

Görev 4

Aşağıdaki soruları farklı sayfalarda hazırlayarak yanıtlayın.

Hazırladığınız sayfaları Github Pages'de deploy edin.

Eklediğiniz sayfaların bağlantılarını aşağıdaki satırlara ekleyin.

Yanıt bağlantıları:

Soru 1:

Soru 2:

Soru 1:

-1'den 99'a kadar olan sayıları for döngüsü ile ekrana yazdırmak üzere aşağıdaki çıktı hazırlanmalı. Sayfa çalıştığında **Sırala** butonu aktif, **Rastgele Sayı Seç** butonu pasif olmalı.

1'den 99'a kadar olan sayıları for döngüsü ile yan yana

-**Sırala** butonuna basıldığında sayılar her satırda 10 sayı olacak şekilde sıralanmalı ve **Sırala** butonu pasif, **Rastgele Sayı Seç** butonu aktif olmalı.

Burada her bir sayı for döngüsü ile bir **span etiketi** içerisinde ekrana yazılmalı.

1'den 99'a kadar olan sayıları for döngüsü ile yan yana

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99

-**Rastgele Sayı Seç** butonuna her basıldığında rastgele bir sayı üretilmeli ve üretilen sayıya ait span içerisindeki sayı, kırmızı renkli ve bold olacak şekilde değişmelidir.

1'den 99'a kadar olan sayıları for döngüsü ile yan yana [Sırala](#)

Rastgele Sayı Seç

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 **25** 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
91 92 93 94 95 96 97 98 99

-Her **Rastgele Sayı Seç** butonuna basıldığında yeni bir sayı kırmızı renkli ve bold olacak şekilde devam etmelidir.

1'den 99'a kadar olan sayıları for döngüsü ile yan yana [Sırala](#)

Rastgele Sayı Seç

1 2 3 **4** 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 **25** 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 **36 37** 38 39 40
41 42 43 **44 45** 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 **59** 60
61 **62** 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 **76** 77 78 79 80
81 **82** 83 84 85 86 87 **88** 89 90
91 92 93 94 **95** 96 97 98 99

Soru 2:

Aşağıdaki sayı tahmin oyununun, olabilecek tüm hataları engelleyerek çalışacak şekilde düzenleyin.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

Kurayı Çek

Loto Sayıları

-Tahminler girildikten sonra **Tahmin Gir** butonuna basıldığında; **Tahmin Gir** butonu pasif, **Kurayı Çek** butonu aktif olmalı.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

Tahminler girildi.

Kurayı Çek

Loto Sayıları

Kurallar:

-Girilen sayının 1 ile 49 arasında olup olmadığı kontrol edilsin. Bu sayıların dışında bir sayı girilmesine izin verilmesin. 49'dan büyük sayı girilirse **Tahmin Gir** butonuna basıldığında mesaj kutusu çıksın "1-49 sayıları arasında bir sayı girmelisiniz" mesajı verisin.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

123	23	34	2	4	5	Tahmin gir
-----	----	----	---	---	---	------------

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

siliconmadeacademy.com web sitesinin mesajı

1-49 sayıları arasında tahminler girmelisiniz!

Tamam

-Kullanıcı tahminlerinde birbirinin aynısı sayıların olup olmadığı kontrol edilsin.Kullanıcı bir kutuya tahmin girdikten sonra başka bir kutuya tıkladığında, eğer daha önceki kutulara girilmiş sayılardan birini girmişse hemen o anda mesaj kutusu çıksın. Mesaj kutusu metni: “Aynı tahmin bir kez girilebilir.”

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

12	15	32				Tahmin gir
----	----	----	--	--	--	------------

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;



12	15	32	32			Tahmin gir
----	----	----	----	--	--	------------

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

siliconmadeacademy.com web sitesinin mesajı

Aynı tahmin bir kez girilebilir.

Tamam

-Tahminler girilirken aynı tahminlerin girilmesi durumunda “Aynı tahmin bir kez girilebilir.” mesajı verildikten sonra, girilen sayılardan aynı olanlardan soldaki kutu içerisinde kalmaya devam etmeli, sağdaki ise silinmelidir.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;



12	15	32	32			Tahmin gir
----	----	----	----	--	--	------------

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

siliconmadeacademy.com web sitesinin mesajı

Aynı tahmin bir kez girilebilir.

Tamam

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

12	15	32				Tahmin gir
----	----	----	--	--	--	------------



Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

-Tüm tahminler girildikten sonra bütün sayılar benzersiz olacaktır. Bu sayılar küçükten büyüğe sıralanarak tahmin kutularına tekrar yerleştirilsin.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

23	1	32	45	11	39	Tahmin gir
----	---	----	----	----	----	------------

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

1	11	23	32	39	45	Tahmin gir
---	----	----	----	----	----	------------

Tahminler girildi.

Kurayı Çek

Loto Sayıları

--	--	--	--	--	--

-Oluşturulan loto sayılarında birbirinin aynısı sayılar olmamalı ve oluşturulan loto sayıları küçükten büyüğe sıralanarak sonuç kutularına eklenmeli.

Sayısal Loto Oyunu

Aşağıdaki inputlara tahminlerinizi giriniz;

1	11	23	32	39	45	Tahmin gir
---	----	----	----	----	----	------------

Tahminler girildi.

Kurayı Çek

Loto Sayıları

7	22	30	39	44	49
---	----	----	----	----	----

Bilinen sayılar:39
1 adet sayı bildiniz.

-Girilen tahminlerde ve loto sayılarında gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra, loto sayılarının altında bilinen sayılar yan yana bir label içerisine yazılmalı. Bilinen sayıların altında da kac adet sayı bilindiği farklı bir label içerisine yazılmalı.