Задание 1. Создать форму, гду будет помешен выпадающий список ссылок, которым можно осуществить переход, нажав на кнопку «перейти».

Список «SELECT» необходимо заполнить динамически.

Динамическое заполнение списка

Кроме работы с готовыми списками JavaScript может заполнять список динамически. Для записи нового элемента списка используется конструктор **Option** с четырьмя параметрами, первый из которых задает текст, отображаемый в списке, второй - значение элемента списка, соответствующее значению атрибута VALUE, третий соответствует свойству defaultSelected, четвертый - свойству selected.

Пример html

Пример js

<mark>Результат</mark>

https://ru.wikipedia.org/ ▼ Переход

Задание 2. Создайте форму, на которой пользователю необходимо ввести свои данные (имя, фамилию, возраст, номер телефона) и две кнопки. «Готово» - данные из формы отображаются в «сплывашке» alert. «Сбросить» - сброс формы

Пример html

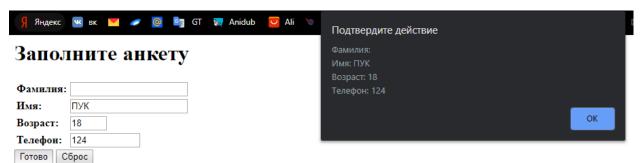
```
<!-- Кнопки готовности и сброса -->
<INPUT TYPE="button" VALUE="Готово" onClick="Complete();">
<INPUT TYPE="reset" VALUE="C6poc">
```

Пример js

```
function Complete()

{
    var Elem="#ammunus: " + document.Sell.Family.value +
        "\nИмя: " + document.Sell.Name.value +
        "\nBospacr: " + document.Sell.Age.value +
        "\nTexeфoh: " + document.Sell.Phone.value;
    alert(Elem);
}
```

<mark>Результат</mark>



Задание 3. При нажатии кнопки «Готово» сделайте проверку, на то что заполнены все поля формы. Если хотя бы одно из полей не заполнено, выведите сообщение при помощи alert для пользователя с сообщением о необходимости заполнить все поля.

Задание 4. Создайте форму, где пользователю необходимо ввести логин и пароль при его регистрации.

<mark>Результат</mark>

Регистрация

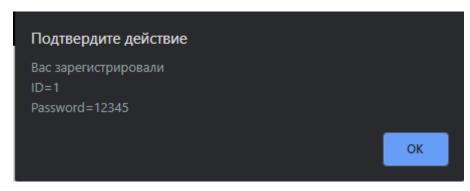
Логин:		1
Пароль	:	••••
Проверка пароля:		••••
Готово	Сброс	

Необходимо предусмотреть проверку пароля на соответствие. Если пароль в области «Пароль» и «Проверка пароля» не совпадают, то с помощью alert вывести сообщение об ошибке.

<mark>Результат</mark>

Я Яндекс 💌 вк	💌 🥒 🧕 🔄 GT 🦻	Anidub 🔽 Ali 🛸	Подтвердите действие	
Регистрация			Ошибка при вводе пароля Попробуйте еще раз	
Логин:	1		ок	
Пароль:	•••••			
Проверка пароля:	•••••			
Готово Сброс				

Если же пароли совпадают с помощью alert вывести следующее сообщение:



При нажатии на кнопку «Сброс» форма очищается.

- focus(). Передает полю фокус ввода.
- **blur**(). Отбирает у поля фокус ввода.
- *select*(). Выделяет содержимое поля.

Пример js

```
<script><!--
function Completel()
{
    if(document.Sel3.Pwd.value==document.Sel3.Pwdl.value)
        alert("Bac зарегистрировали\nID="+document.Sel3.Id.value+"\nPassword="+document.Sel3.Pwd.value);
    else
        alert("Ошибка при вводе пароля\nПопробуйте еще раз");
}
//-->
</script>
```

Пример html

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Foroso" onClick="Complete1();">
<INPUT TYPE="reset" VALUE="C6poc">
```

В отличие от большинства элементов документа HTML, поля форм могут получать фокус ввода клавиатуры. При щелчке или выборе их другим способом они становятся активными, т.е. главными приёмниками клавиатурного ввода.

Если в документе есть текстовое поле, то набираемый текст появится в нём, только если поле имеет фокус ввода. Другие поля по-разному реагируют на клавиатуру. К примеру,

пытается перейти на вариант, содержащий текст, который вводит пользователь, а также отвечает на нажатия стрелок, передвигая выбор варианта вверх и вниз. Управлять фокусом из JavaScript можно методами focus и blur. Первый перемещает фокус на элемент DOM, из которого он вызван, а второй убирает фокус. Значение document.activeElement coomветствует текущему элементу, получившему фокус.

Задание 5. Создайте форму с тремя полями RadioButton. При переключении между ними будет происходит смена фона страницы.

<mark>Результат</mark>

Метод document.getElementsByName выдаёт все элементы с заданным атрибутом пате. Пример перебирает их (посредством обычного цикла for, а не forEach, потому что возвращаемая коллекция — не настоящий массив) и регистрирует обработчик событий для каждого элемента. Помните, что у объектов событий есть свойство target, относящееся к элементу, который запустил событие. Это полезно для создания обработчиков событий — наш обработчик может быть вызван разными элементами, и у него должен быть способ получить доступ к текущему элементу, который его вызвал.