



Podstawy języka JavaScript

ZDARZENIA - ZADANIA #1

© Piotr Siewniak, wersja: 20.II.2021 r.

Zadanie 1

Napisać aplikację pozwalającą na obliczenie pola i obwodu prostokąta dla zadanych długości jego boków.

Dane wejściowe wprowadzić z klawiatury, za pośrednictwem pól tekstowych `input` zawartych w formularzu.

Wyniki zaprezentować na ekranie, na tej samej stronie WWW.

Założyć, że aplikacja jest sterowana za pomocą dwóch przycisków: naciśnięcie pierwszego powoduje obliczenie pola prostokąta, a naciśnięcie drugiego — obliczenie jego obwodu.

Wykonać aplikację w dwóch wariantach, odpowiadających zastosowanej metodzie rejestracji zdarzeń myszy `onClick` skojarzonych z przyciskami sterującymi. W szczególności zarejestrować zdarzenia:

- „w linii” definicji przycisków sterujących (*wariant I*);
- w skrypcie, metodą tradycyjną (*wariant II*).

Zadanie 2

Napisać aplikację pozwalającą na obliczenie objętości, pola powierzchni całkowitej oraz łącznej długości wszystkich krawędzi sześcianu dla zadanej długości jego krawędzi.

Daną wejściową wprowadzić z klawiatury za pośrednictwem formularza. Wyniki zaprezentować na ekranie, na tej samej stronie WWW.

Założyć, że aplikacja jest sterowana za pomocą jednego przycisku, którego naciśnięcie powoduje obliczenie wszystkich wymaganych wielkości.

Zarejestrować i obsłużyć zdarzenie myszy `onClick` związane z przyciskiem sterującym. Wykonać aplikację w dwóch wariantach, w zależności od wykorzystanej procedury obsługi zdarzenia `onClick`. W szczególności jako procedurę (procedury) obsługi zdarzenia zaprojektować:

- funkcje zwykłe (*wariant I*);
- funkcje anonimowe (*wariant II*).

Każda ze wspomnianych funkcji zwykłych i anonimowych ma za zadanie obliczenie innej wielkości (objętości, pola i długości krawędzi).
