



STUCOM  
Centre d'Estudis  
Homologat y concertat per  
la Generalitat de Catalunya

Dept. de Informàtica

2021-2022

GRUP: DAW1

ASSIGNATURA: M04

TIPUS: PRÀCTICA

PROFESSOR: Cristian Catalan, Vicente Català

## 8a PRÀCTICA

### jQuery DOM

## INTRODUCCIÓ I EXEMPLES DE JQUERY

A partir del document dins la carpeta “intró” realitza els següents exercicis:

1. Importa les llibreries jQuery i programa en un nou arxiu JavaScript els següents punts:

- 1.1. Quan es cliqui sobre el div `#addDiv` crea un DIV de la classe `.addDiv` dins `#domNodes` amb el text indicat en `#dades`.
- 1.2. Quan es cliqui sobre el div `#addSpan` crea per cada valor dins un array de nom “spans” un SPAN de la classe `.addSpan` dins `#domNodes` amb el text corresponent de l'array.
- 1.3. Quan es cliqui sobre el div `#setContentPreves` crea un DIV amb el text `'setContentPrev'` de la classe `setContentPrev` dins `#domNodes`.  
Al clicar a sobre el DIV creat, demana a l'usuari un text i mostra'l dins l'element anterior.
- 1.4. Quan es cliqui sobre el div `#delPrevNode` crea un DIV amb el text `'Remove Preview'`, de la classe `delPrevNode` dins `#domNodes`.  
Al clicar sobre el DIV creat elimina el node anterior a el node clicat i canvia el color de fons del DIV clicat a verd.
- 1.5. Quan es cliqui sobre el div `#delNextNode` crea un DIV amb el text `'Remove Next'`, de la classe `delNextNode` dins `#domNodes`.  
Al clicar sobre el DIV creat elimina el node posterior a el node clicat i modifica la altura del node clicat a 75px amb una transició de 1.5 segons.

**Només es pot clicar una única vegada sobre `#delNextNode`**

- 1.6. Quan es cliqui sobre el div `#replaceMeForFirst` crea un DIV amb el text `'replaceMeForFirst'`, de la classe `replaceMeForFirst` dins `#domNodes`.  
Al clicar sobre el DIV creat substitueix a el primer fill de `#domNodes` que sigui de tipus DIV.
- 1.7. Quan es cliqui sobre el div `#addAttr` crea un DIV amb el text `'Add one Attribute'`, de la classe `addAttr` dins `#domNodes`.  
Al clicar sobre el DIV creat es demana a l'usuari un nom d'atribut, un valor

d'atribut, estableixi **als germans** de l'element clicat ,l'atribut de nom i valor indicat i anima els germans perquè contínuament la seva altura variï amb una transició de 1s entre 30px y 50px.

## ! JANKEN !

A partir del codi HTML i CSS adjunts, programa amb JS i jQuery el joc JANKEN. Per fer-ho pots seguir els següents punts:

2. **3p]** Programa amb jQuery que al clicar sobre **!FIGHT!**:
  - a) Es creïn tres imatges dins #jugador1 amb les següents característiques:
    - i) Han de mostrar "rock.png", "paper.png" i "scissors.png".
    - ii) Amb una altura de 120px, una posició relativa situada a left:0px y top:0px;
  - b) El color de fons de PLAYER1 s'ha de modificar (color a escollir)
  - c) S'han d'ocultar els missatges de guanyador .Quedarà una imatge como la mostrada a continuació:



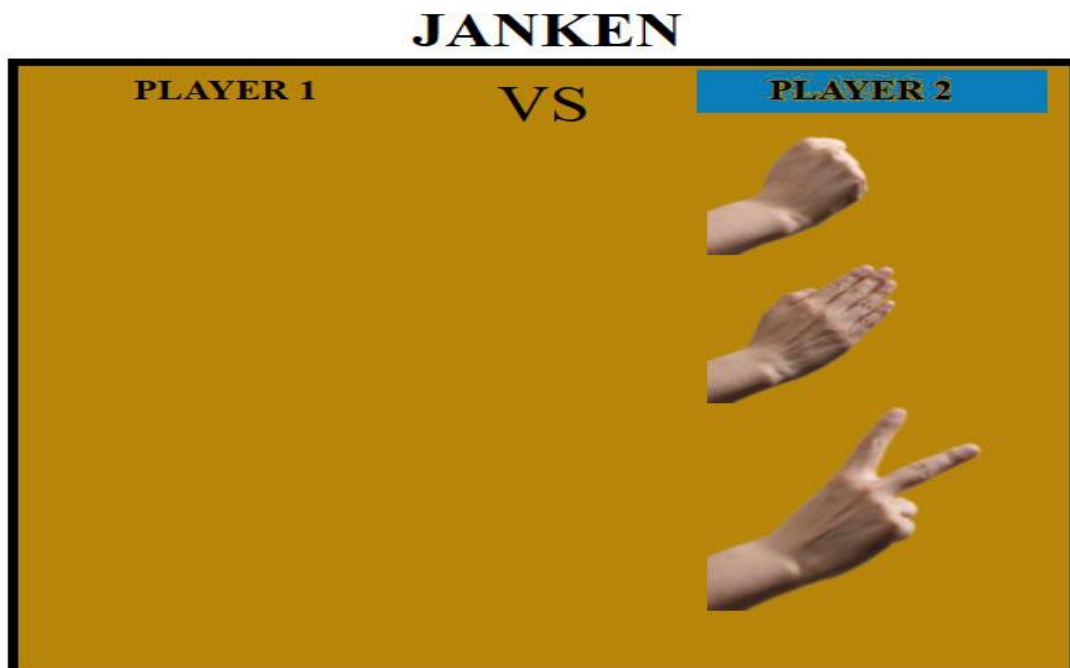
- d) Quan el ratolí es situï sobre alguna de les opcions (pedra, paper, o estisores), aquest s'ha d'animar fins tenir unes mesures de 140x140px , i la resta s'han d'animar fins unes mesures de 100x100px.

Nota: Utilitza el **.stop()** per aturar la animació.

L'efecte serà semblat a:



3. **1,5p]** Al clicar sobre una opció del 1r jugador:
- a) guarda en una variable la opció seleccionada (el src, id.. el que escullis)
  - b) utilitza **.off()** para desvincular tots los esdeveniments de les opcions del 1er jugador.
  - c) Elimina les opcions del 1er jugador, i crea les del segon jugador (com has creat les del 1r) perquè es mostrin de la següent manera:



- d) Anima cada opció igual que has fet amb les del 1r jugador.
4. **2,5p]** Al clicar una opció del jugador 2:
- a) guarda en una variable la opció seleccionada (el src, id.. el que escullis)
  - b) Utilitza **.off()** para desvincular tots els esdeveniments del 2o jugador.

- c) Elimina les opcions del 2on jugador
- d) Comprova les opcions seleccionades per els jugadors
  - i) Mostra el missatge corresponent al jugador guanyador
  - ii) Crea de nou les imatges corresponents a les escollides per els jugadors
  - iii) anima les opcions perquè es situïn al centre (position:absolute , opció del jugador1 a left:150px y top:150px, i jugador2 a left:-150px y top:150px: aproximadament).



5. **3]** Afegeix les opcions de "Lagarto-Spock"