

Prøve IT2 – 14 feb. 2019

Prøven inneholder tre oppgaver. Alle oppgavene skal besvares.

Vedlegg: Filene du trenger til prøven ligger i .zip-filen vedlegg.zip.

Levering: Besvarelsen leveres som en .zip-fil på its.

Hjelpemidler: Alle hjelpemidler er tillatt, bortsett fra åpent Internett og andre verktøy som kan brukes til kommunikasjon. Lærebok, w3schools, jukseark og filer på egen pc er lov.

Tid: 11:40 – 13:40

Oppgave 1: Transformere p-elementer

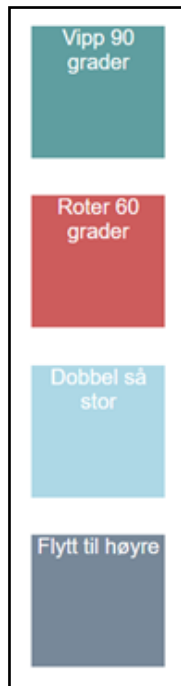
Lag 4 div-elementer som animeres når du holder musepekeren over elementet. Animasjonene som skjer skal være følgende:

Element nr. 1: Vipper 90 grader rundt nederste høyre hjørne.

Element nr. 2: Roterer 60 grader rundt senter

Element nr. 3: Blir dobbel så stor

Element nr. 4: Flyttes helt til høyre i skjermen



Figur 1: Forslag til løsning

Oppgave 2: Valutakalkulator

Lag en applikasjon som regner om fra norsk til utenlandsk valuta. Brukeren av applikasjonen skal kunne taste inn et beløp i norske kroner som omregnes til en valgt valuta.

Applikasjonen skal kunne regne om fra norske kroner (NOK) til svenske kroner (SEK), britiske pund (GBP) og amerikanske dollar (USD).

Valutakursene er:

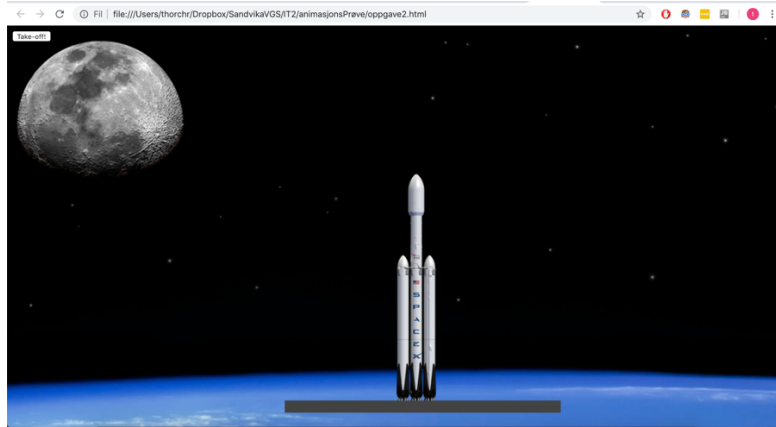
1 NOK = 1.07 SEK (svenske = norske*1.07)

1 NOK = 0.089 GBP (pund = norske*0.089)

1 NOK = 0.11 USD (dollar = norske*0.11)

Oppgave 3: SpaceX-animasjon

Lag en animasjon som viser en romraketts reise til månen. Når nettsiden åpnes skal romraketten stå på jordoverflaten, slik som illustrasjonen på figur 2. Siden skal inneholde en knapp for take-off som starter en animasjon.



Du velger selv hvor avansert du vil lage animasjonen, se vurderingskriterier under. Vedleggene til denne oppgaven er SpaceX.png, earth.png og moon.png.

Vurderingskriterier oppgave 3:

Lav/middels måloppnåelse: Animasjonen starter med en gang nettsiden åpnes og raketten flyr ut av skjermbildet.

Middels måloppnåelse: Animasjonen starter i det knappen trykkes på, raketten flyr ut av skjermbildet, kommer tilbake igjen i skjermbildet og lander.

Høy måloppnåelse: Samme som middels, men bakgrunnsbilde skal også endres i løpet av animasjonen, slik at raketten starter på jorden og ender opp på månen.

Høy måloppnåelse+: Når raketten har landet på månen og knappen trykkes på, letter raketten fra månen, bakgrunnsbilde byttes tilbake til jorden og raketten lander på jorden igjen.

Tips: for å få bakgrunnen til å være jorden kan du i *style* skrive:

```
body{  
    background-image: url("earth.png"); /* Setter bakgrunnsbilde til earth.png */  
    background-size: 100% auto; /* bakgrunnsbilde strekkes over hele skjermen */  
}
```