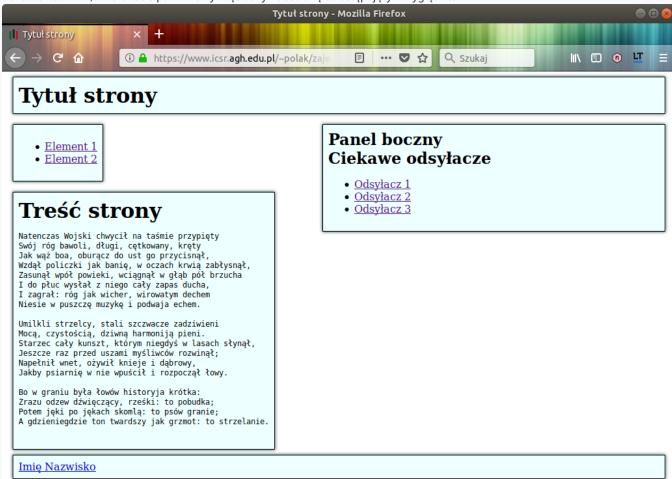
## Standard DOM 4

### 1. Modyfikowanie wyglądu strony WWW

- 1. Zmodyfikuj pierwszy przykładowy dokument HTML, który był zamieszczony w jednym z poprzednich konspektów zajęć rozszerz go o formularz zawierający dwa przyciski: "Ustaw" oraz "Skasuj"
- 2. Stwórz JavaScriptową wersję arkusza 'sheet.css' utworzonego na pierwszych ćwiczeniach po naciśnięciu przycisku "Ustaw" skrypt, korzystając z własności 'style' oraz 'class\*', styluje elementy dokumentu HTML; w rezultacie powinniśmy więc otrzymać stronę o następującym wyglądzie:



3. W przypadku naciśnięcia przycisku "Skasuj", skrypt przywraca oryginalny (początkowy) wygląd strony, tzn. usuwa wszystkie style CSS związane z elementami (usuwa stylowanie elementów) — w tym



# **Tytuł strony**

- Element 1
- Element 2

### Panel boczny

#### Ciekawe odsyłacze

- Odsyłacz 1
- Odsyłacz 2
- Odsyłacz 3

przypadku strona powinna wyglądać jak na poniższym zrzucie ekranowym:

## Treść strony

Natenczas Wojski chwycił na taśmie przypięty Swój róg bawoli, długi, cętkowany, kręty Jak wąż boa, oburącz do ust go przycisnął, Wzdął policzki jak banię, w oczach krwią zabłysnął, Zasunął wpół powieki, wciągnął w głąb pół brzucha I do płuc wysłał z niego cały zapas ducha, I zagrał: róg jak wicher, wirowatym dechem Niesie w puszczę muzykę i podwaja echem.

Umilkli strzelcy, stali szczwacze zadziwieni Mocą, czystością, dziwną harmoniją pieni. Starzec cały kunszt, którym niegdyś w lasach słynął, Jeszcze raz przed uszami myśliwców rozwinął; Napełnił wnet, ożywił knieje i dąbrowy, Jakby psiarnię w nie wpuścił i rozpoczął łowy.

Bo w graniu była łowów historyja krótka: Zrazu odzew dźwięczący, rześki: to pobudka; Potem jęki po jękach skomlą: to psów granie; A gdzieniegdzie ton twardszy jak grzmot: to strzelanie.

<u>Imię Nazwisko</u>

## 2. Modyfikowanie zawartości strony WWW

- 1. Przeczytaj opis metod: window.setInterval(), window.setTimeout(), window.requestAnimationFrame() oraz wątków roboczych
- 2. Przeczytaj treść dwóch poniższych artykułów:
  - 1. Intensive JavaScript
  - 2. How JavaScript Timers Work
- 3. Przeczytaj JavaScript innerHTML vs createElement
- 4. Utwórz dokument HTML składający się z formularza HTML jego zawartość:

- Element input pole tekstowe 'counter'
- Wiele elementów span zawierających cyfrę 0, tj. <span>0</span>

W oparciu o slajdy z wykładu oraz podręcznik standardu HTML DOM napisz skrypt o następujących założeniach:

- o Skrypt cyklicznie, co sekundę, zmniejsza wartość zmiennej, aż osiągnie ona wartość 0
- o Drukuje jej aktualną wartość w każdym elemencie *span*
- o Po osiągnięciu przez zmienną wartości 0 skrypt nie zatrzymuje cyklicznego wykonywania kodu wykonuje pusty / jałowy kod
- Wartość początkowa dekrementowanej zmiennej jest określana przez użytkownika za pomocą pola tekstowego wartością domyślną jest 10. Gdy wartość zmiennej osiągnie 0, treść pola tekstowego również powinna wynosić 0
- o Gdy użytkownik wprowadzi wartość większą od 0, to procedura dekrementacji ma być ponownie uruchamiana
- o Dostęp do zawartości elementów span oraz pola tekstowego należy uzyskać za pomocą następujących metod:
  - document.getElementById()
  - document.guerySelector()
  - document.getElementsByTagName()
  - document.querySelectorAll()

#### 3. React

Utwórz alternatywną wersję zadania 2:

- Zamiast elementów "span" mamy komponenty React
- Zamiast globalnego timera modyfikującego zawartość wszystkich elementów span, każdy komponent używa własnego timera

Napisz skrypt, który:

- Modyfikuje treść / zawartość dokumentu HTML używając standardu DOM 4
- Obsługuje zdarzenia za pomocą odpowiedniego obserwatora zdarzeń
- Implementuje funkcjonalność określoną na początku ćwiczeń