

Duomenų perdavimas

1.

Parašykite skriptą, kuris generuotų puslapį su trim nuorodom (linkais). Paspaudus ant pirmo linko puslapyje parodytų atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 50, paspaudus antrą- nuo 51 iki 100, trečią- nuo 101 iki 150. Naudokite tik vieną failą ir metodą GET.

2.

Analogiškai 1 uždaviniui parašykite skriptą puslapiui su trim mygtukais. Naudokite metodą POST.

3.

Parašykite skriptą, kuris generuotų puslapį su trim nuorodom (linkais). Paspaudus ant kiekvieno linko turėtų būti rodomas vienas iš trijų skirtingų paveikslukų. Naudokite tik vieną failą ir metodą GET.

4.

Parašykite skriptą, kuris generuotų puslapį su tokia forma:
Įvedimo laukeliai:

Vardas

Pavardė

Asmens kodas

Mygtukai:

ieškoti pagal vardą ir pavardę

Iškoti pagal asmens kodą

Paspaudus pirmą mygtuką turėtų būti parodomas pranešimas:

Paieška pagal vardą ir pavardę ir išvedami vardas ir pavardė

Paspaudus antrą mygtuką turėtų būti parodomas pranešimas:

Paieška pagal asmens kodą ir išvedamas kodas

Jeigu nors vienas laukelis, pagal kurį atliekama paieška yra tuščias, turėtų būti parodomas klaidos pranešimas.

5.

Padaršykite skriptą, kuris generuotų puslapį su 3 mygtukais, išdėliotais vienoje eilėje. Paspaudus mygtuką, būtų išvedamas atsitiktinis skaičius analogiškai kaip pagal 2 uždavinio sąlygą. Padarykite taip, kad paspaudus mygtuką, prieš tai buvę sugeneruoti skaičiai (jeigu buvo) neišnyktų.

6.

Papildykite 4 uždavinį taip, kad forma būtų galima pasiekti tik “prisijungus” t.y. į atskirą formą suvedus prisijungimo “vardą” ir “slaptažodį”.

Neprisijungusiems vartotojams turi būti rodoma prisijungimo formą.

Padarykite linką, kurį paspaudus vartotojas galėtų atsijungti.

7.

Papildykite 4 uždavinį įvedamos informacijos tikrinimu HTML elementuose pridedant **pattern** atributą. Vardas ir pavardė turi būti sudaryti tik iš raidžių, o asmens kodas 13 skaitmenų.

8.

Parašykite skriptą, kuris generuotų puslapį su tokia forma:

Įvedimo laukeliai:

Mašinos markė

Valstybinis numeris

Pagaminimo metai

Suprogramuokite įvedamos informacijos tikrinimą serverio pusėje pagal taisykles:

Mašinos markė leidžiami skaičiai ir raidės;

Valstybinis numeris formatu ABC-123;

Pagaminimo metai formatu 2013.

Padarykite taip, kad įvedus informaciją netinkamu formatu laukelio rėmai pakeistų spalvą į raudoną ir įvesta informacija iš laukelių neišnyktų ir pasiliktų vartotojo suvesti duomenys.

9. papildomas

Suprogramuokite žaidimą. Žaidimas prasideda mygtuku **“pradėti”**. Jį paspaudus skriptas sugeneruoja atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 6 bet jo neišveda, o vietoj jo parodo laukelį, kuriame žaidėjas rašo savo spėjimą. Neatspėjus išvedamas pranešimas **“neatspėjote”** ir laukelis įrašyti naujam spėjimui. Atspėjus skaičių išvedamas pranešimas **“atspėjote”**, spėjimų skaičius (kiek kartų buvo spėta) ir mygtumas pradėti. Įvedimo laukelyje tikrinkite (serverio pusėje), kad įvedamas būtų tik skaičius intervale nuo 1 iki 6. Jeigu įvedimas netinkamas, turi būti išvedama informacija su paaiškinimu ir spėjimas neskaičiuojamas.

10. papildomas

Suprogramuokite žaidimą. Žaidimas prasideda dviem laukeliais, kuriuose žaidėjai įveda savo vardus ir mygtuku **“pradėti”**. Šone yra rodomas žaidėjų rezultatas. Paspaudus **“pradėti”** turi atsirasti pirmo žaidėjo vardas ir mygtukas **“mesti kauliuką”**. Jį nuspaudus skriptas automatiškai sugeneruoja skaičių nuo 1 iki 6 ir jį prideda prie žaidėjo rezultato, o pirmo žaidėjo vardas pakeičiamas antro žaidėjo vardu (parodo kieno eilė “mesti kauliuką”). Žaidimas tęsiamas iki tol, kol kažkuris žaidėjas surenka 30 taškų. Tada parodomas pranešimas apie laimėjimą ir vėl leidžiama suvesti žaidėjų vardus ir pradėti žaidimą iš naujo.