

Лабораторная работа №10 (вариант 1)

Работа с таймерами в JavaScript

Все картинки (элементы **img**) в документе являются экземплярами объекта **Image**. У каждого объекта **Image** существует свойство **src**, которое можно менять.

События **MouseOver** и **MouseOut** происходят, когда курсор мыши перемещается на элемент или уходит за его пределы.

Метод **setInterval** работает следующим образом: первый параметр имя функции (без кавычек и круглых скобок), а второй параметр – промежуток времени, через который нужно запускать эту функцию (в миллисекундах 1000 миллисекунд = 1 секунда).

window.setInterval(timer, 1000) запускать функцию **timer** раз в секунду. И каждую секунду функция **timer** будет выполнять какие-то операции.

Для остановки таймера используется метод **clearInterval**, который принимает уникальный номер таймера (созданного через **setInterval**), который нужно остановить. Чтобы передать номер таймера из одной функции в другую используются **глобальные переменные**.

Написать приложение, позволяющее показывать изображения на странице.

1. Создайте страницу с четырьмя изображениями автомобилей, как показано на рисунке.



2. При наведении указателя мыши на фото одного автомобиля, в текстовом поле формы появляется сообщение о его марке и год выпуска.
3. При уведении курсора в сторону сообщение исчезает.
4. При нажатии на кнопку “Запустить карусель” изображения меняются местами.
5. При нажатии на кнопку “Остановить карусель” движение останавливается.
6. Дополнительно. Измените приложение таким образом, чтобы каждая следующая картинка показывалась не автоматически, а при нажатии кнопки “Показать!”.

Лабораторная работа №10 (вариант 2)

Работа с таймерами в JavaScript

Все картинки (элементы **img**) в документе являются экземплярами объекта **Image**. У каждого объекта **Image** существует свойство **src**, которое можно менять.

События **MouseOver** и **MouseOut** происходят, когда курсор мыши перемещается на элемент или уходит за его пределы.

Метод **setInterval** работает следующим образом: первый параметр имя функции (без кавычек и круглых скобок), а второй параметр – промежуток времени, через который нужно запускать эту функцию (в миллисекундах 1000 миллисекунд = 1 секунда).

window.setInterval(timer, 1000) запускать функцию **timer** раз в секунду. И каждую секунду функция **timer** будет выполнять какие-то операции.

Для остановки таймера используется метод **clearInterval**, который принимает уникальный номер таймера (созданного через **setInterval**), который нужно остановить. Чтобы передать номер таймера из одной функции в другую используются **глобальные переменные**.

Написать приложение, позволяющее показывать изображения на странице.

1. Создайте страницу с пятью названиями животных, как показано на рисунке.



2. При наведении курсора мыши на название животного, в ячейке таблицы появляется рисунок этого животного.

3. При уведении курсора в сторону рисунок исчезает.

4. При нажатии на кнопку **“Показать ”** в ячейке таблицы, автоматически появляется следующее по списку изображение.
5. При нажатии на кнопку **“Остановить”** в ячейке таблицы .появляется предыдущее по списку изображение.
6. **Дополнительно.** Измените приложение таким образом, чтобы следующая картинка показывалась при нажатии кнопки **“Показать!”**.