

Zadanie 1

Utwórz stronę HTML:

1. Nagłówek trzeciego stopnia o treści:
„**Obliczanie na podstawie powierzchni zapotrzebowania na farbę**”.
2. Napis o treści: „**Podaj powierzchnię:**”. Obok tekstowe pole edycyjne służące do wprowadzenia liczby rzeczywistej, będącej powierzchnią do pomalowania.
3. Poniżej przycisk „**Policz**”, po jego wybraniu uruchamia się skrypt.

Obliczanie na podstawie powierzchni zapotrzebowania na farbę

Podaj powierzchnię:

Skrypt:

Skrypt jest wykonywany po stronie przeglądarki.

1. Skrypt pobiera z pola edycyjnego wielkość powierzchni do pomalowania.
2. Na podstawie tej wartości wylicza minimalną liczbę puszek wystarczających do pomalowania tej powierzchni, wiedząc, że:
 - a. Jedna puszka zawiera 1 litr farby
 - b. 1 litr farby wystarcza do pomalowania powierzchni 4 m²
3. Obliczona liczba puszek musi być liczbą całkowitą (zaokrąglona do góry). Np. do pomalowania powierzchni 6 m², potrzeba 2 puszek, a nie 1 i pół.
4. Obliczony wynik jest wyświetlony pod przyciskiem, a jego treść to:
„**Liczba jednolitrowych puszek farby potrzebnych do pomalowania wynosi:** ”,
dalej wstawiony obliczony skryptem wynik.

Zadanie 2

Utwórz stronę HTML:

1. Nagłówek drugiego stopnia o treści:
„**Podaj swoje dane osobowe**”.
2. Formularz, a w nim:
 - a. Napis o treści: „**Imię:**”. Obok tekstowe pole edycyjne służące do wprowadzenia imienia.
 - b. Napis o treści: „**Nazwisko:**”. Obok tekstowe pole edycyjne służące do wprowadzenia nazwiska.
 - c. Napis o treści: „**PESEL:**”. Obok tekstowe pole edycyjne służące do wprowadzenia numeru PESEL.
 - d. Poniżej przycisk „**Pokaż**”, po jego wybraniu uruchamia się skrypt.

Podaj swoje dane osobowe

Imię:

Nazwisko:

PESEL:

☐ - zgoda

Skrypt:

Skrypt jest wykonywany po stronie przeglądarki.

1. Skrypt pobiera z pól edycyjnych dane.
2. Z wprowadzonego imienia i nazwiska wyodrębnia pierwsze litery, zamienia je na duże litery.
3. W podanym numerze PESEL sprawdza, jakiej płci jest dana osoba.

Wskazówka:

Płeć określa przedostatnia cyfra numeru PESEL.

I tak cyfry 0, 2, 4, 6, 8 oznaczają płeć żeńską. Z kolei cyfry 1, 3, 5, 7, 9 oznaczają płeć męską.

4. Po naciśnięciu przycisku „Pokaż” ma pojawić się pod spodem tekst:

Inicjały osoby: *Pierwsza litera nazwiska i pierwsza litera imienia.*

Po przecinku tekst „PŁEĆ:”, *mężczyzna lub kobieta.*

Efekt działania skryptu:

Podaj swoje dane osobowe

Imię:

Nazwisko:

PESEL:

☐ - zgoda

Pokaż

Wyraż zgodnę na przetwarzanie danych

Podaj swoje dane osobowe

Imię:

Nazwisko:

PESEL:

☒ - zgoda

Pokaż

Inicjały osoby:NA, PŁEĆ: kobieta

Podaj swoje dane osobowe

Imię:

Nazwisko:

PESEL:

☒ - zgoda

Pokaż

Inicjały osoby:NA, PŁEĆ: mężczyzna

Tabela 1. Wybrane pola i metody modelu DOM języka JavaScript

Wyszukiwanie elementów document.getElementById(<i>id</i>) document.getElementsByTagName(<i>TagName</i>) document.getElementsByClassName(<i>ClassName</i>) document.getElementsByName(<i>ElementName</i>)	Zmiana elementów element.innerHTML = "nowa zawartość" element.attribute_name = "nowa zawartość" element.setAttribute(atrybut, wartosc) element.style.property_name = "nowa wartość"
Operacje na elementach dokumentu document.createElement(<i>element</i>) document.removeChild(<i>element</i>) document.appendChild(<i>element</i>) document.replaceChild(<i>element</i>) document.write(<i>text</i>)	Wybrane właściwości obiektu style backgroundColor color fontSize fontStyle = "normal italic oblique initial inherit" fontWeight = "normal lighter bold bolder value initial inherit" listStyleType = "circle decimal disc none square initial... "

Wybrane zdarzenia HTML

Zdarzenia myszy onclick ondblclick onmouseover onmouseout	Zdarzenia klawiatury onkeydown onkeypress onkeyup	Zdarzenia obiektów onload onresize onfocusin onfocusout / onblur
--	---	---

Elementy formularzy	Metody i pola obiektu string (JS)
Ważniejsze typy pola input: button, checkbox, number, password, radio, text Inne elementy: select, textarea	Length indexOf(<i>text</i>) search(<i>text</i>) substr(<i>startIndex</i> , <i>endIndex</i>) replace(<i>textToReplace</i> , <i>newText</i>) toUpperCase() toLowerCase() charAt()