

JavaScript Aufbau

IEJSCA - JavaScript - AJAX und XML

Trainer: Rech Steffen

Gesamtpunktzahl: 100

Hilfsmittel: Internet, Unterlagen

Lesen Sie bitte zuerst die Bearbeitungshinweise und alle Arbeitsanweisungen in Ruhe durch.

Bearbeitungshinweise:

- Nutzen Sie für jede Aufgabe eine Datei aufgabe-n.html
- Ändern Sie den Ordernamen nach folgendem Schema: vorname-nachname
- Kommentieren Sie Ihren Code aus. Nicht funktionaler aber auskommentierter Code wird bewertet.
- Syntaxfehlermeldungen in der Browserkonsole führen dazu das die Aufgabe mit 0% bewertet wird.
- Die Prüfung ist bestanden, wenn mindestens 50% erreicht wurden.
- Achten Sie auf Hinweise im Lernraum (Hinweispods)
- Nicht hochgeladene Prüfungen werden mit 0% bewertet.

Abgabe der Prüfung:

Rechtsklick auf den Ordner -> Senden an zipkomprimierter Ordner.

Laden Sie diesen Ordner im E-Campus unter Bausteinprüfungen hoch.



ihr-name.zip

Viel Erfolg

Aufgabe 1 - Bildvorschau Hauptseite - Landing Page

Gesamtpunktzahl: 20

Nutzen Sie die Datei: aufgabe1.html

Aufgabe 1.1 Vorbereitung - Teilpunkte: 10

Erzeugen Sie aus der Datei < aufgabe1_rohdaten.txt > ein JavaScript Array oder Objekt für die < Bild Vorschau > und speichern Sie dieses in einer externen Datei < aufgabe1_data.json> im Ordner < data> ab. Diese Datei wird in Aufgabe 1.2 über Ajax angefragt.

Aufgabe 1.2 Interaktivität - Teilpunkte: 10

Erzeugen Sie eine externe JavaScript-Datei aufgabe1.js und binden sie diese in die HTML-Datei ein. Denken Sie daran eine Warnmeldung auszugeben, wenn JavaScript deaktiviert ist.

Beim Laden der Seite soll eines der Bilder bild1.jpg, bild2.jpg, bild3.jpg oder bild4.jpg zufällig ausgewählt und angezeigt werden. Tauschen Sie dazu das src-, alt- und title-Attribut des bestehenden Bildes gegen die Daten des zufällig ermittelten aus.

Mögliche Landingpage Bilder



bild1.jpg - alt/title: mirrodin besiegt



bild2.jpg - alt/title: Ajani Goldmane

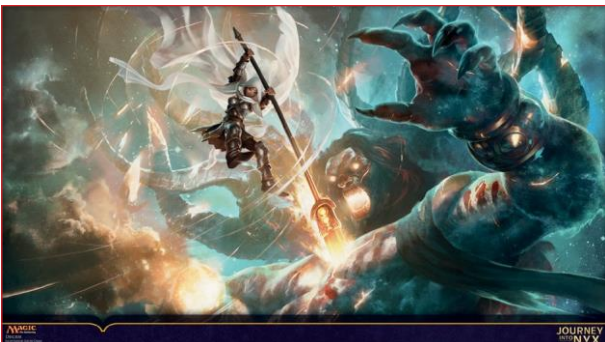


bild3.jpg - alt/title: Journey into MYX



bild4.jpg - alt/title: 2015 Core Set

Aufgabe 2 - Karten Vorschau

Gesamtpunktzahl: 30

Nutzen Sie die Datei: aufgabe2.html

Aufgabe 2.1 Vorbereitung - Teilpunkte: 15

Erzeugen Sie aus der Datei < aufgabe2_rohdaten.txt > ein JavaScript Array oder Objekt für die < Karten Vorschau > und speichern Sie dieses in einer externen Datei < aufgabe2_data.json > im Ordner < data > ab. Es ist nicht erlaubt die HTML-Tags für die Ausgabe bereits im Array/Objekt abzuspeichern. Diese müssen nachträglich bei der Ausgabe erzeugt werden. Diese Datei wird für 2.2 beim klicken über eine Ajax-Anfrage geladen.

Aufgabe 2.2 Interaktivität - Teilpunkte: 25

Erzeugen Sie eine externe JavaScript-Datei aufgabe2.js und binden sie diese in die HTML-Datei ein.

Denken Sie daran eine Warnmeldung auszugeben, wenn JavaScript deaktiviert ist.

Wenn eines der Bilder oder der Text angeklickt wird soll das angeklickte Bild mit zugehörigen Text im div#infotext angezeigt werden. Im Ausgabebeispiel sehen Sie die Darstellung wenn das erste Bild < Aether Chaser > angeklickt wurde. Hier muss bei jedem Klick eine Ajax-Anfrage auf < aufgabe2_data.json > gestartet werden.

```
▼ <div id="info">
  ▼ <div id="infotext">
    
    ▼ <ul>
      ▶ <li></li> <-- dieses li-tag enthält eine h2 Überschrift mit Kartennamen
      <li>ArtNr.: 25045</li>
      <li>Farbe Red (rot)</li>
      <li>Rarität Common (gewöhnlich)</li>
      <li>Edition Aether Revolt</li>
      ▼ <li>
        Zustand near mint - mint (nahezu ungespielt - ungespielt)
      </li>
      ▼ <li>
        <input value="1" type="text">
        <button type="button">In den Warenkorb</button>
      </li>
    </ul>
  </div>
</div>
```

Aufgabe 2 - Vorschau der Anzeige siehe nächste Seite

Aufgabe 2 - vor dem klicken auf Aether Chaser



Aufgabe 2 - nach dem klicken auf Aether Chaser



Aufgabe 3 - Decklistenvorschau

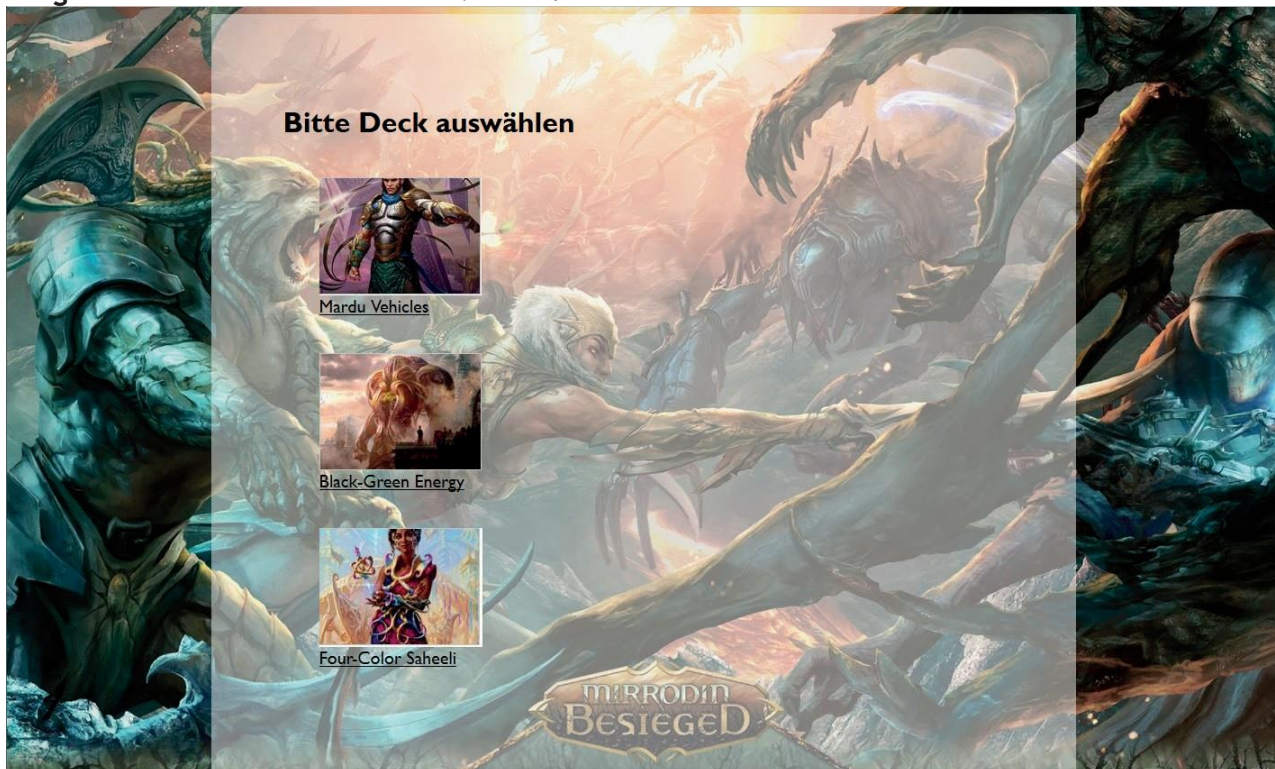
Gesamtpunktzahl: 50

Nutzen Sie die Datei: aufgabe3.html

Erzeugen Sie eine externe JavaScript-Datei aufgabe3.js und binden Sie diese in die HTML-Datei ein. Denken Sie daran eine Warnmeldung auszugeben, wenn JavaScript deaktiviert ist. Binden Sie die Datei aufgabe3_data.js in das HTML-Dokument ein. Wenn in der div#left einer der links (Bild liegt im Link) angeklickt wird erhält das span-Element im img-Tag die Klasse < active >. Nutzen Sie das Objekt aus aufgabe3_data.json und geben Sie die zugehörigen Informationen im div#right wie folgt aus:

```
<div id="left">
  <h1>Bitte Deck auswählen</h1>
  <ul id="auswahl">
    <li>
      <a href="https://www.mtggoldfish.com/archetype/standard-mardu-vehicles-32988#online">
        
        <span class="active">Mardu Vehicles</span>
      </a>
    </li>
    <li></li>
    <li></li>
  </ul>
</div>
<div id="right">
  <h2>Mardu Vehicles</h2>
  
  <h3>Karten:</h3>
  <ul id="karten">
    <li>4 Aether Hub</li>
    <li>3 Aethersphere Harvester</li>
    <li>4 Concealed Courtyard</li>
    <li>4 Fatal Push</li>
    <li>4 Gideon, Ally of Zendikar</li>
    <li>4 Heart of Kiran</li>
    <li>4 Inspiring Vantage</li>
    <li>1 Needle Spires</li>
    <li>3 Plains</li>
    <li>4 Scrapheap Scrounger</li>
    <li>4 Spire of Industry</li>
    <li>3 Swamp</li>
    <li>2 Thalia, Heretic Cathar</li>
    <li>4 Thraben Inspector</li>
    <li>4 Toolcraft Exemplar</li>
    <li>4 Unlicensed Disintegration</li>
    <li>4 Walking Ballista</li>
    <li>1 Anguished Unmaking</li>
    <li>1 Archangel Avacyn</li>
    <li>2 Fumigate</li>
  </ul>
  <p>
    Kaufen
    <a href="https://www.mtggoldfish.com/archetype/standard-mardu-vehicles-32988#online">Mardu Vehicles</a>
  </p>
</div>
</div>
```


Aufgabe 3 - vor dem klicken auf Mardu Vehicles



Aufgabe 3 - nach dem klicken auf Mardu Vehicles

