

Webprogramozás alapjai – 20. Practice

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

Mappa neve: **NEPTUNKOD_1127**

Töltse 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_onmouseover.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 kezdett fejleszteni. **Kattints ide**, és eltűnik!

Elterjednek tekinthető, segítségével könnyen bejárható egy HTML oldal DOM-ja. **Kattints ide duplán**, és eltűnik!

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 **Elrejtí**.
- 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 elrejtí**.
- 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 kezdett fejleszteni.

Elterjednek tekinthető, segítségével könnyen bejárható egy HTML oldal DOM-ja.

Effektek és animációk adnak HTML elemekhez. Számítlan plingit írni hozzá.

Űrlap

Név:

Email:

Jelszó:

Áttetszőség = 0.1 Áttetszőség = 0.5 Áttetszőség = 0.8