

ПРАКТИКА



Завдання 1: Перемикач темної і світлої теми

Опис:

Створіть сторінку з кнопкою «Змінити тему». При натисканні на кнопку сайт повинен перемикатися між світлою і темною темою. Змінюються фон, кольори тексту, кнопок тощо.

Що використати:

- `classList.toggle()`
- `document.documentElement.style` для зміни CSS-змінних (за бажанням)
- Збереження теми у `localStorage` (додатково)

Завдання 2. Генератор випадкових зображень

Реалізуйте генератор випадкових зображень: перед користувачем буде кнопка, при натисканні на яку відображатиметься випадкове зображення. Воно буде випадковим для користувача, але для вас (як для розробника) — це буде зображення з заздалегідь підготовленого списку.

Чим більше зображень у списку — тим рідше вони повторюватимуться.

У вас є список зображень (масив посилань на зображення), і потрібно показати одне випадкове з цього списку.

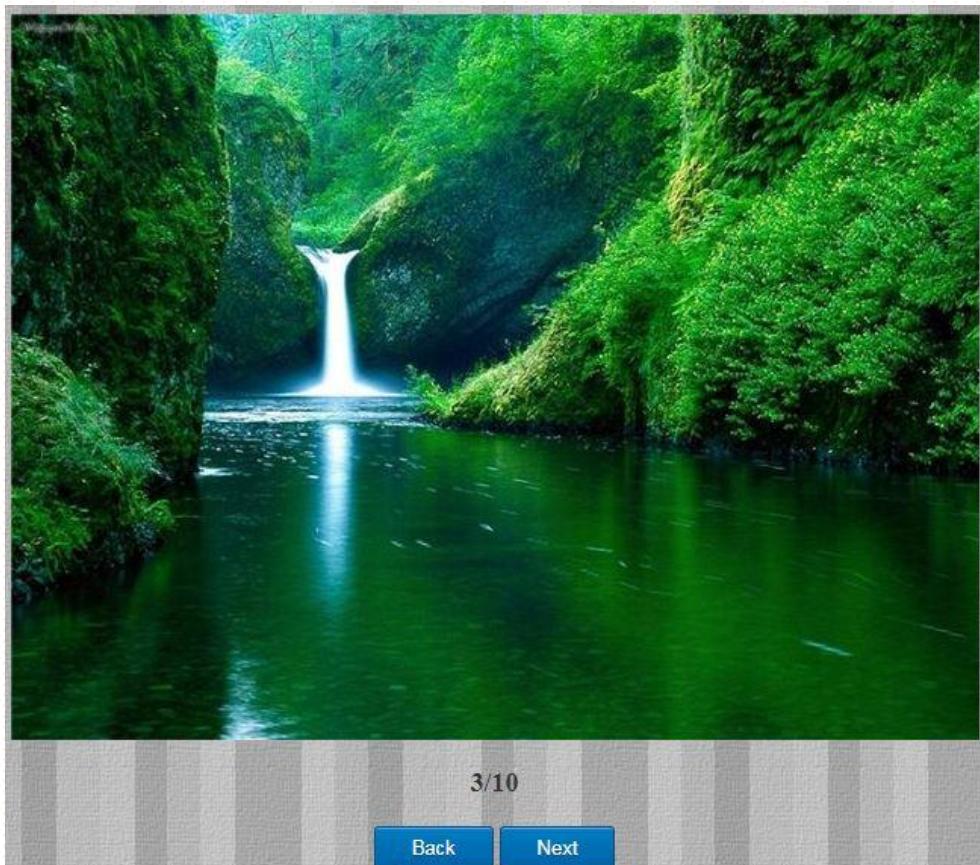
Звернутися до будь-якого зображення можна за його індексом (порядковим номером), тому для отримання випадкового зображення достатньо згенерувати випадкове число.



Получить случайную картинку

Завдання 3. Галерея зображень

Створіть HTML-сторінку з галересю. В один момент часу на екрані повинне відображатися одне зображення і дві кнопки: Назад і Вперед. При натисканні на кнопки зображення повинні перемікатися у відповідному порядку. Коли наступного/попереднього зображення немає — відповідну кнопку потрібно заблокувати. Зображення мають зберігатися в заздалегідь підготовленому масиві. Додайте на сторінку кнопку, при натисканні на яку галерея автоматично прокручуватиметься (слайд-шоу).



Завдання 4: Живий фільтр карток

Опис:

Створіть список карток з назвами (наприклад, тварини, фільми, міста). Угорі — поле введення. Під час введення тексту відображаються лише ті картки, назви яких містять введений текст.

Що використати:

- подія `input`
- `textContent, includes()`
- `element.style.display або classList.add('hidden')`