

## 33 - ZADACI ZA VEŽBU

1. Napraviti html stranicu sa jednim pasusom i dva dugmeta. Jedno dugme sadrži tekst „+“, a drugo „-“. Omogućiti da se klikom na prvo dugme veličina slova paragrafa uveća za 20% u odnosu na trenutnu veličinu. Ne treba ići preko 5 uvećanja za 20%. Takođe, klikom na drugo dugme treba smanjiti veličinu slova, ali slova nikada ne treba da budu manje veličine od početne.
2. Napraviti html stranicu koja sadrži dugme sa tekстом „Generiši captcha“ i element za ispis rezultata. Klikom na dugme generiše se niska od 10 karaktera sa slučajno odabranim karakterima. Dozvoljena su mala i velika slova, kao i cifre. Generisanu nisku upisati u element pored dugmeta.
3. Napraviti html stranicu kao na slici

### Igra vešala

Trenutna reč:

Broj neuspešnih pokušaja: 0

Tekuće slovo\*:

Korišćena slova:

Zameni pojavljivanja

Zadatak je napraviti igru pogađanja reči. Odrediti 10 reči za pogađanje i odabrati jednu nasumično. Neka sve reči budu sastavljena isključivo od malih slova zbog jednostavnosti.

Pored labele „Trenutna reč:“ treba upisati odgovarajući broj zvezdica, po jednu za svako slovo reči koja se pogađa. Kada se

pogodi neko slovo, treba zameniti sve zvezdice koje skrivaju to slovo.

Broj neuspešnih pokušaja prikazuje koliko je puta do tada pogrešeno. Ažurirati vrednost u svakom potezu u kom je igrač pogrešio. Maksimalan broj promašaja može biti 5.

Polje sa labelom „Korišćena slova” je na početku prazno, a tokom igre sadrži sva slova koja su do tada iskorišćena. Polju je onemogućen unos.

U polje sa labelom „Tekuće slovo” igrač može uneti jedno slovo koje traži u reči. Pritiskom na dugme „Zameni pojavljivanja” vrši se provera da li je slovo već korišćeno i, ako jeste, ništa se ne dešava. Ako slovo nije korišćeno, proverava se da li je sadržano u reči. Ako nije, povećava se broj neuspešnih pokušaja. Ako jeste, onda se pronalaze pozicije u reči koje treba otkriti i ažurira se ispis trenutne reči.

U svakom potezu proveravati da li je igra gotova - da li je igrač istrošio sve pokušaje ili je pogodio sva slova.

Kada se igra završi, pojavljuje se obaveštavajući prozor sa odgovarajućom porukom.

4. Napraviti formular koji sadrži tri tekstualna polja a, b i c za unos dužina stranica trougla, polje P za ispis i jedno dugme na kojem piše „Izračunaj površinu”. Nakon klika na dugme izračunava i ispisuje vrednost površine trougla. U slučaju unosa nekorektnih vrednosti, treba ispisati poruku o grešci. Svaka vrednost mora biti pozitivan broj i za svaku stranicu mora da važi da je manja od zbira preostale dve.

Za računanje površine koristiti Heronov obrazac.

Heronov obrazac:  $P = \sqrt{s * (s - a) * (s - b) * (s - c)}$

Poluobim:  $s = \frac{a+b+c}{2}$