, pabraukimą ir pasvirimą.

=== HTML 2 dalis ===

4. Nuorodų užduotis

- a. Sukurkite naują html failą ir jį patalpinkite tame pačiame aplanke kaip ir pirmąjį.
- b. Sukurkite prie tų dviejų html failų naują aplanką, o jame - trečią naują html failą.
- c. Sudarykite šias nuorodas, jas užrašykite po trečiąja antrašte (h3):
 - i. Nuoroda nueinanti į youtube puslapį.
 - ii. Nuoroda nueinanti į google puslapį, atsidaranti naujame skirtuke.
 - iii. Nuoroda vedanti į niekur, tačiau ji turi atrodyti ir elgtis kaip nuoroda.
 - iv. Nuoroda nueinanti į antrą, šalia esantį, html failą.
 - v. Nuoroda nueinanti į trečią, aplanke esantį, html failą.
- d. Naujai sukurtuose html failuose sukurkite šias atgalines nuorodas:
 - i. Nuoroda iš antrojo, šalia esančio html failo, į pagrindinį.
 - ii. Nuoroda iš trečiojo, aplanke esančio, html failo, į pagrindinį.

5. Paveiksliukų užduotis

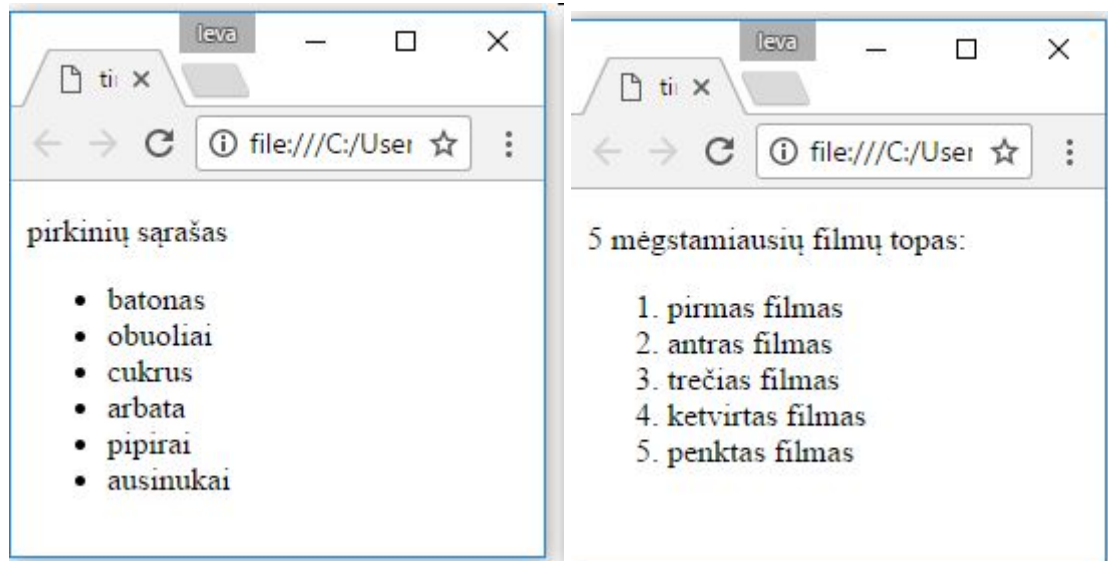
- a. Prie savo puslapio failų sukurkite naują aplanką saugoti paveiksliukams.
- b. Po ketvirtąją antraštę (h4) įterpkite šiuos tris paveiksliukus:
 - i. Pirmąjį paveiksliuką parsisiųskite ir įdėkite į naujai sukurtą paveiksliukų aplanką. Uždėkite jį, jo niekaip kitaip nekeičiant.
 - ii. Antrąjį paveiksliuką užkraukite iš kurio nors išorinio puslapio.
 - iii. Trečiąjį paveiksliuką parsisiųskite, patalpinkite į naujai sukurtą paveiksliukų aplanką. Šiame paveiksliukui apribokite plotį (width).

6. Paveiksliukų nuorodų užduotis

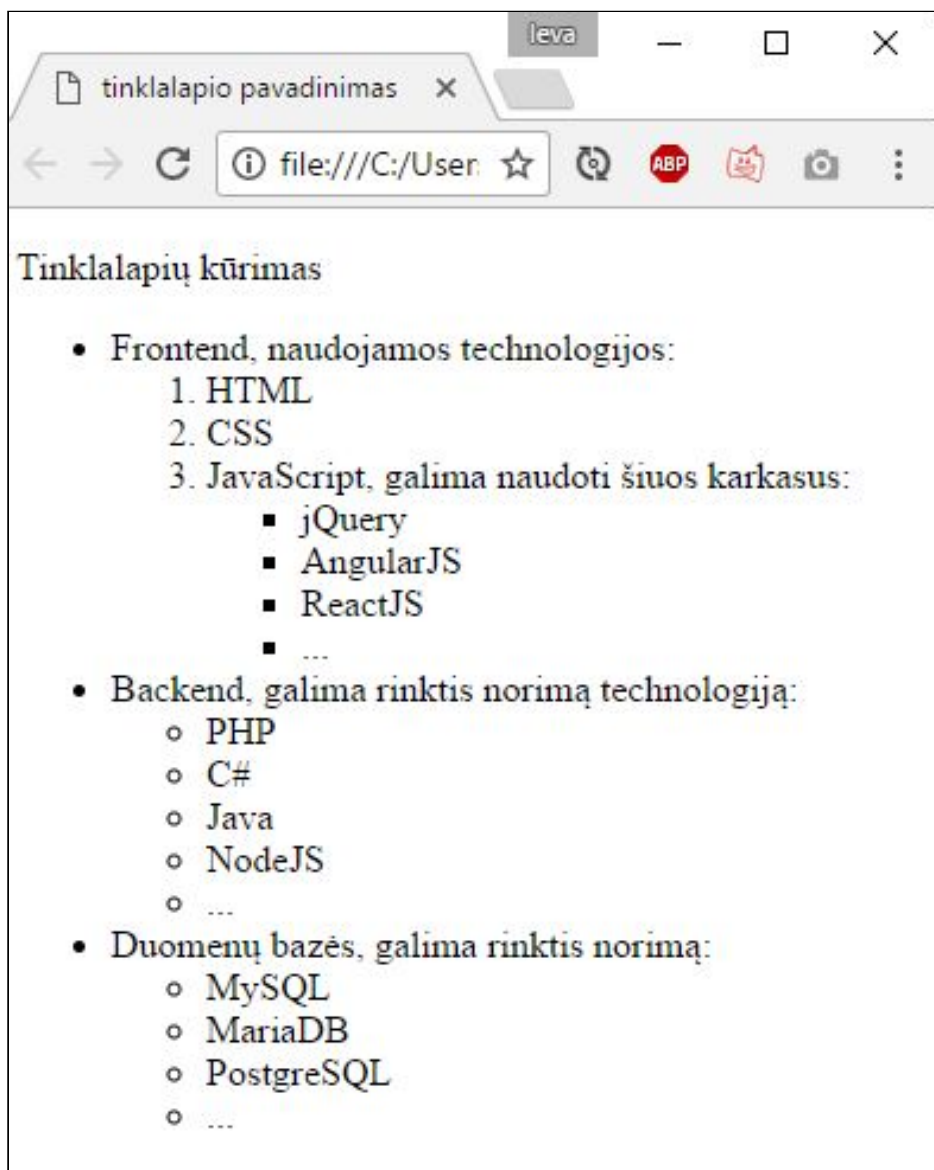
- a. Prie jau turimų paveiksliukų įterpkite dar du paveiksliukus. Galite naudoti iš kito internetinio tinklalapio, arba galite parsisiųsti ir panaudoti iš savo puslapio failų. Apribokite šių paveiksliukų plotį (width).
- b. Padarykite, kad paspaudus ant:
 - i. pirmojo paveiksliuko, jus nukreiptų į google puslapį.
 - ii. antrojo paveiksliuko, jus nukreiptų į patį paveiksliuką, t.y. atidarytų didesnę jo versiją.

7. Sąrašų užduotis

a. Po šeštąja (h6) antrašte sukurkite šiuos pavaizduotus sąrašus.



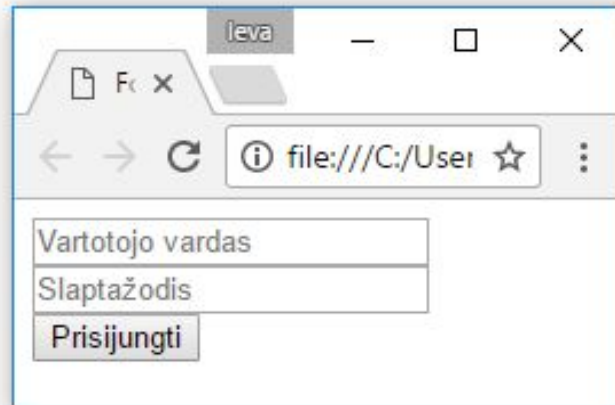
8. Prie jau turimų sąrašų sukurkite taip atrodantį sąrašą.



=== HTML 3 dalis ===

9. Formų užduotis 1

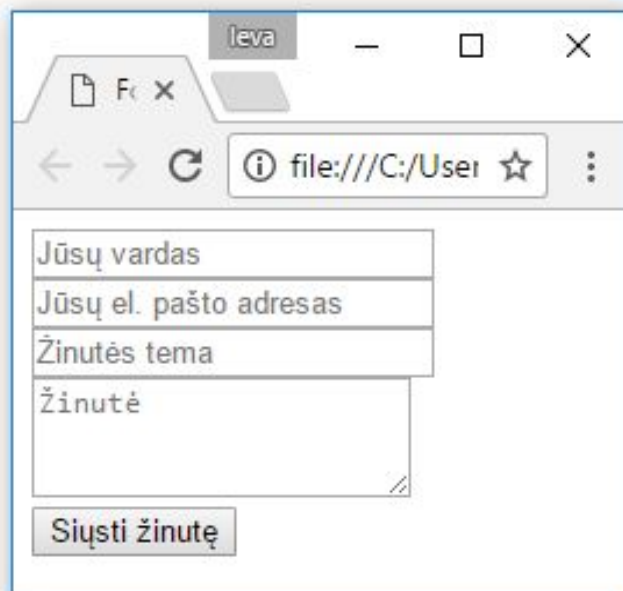
- a. Sukurkite taip atrodančią formą.



A screenshot of a web browser window titled 'Ieva'. The address bar shows 'file:///C:/User'. The form contains two text input fields: 'Vartotojo vardas' (Username) and 'Slaptažodis' (Password). Below these fields is a 'Prisijungti' (Login) button.

9

- b. Sukurkite taip atrodančią formą.

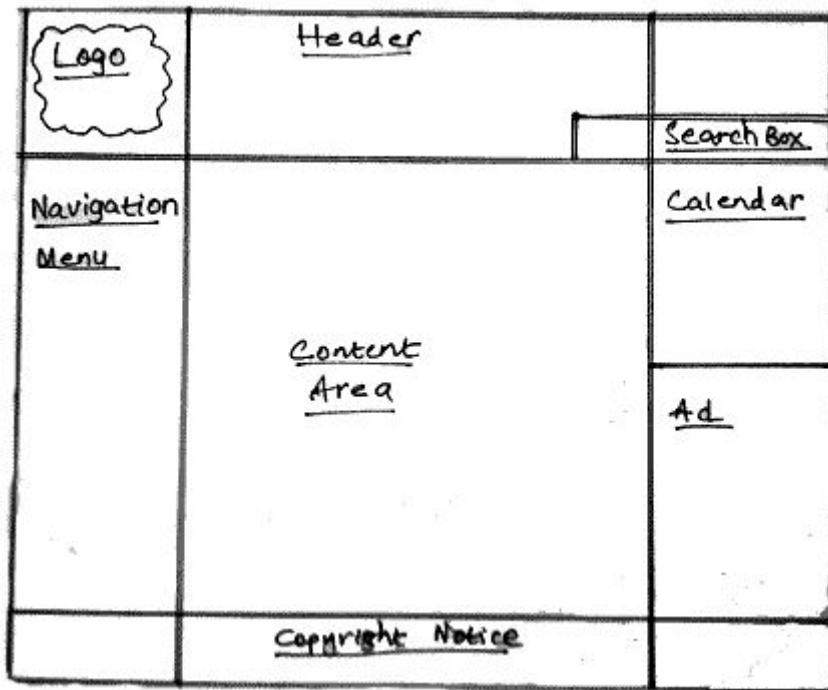


A screenshot of a web browser window titled 'Ieva'. The address bar shows 'file:///C:/User'. The form contains four text input fields: 'Jūsų vardas' (Your name), 'Jūsų el. pašto adresas' (Your email address), 'Žinutės tema' (Message subject), and 'Žinutė' (Message). Below these fields is a 'Siųsti žinutę' (Send message) button.

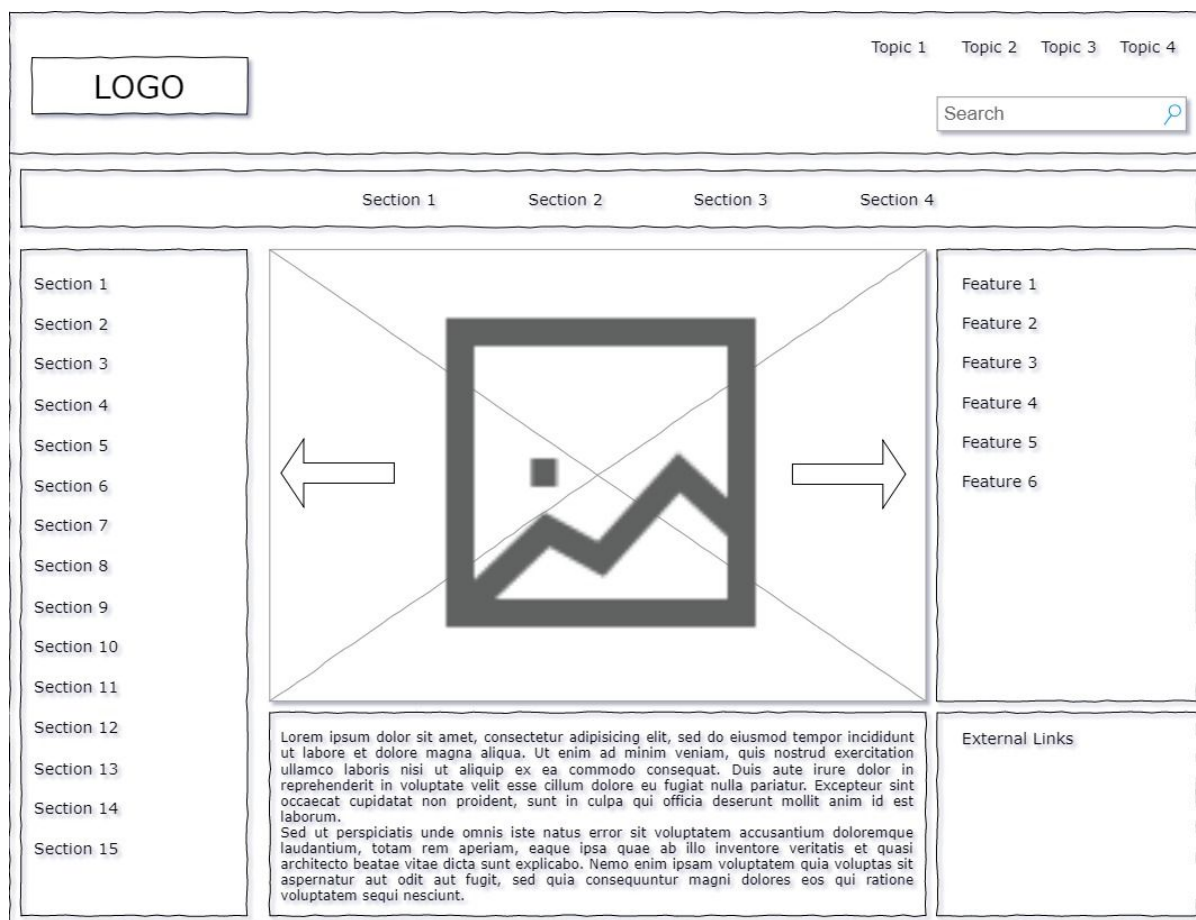
10. Kiekvieną jau prieš tai sukurtą formą sukurkite dar kartą, tačiau įvedant laukelių aprašymą ne į juos, o prieš pačius laukelius, naudojant `<label>` žymę/tagą.

=== HTML 4 dalis ===

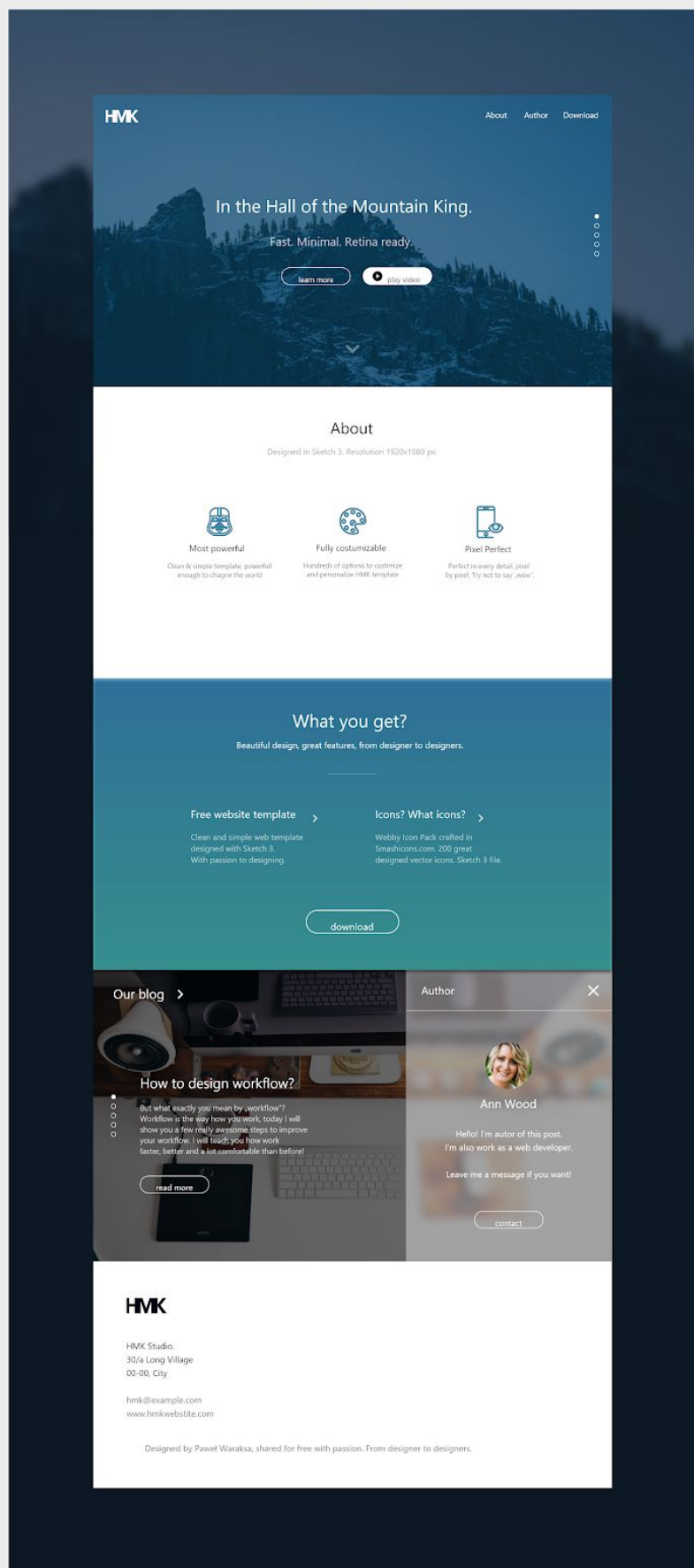
11. Paruošti svetainės struktūrą, nenaudojant <table> (tik semantiniai HTML tagai)



12. Papildyti svetainę



13. Sukurti tokią svetainę



=== JavaScript 1 dalis ===

1. Sudarykite programą, kuri iš Jūsų gimimo datos (metai, mėnuo, diena) paskutinių skaitmenų sumą ir ją parodykite developer tools konsolėje (pvz., jei gimimo data yra 1999-12-28, tai suma bus lygi 19).
2. Duoti du sveikųjų skaičių intervalai $[a; b]$ ir $[c; d]$, kur $a \leq c$. Sudarykite programą, kuri nustatytų, ar egzistuoja šių intervalų sankirta ir, jeigu sankirta egzistuoja, tai raskite jos rėžius $[x; y]$.
Pvz., jei $a = -5$, $b = 0$, $c = -4$, $d = 4$, tai $x = -4$, $y = 0$.

=== JavaScript 2 dalis ===

1. Susikurkite js failą.
2. Susikurkite šiuos kintamuosius apie studentą:
 - vardas
 - pavardė
 - kursas
 - kur mokosi
 - pažymių masyvas
3. Išveskite visus šiuos duomenis sakinio pavidalu, pvz:
"Tomas Tomauskas mokosi KTU, 4 kurse, jo pažymiai: [7, 4, 5]."
4. Išveskite visų kintamųjų apibūdinimus su tipais (naudoti typeof), pvz:
"vardas yra string"
"kursas yra number"
"..."
5. Sukurkite studento objektą, naudokite tuos pačius duomenis (vardas, pavardė, ...).
6. Išveskite šio objekto duomenis (vienas bendras console.log()).
7. Išveskite tokį patį informacinį sakinį iš objekto duomenų kaip prieš tai išvedėte iš paprastų kintamųjų ("Tomas Tomauskas mokosi KTU, 4 kurse, jo pažymiai: [7, 4, 5].").
Išbandykite tiek dot notation, tiek bracket notation traukiant duomenis iš masyvo.
8. Išveskite visus studento pažymius, esančius objekte.
9. Pakelkite tris pasirinktus pažymius per vieną skaičių. Tačiau atkreipkite dėmesį ar keliamas pažymys gali būti pakeltas (nei dar ne max), jei jis jau ir taip yra 10, tuomet palikite tokį koks yra.
10. Suskaičiuokite ir išveskite trijų pasirinktų pažymių sumą.
11. Suskaičiuokite ir išveskite dviejų pasirinktų pažymių sandaugą.
12. Patikrinkite ar kursas yra numeral tipo.
13. Patikrinkite ar studentas mokosi ketvirtame kurse ir ar ši reikšmė yra kaip numeral (===).

14. Jeigu studentas mokosi ketvirtame kurse, išveskite tekstą "studentas yra abiturientas", kitu atveju "studentui dar toli iki mokslų baigimo".

1. Sukurti funkcija/metoda kuris sudetu lyginius arba nelyginius pateikto masyvo elementus.

```
let A = [1,3,6,5,7,2,2,4,4,8];  
sudeti(A, 'even'); // even|odd
```

2. Sukurti funkcija/metoda kuris sudetu lyginiu arba nelyginių indeksų reikšmes .
3. Sukurti atsitiktinių skaičių i masyvą generatorių, kuriam nurodytume kiek masyvo elementu bus sukuriamas.
4. Sukurti atsitiktinių raidžių i masyvą generatorių.
5. Rezultatus iš pirmos užduoties įrašyti į tekstinio tipo Input laukelį.
6. Iš input text tipo laukelio paimti tekstą ir jį konvertuoti i masyvą. Gautą masyvą perduoti i pirmos užduoties sudeti funkciją, kai paspaudžiam mygtuką.