

## Webprogramozás alapjai – 20. Practice

Téma: HTML5 nyelv – *JavaScript alapok, JSON, jQuery*

Mappa neve: **NEPTUNKOD\_1127**

**Tölts fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!**

Határidő: **2025.11.27.**

### Irodalom:

- **HTML5**

<https://www.w3schools.com/html/>

### 0. Task

a.) Írjon JavaScript kódot, amely az `onmouseover/onmouseout` eseményt használ fel egy gomb színének megváltoztatásához.

**Mentés:** *neptunkod\_onmouover.html*

b.) Készítsen egy HTML oldalt, amely egy objektum (hallgató) tulajdonságait tárolja egy változóba és egy gomb kattintásra megjeleníti az oldalon.

**Mentés:** *neptunkod\_objcreate.html*

c.) Készítsen egy HTML oldalt, amely egy objektum (hallgató) tulajdonságait tárolja egy változóba és egy gomb kattintásra jeleníti meg az oldalon - a függvényt JS kódba hozza létre.

**Mentés:** *neptunkod\_objfügv.html*

### 1. Task

Mentse el másként az előző órán elkészített *NEPTUNKOD\_2.html* fájlt –

*NEPTUNKOD\_3.html*-re.

Egészítse ki a *NEPTUNKOD\_3.html* fájlt, amely 2 bekezdést (további szöveggel és művelettel), egy űrlapot (3 beviteli mező) és az űrlap alatt egy Jelentkezés gombot tartalmaz.

Írjon egy jQuery kódot, amely a következő műveleteket végzi el.

- A fejléc szövegről *elhúzott egér információt* ír ki egy ablakba.
- Az első bekezdésben lévő *Kattints ide* – elrejti az első bekezdést.
- A második bekezdésben lévő *Kattints ide duplán kattintva* – elrejti az 2. bekezdést.
- A **Jelentkezés** gomb *felé húzva az egeret* – információs ablak jelenik meg benne szöveggel.

- A keret fel/lefelé mozgatja az egerét a keret színe változik meg.
- A beviteli mezőn belül kattintunk (kereten belül) – kitölti egy színnel.

**Mentés:** NEPTUNKOD\_3.html, 3.js

### jQuery feladatok

A jQuery egy JavaScript programozói könyvtár, amelyet John Resig kezdt fejleszteni. **Kattints ide**, és eltünik!  
Elterjedtnek tekinthető, segítségével könnyen bejárató egy HTML oldal DOM-ja. **Kattints ide duplán**, és eltünik!

Név:

E-mail:

Jelszó:

## 2. Task

Mentés másként a *NEPTUNKOD 3. html* fájlt – *NEPTUNKOD\_4.html*-re.

*NEPTUNKOD\_4.js*

Egészítse ki a *NEPTUNKOD\_4.html* fájlt, amely 3 bekezdést tartalmaz, alatta 3 gombot (Elrejt, Megjelenít, elrejt/megjelenít)

Az Űrlap - cím, 3 beviteli mező, háttér és egy Jelentkezés gombot tartalmaz - **alatt 3 gomb legyen**, amely az áttetszőség értékét adja meg (áttetszőség= 0.1, 0.5 és 0.8) és ez alatt 3 gomb a korábbi műveleteket végzi el.

**Készítse el a script kódot – külön fájlba -, amely a következő műveleteket végzi el:**

**Űrlap felett lévő három gomb:**

- Az Elrejt gombra kattintva a három bekezdést **Elrejti**.
- A Megjelenít gombra kattintva a három bekezdést **Megjelenik**.
- Az Elrejt/Megjelenít gombra kattintva **Be/ Ki kapcsolható** a megjelenítés.

**Űrlap alatt lévő három gomb:**

- Az áttetszőség=0.1 gombra kattintva az űrlap elhalványul.
- Az áttetszőség=0.5 gombra kattintva az űrlap erősödik.
- Az áttetszőség=0.8 gombra kattintva az űrlap még erősebb lesz.
- Az Elrejt gombra kattintva az Űrlapot **elrejti**.
- A Megjelenít gombra kattintva az Űrlap **megjelenik**.
- Az Elrejt/Megjelenít gombra kattintva **be/ ki kapcsolható** az űrlap megjelenítése.

### jQuery feladatok

A jQuery egy JavaScript programozói könyvtár, amelyet John Resig kezdt fejleszteni.

Elterjedtnek tekinthető, segítségével könnyen bejárató egy HTML oldal DOM-ja.

Eltérőek és animációkat adhatnak HTML elemeikhez. Számtalan plugin írtak hozzá.

**Űrlap**

Név:

E-mail:

Jelszó:

Áttetszőség = 0.1 Áttetszőség = 0.5 Áttetszőség = 0.8