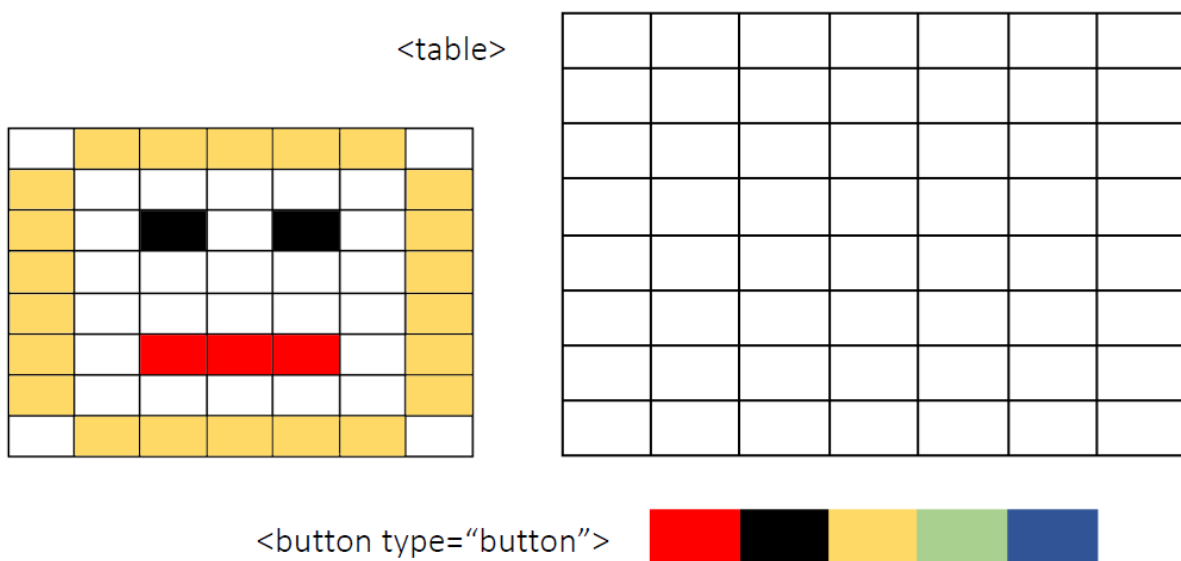


## ЛАБ 05. ЖаваСкрипт функц ба хүснэгт

Даалгавар 1. [1] номын 319-323-р хуудаснаас 9.7 - 9.30 болон 356-359-р хуудаснаас 10.10 - 10.17 дасгалуудыг хийж гүйцэтгэнэ.

Даалгавар 2. Энэ лабораторын ажлаар ЖаваСкрипт хэлний стандарт функц, хэрэглэгчийн функц, хүснэгтэн хувьсагчийн хэрэглээг судалж тэдгээрийг ашиглах, тодорхойлох чадварыг эзэмших зорилготой.



Дасгал 1. Дээрх зурагт үзүүлсэн баруун талд байгаа хүснэгтийг JS дээр урьдчилан бэлтгэсэн array-аас утга аван кодчилолоор зурж үүсгэх.

Дасгал 2. Дээрх зурагт үзүүлсэн баруун талд байгаа хүснэгтийн нүдийг хулганы сонгосон өнгөөр будах

Дасгал 3. Эхлэх гэсэн товч нэмэн тодорхой цаг тоолдог үйлдэл нэмнэ. 1 минутын дотор дээрх зурагны баруун талд байгаатай ижил болгон будахад та яллаа хэмээн өөр баяр хүргэж буй хуудасруу шилждэг болгох. Хэрвээ хугацаа дуусвал та ялагдлаа хэмээн мэдэгддэг болгох.

Даалгавар 3. Hangman Game – Энэхүү даалгавараар JS хүснэгтэнд асуултууд болон хариултуудыг хадгална. Асуулт болгон харилцан адилгүй хугацаанд хариулагдах ёстой



бөгөөд мөн хүснэгтэнд хадгалагдана. Тоглоом эхлүүлэх товчин дээр дарахад random байдлаар асуултыг сонгож эхлэнэ. Тоглогч нийт 5 амьтай байх бөгөөд нэг үсэг буруу оруулахад нэг амь хасагдах зарчмаар тоглоно. Хэрэв хугацаа дуусвал эсвэл бүх амь дуусвал та ялагдлаа хэмээн alert-ээр зарлаж дахин эхлүүлнэ. Нэг асуултанд амжилттай хариулвал дараагийн асуулт гарч ирнэ. Хүснэгтэн дэх бүх асуултанд хариулж дуусвал та яллаа хэмээн alert-аар мэдэгдэнэ. /HangMan-аа хавсаргасан lab5Assets хавтаснаас авч ашиглаарай. /

### Ном зүй

[1] Paul J. Deitel, Harvey M. Deitel and A. Deitel, Internet & World Wide Web How to Program, 5th edition, 2012, ISBN: 978-0-13-215100-9