

Pikataival

Task 1

PHP-tehtävä:

1. Anna kahteen input kenttään kaksi erillistä lausetta.
2. Vertaa ensimmäisen lauseen kirjaimia toisen lauseen kirjaimiin
3. Laske toisessa lauseessa esiintyvät samat kirjaimet kuin ensimmäisessä ja tulosta niiden lukumäärä
4. Tulosta saman kirjaimen lukumäärä vain kerran

Esimerkki:

1. "Hei maailma"
2. "Taitaja-kisat on käynnissä"

H:0

E:0

I:3

M:0

A:4

L:0

Task 2

Junan kokoaminen (katso *wireframe*)

1. Sivulla näkyy erilaiset junan osat
2. Käyttäjä voi valita eri osia klikkaamalla kuvia
3. Käyttäjän valitsema kuva lisätään alas junan osaksi oikealle
4. Käyttäjä voi lisätä haluamansa määrän malleja, haluamassaan järjestyksessä

Task 3

Kirjoita PHP-funktio, joka ottaa sähköpostiosoitteen syötteeksi. Tämä funktio tarkistaa, onko sähköpostiosoite kelvollinen, ja jos se on kelvollinen, se erottaa tämän sähköpostiosoitteen yläpäättason verkkotunnusnimen (*top-level domain name*).

Task 4

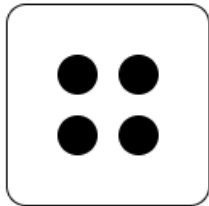
Tiedostossa person.json on yhden henkilön tiedot (nimi ja ikä). Lue tiedosto ja muuta henkilön nimi sekä ikä. Tallenna uudet tiedot person.json-tiedostoon.

Task 5

- Generoi kolme lukua väliltä 1-10.
- Generoi kolme lisää lukua väliltä 1-10.
- Tulosta molemmat sarjat kahtena sarakkeena laskevassa järjestyksessä vierekkäin.
- Animaatiolla korostetaan luvut, jotka ovat samassa rivissä (pulsoivia animaatioita (koon ja värin muutokset)).

Task 6

Korjaa koodi niin, että noppa näyttää alla olevan kuvan kaltaiselta.



Task 7

Luo JavaScript-funktio, joka ottaa parametrina taulukon, jossa on 10 kokonaislukua välillä 0-9. Funktion tarkoitus on muotoilla puhelinnumero, joka on saatu taulukosta muotoon "+358 XX YYY ZZZZ", missä "XX" on kaksi ensimmäistä numeroa, "YYY" on seuraavat kolme numeroa ja "ZZZZ" on viisi viimeistä numeroa.

- Muunna numerot merkkijonoiksi ja lisää etuliite "+358".
- Muotoile numerot välilyöntien avulla oikeaan muotoon.
- Palauta lopullinen muotoiltu puhelinnumero merkkijonona.

Task 8

Nykyisen pelin logiikka:

Aina kun käärme syö saaliin, se kasvaa.

Uusi logiikka:

Käärmeen pituus kasvaa automaattisesti ajan kuluessa yhdellä palalla joka kolmas sekunti. Muuta logiikkaa niin, että käärmeen syödessä sen pituus lyhenee.

Task 9

1. Toteuta kuvan mukainen pohjapiirustus html:llä ja css:llä
2. Tee oikealle puolelle lista huoneista
3. Kun siirrät cursorin huoneen nimen päälle, se aktivoituu pohjapiirustuksessa
4. Kun hiiri siirtyy pois, aktivointi häviää

Task 10

Kirjoita PHP-funktio, joka ottaa numeron ja tarkistaa, onko se alkuluku (*prime number*). Joka tapauksessa pienempi ja suurempi naapurialkuluvut tulisi myös tulostaa.