



Podstawy języka JavaScript

ZDARZENIA - ZADANIA #2

© Piotr Siewniak, wersja: 27.II.2021 r.

Zadanie 1

Napisać aplikację, pozwalającą na zmianę stylu brzegu elementu elementu blokowego `div` na stronie WWW. Przy czym, zmiana ta powinna następować, jako reakcja na umieszczenie kurSORA myszy ponad tym elementem. Zdjęcie kurSORA myszy z nad elementu powinno spowodować powrót parametrów stylu brzegu do wartości początkowych.

Założyć, że rejestracja i obsługa zdarzeń myszy: `onMouseOver` oraz `onMouseOut` – jest realizowana za pomocą metody tradycyjnej (w skrypcie JS).

Wykonać aplikację w dwóch wariantach, w zależności od zastosowanej procedury obsługi zdarzeń myszy. Mianowicie, procedury obsługi wymienionych powyżej zdarzeń zaprojektować, jako:

1. funkcje zwykłe (*wariant I*);
2. funkcje anonimowe (*wariant II*).

Zadanie 2

Napisać aplikację, pozwalającą na zmianę stylu dwóch elementów `input`, zawartych w formularzu, polegającą na zmianie: nazwy, grubości i koloru czcionki oraz zmianie koloru tła. Przy czym, wspomniana zmiana stylu powinna nastąpić, jako reakcja na naciśnięcie dowolnego przycisku myszy w obrębie danego elementu `input`.

Zadanie 3

Napisać aplikację, pozwalającą na wyświetlenie galerii, składającej się z kilku miniatur zdjęć – w układzie poziomym (jedna miniatura obok drugiej). Przy czym, wspomniane miniatury powinny mieć znormalizowaną wysokość. Sterowanie obsługą galerii powinno spełniać następujące kryteria:

- umieszczenie kurSORA myszy ponad każdą z miniatur powinno spowodować wyświetlenie informacji, dotyczących wybranego zdjęcia (tytuł zdjęcia i jego pochodzenie (źródło) – poniżej galerii);
- kliknięcie w obrębie danej miniatury powinno skutkować wyświetleniem odpowiadającego jej zdjęcia w rozmiarze oryginalnym oraz opisu zdjęcia – na tej samej stronie www, poniżej galerii.