

Übung 2: JavaScript

1. (20 P) Erweiterung des Formulars für Registrierung in Übung 1.
 - (a) (10 P) Eine JavaScript-Funktion zur Prüfung, ob das Passwort mindestens 7 Zeichen lang ist und mindestens fünf Ziffern, einen Groß- sowie einen Kleinbuchstabe enthält.
 - (b) (5 P) Eine JavaScript-Funktion zur Prüfung der Gleichheit der beiden Passwörter.
 - (c) (5 P) Ein Hinweis neben dem Eingabefeld zur Mitteilung des Problems.
Hinweis: blur- und focus-Event dienen, z.B., zur Fokussierung bzw. zum Verlassen eines Eingabefelds.
2. (35 P) Erweiterung der Tabelle *Spieler*
 - (a) (10 P) Beim Auswählen eines Spielers in der Tabelle wird die Spiel-Seite des Spielers angezeigt, wobei der Name des Spielers mittels URL übergeben und angezeigt wird.
 - (b) (5 P) Dieser Seite enthält Informationen für alle Spiele des Spielers, siehe Aufgabe 2(d) von Übung 1.
(8 Spiele als Beispiele mit Musterdaten)
 - (c) (10 P) Die Spiele können nach dem Spieldatum und Level sortiert werden.
 - (d) (10 P) Die Anzahlen der gewonnenen, verlorenen, abgebrochenen sowie abgelaufenen Spiele werden berechnet und graphisch dargestellt.
3. (45 P) Entwicklung einer weiteren HTML-Seite für Spiele
 - (20 P) *Neues Spiel generieren*: Ein neues Spiel mit 16 Karten (8 Paare) sollte generiert werden. Das Bild einer Karte sollte 100 KB nicht überschreiten.
 - (25 P) *Karte umdrehen*: Beim Klicken auf eine Karte wird sie umgedreht. Es darf höchstens nur zwei Karten aufgedeckt sein. Wenn zwei aufgedeckte Karten übereinstimmen, werden sie vom Spielfeld gelöscht. Sonst werden sie wieder abgedeckt.

Ausgabe: 22.05.2022

Abgabe: 11.06.2022

Die Abgabe sollte rechtzeitig als ein ZIP-Archiv mit dem Namen *loginname1_loginname2.zip* in den Ordner Dateien/Abgaben in Stud.IP hochgeladen werden, wobei *loginname1* und *loginname2* die Uni-Emailadresse ohne *@uni-bremen.de* sind.