נשאל לפני 7 שנים ו-11 חודשים

שונה לפני 7 שנים ו-10 חודשים

נצפה 1,000 פעמים

1

HTML:

<div id="content">

<div id="calculator-container">

<form name="calc">

<!-- שם הטופס הוא "calc" -->

<label for="output">מחשבון בסיסי</label>

<input id="output" name="output" type="text" לקריאה בלבד>

<!-- שם תיבת הטקסט הוא "פלט" -->

<br>

<input type="button" name="one" value=" 1 " >

<input type="button" name="two" value=" 2 " >

<input type="button" name="three" value=" 3 " >

<input type="button" name="add" value=" + " >

<br>

<input type="button" name="four" value=" 4 " >

<input type="button" name="five" value=" 5 " >

<input type="button" name="six" value=" 6 " >

<input type="button" name="subtract" value=" - " >

<br>

<input type="button" name="seven" value=" 7 " >

<input type="button" name="eight" value=" 8 " >

<input type="button" name="nine" value=" 9 " >

<input type="button" name="multiply" value=" x " >

<br>

<input type="button" name="clear" value=" C " >

<input type="button" name="zero" value=" 0 " >

<input type="button" name="equate" value=" = " >

<input type="button" name="divide" value="&divide;" >

</form>

</div>

<h2>החלף גרסה</h2>

</div>

זה ממשיך וכל השאר מוגדר נכון על ידי המורה. לא מצליח להעלות תמונה לצערי.

JAVASCRIPT:

var calcu = function(calcValue) {

switch (calcValue) {

מקרה "אחד":

calc.output.value += 1;

לשבור;

מקרה "השווה":

// השתמש בפונקציה math.eval() מספריית המתמטיקה Math.js כדי לנתח ולהעריך את המחרוזת עם מתמטיקה בתוכה

calc.output.value = math.eval(calc.output.value);

לשבור;

}

};

אז לפי הבנתי, לחיצה על '1' במחשבון אמורה להציג כעת 1 בטופס הפלט.

המורה שלי הגדיר לנו את הפונקציה לשימוש בקובץ JS והכל מקושר נכון. הסתכלתי סביבי קצת ואפילו בקוד מחשבון JS לדוגמה אבל אני לא יודע בדיוק מה לשאול או איך לשאול את זה. מקווה שמישהו יכול לעזור. תודה!

javascripthtml

לַחֲלוֹק

לַעֲרוֹך

לעקוב אחר

קבל עדכונים על שאלות ותשובות

שאל 8 בפברואר 2015 בשעה 3:43

דמות המשתמש של tonyloban

טונילובן

4955 תגי ברונזה

1

עזרה במה בדיוק? –

PM 77-1

8 בפברואר 2015 בשעה 3:47

חסר לך כאן הרבה קוד, אבל מלכתחילה, calc.output.value += 1; לא הולך לעשות את מה שאתה מצפה; אתה לא רוצה 'להוסיף' את הערך של הכפתור שנלחץ לערך, אתה רוצה 'להוסיף' אותו למחרוזת, כדי שניתן יהיה להעריך את כל המחרוזת בבת אחת. –

קלייס

8 בפברואר 2015 בשעה 3:49

הייתי נותן למשתמש לכתוב ביטוי אריתמטי ואז להעריך את כל העניין ב-JavaScript :p -

אתרים

8 בפברואר 2015 בשעה 3:50

@LearnRailsFastandFree כן, אבל זו מטלת בית; הפואנטה של מטלת בית היא שהם עושים את זה כמו שהם מתבקשים, גם אם זו דרך ארוכה יותר או לא יעילה, כדי שיקבלו את החוויה של המושגים. –

קלייס

8 בפברואר 2015 בשעה 3:52

1

אתה לא צריך מזהה, אבל הכפתורים כן צריכים onClick כדי להפעיל את הפונקציה, וכפי שאמרתי קודם, אתה צריך לצרף את האופרטור לפלט, במקום להוסיף לו. –

קלייס

8 בפברואר 2015 בשעה 4:04

הצג עוד 8 תגובות

1 תשובה

ממוין לפי:

הציון הגבוה ביותר (ברירת מחדל)

1

אז הבנתי את זה, בזכות @claies.

HTML:

<input type="button" name="one" value=" 1 " onclick="calcu(this.name)" >

JavaScript:

calc.output.value += "1";

לַחֲלוֹק

לַעֲרוֹך

לעקוב אחר

נערך ב-9 בפברואר 2015 בשעה 23:30

ענה ב-8 בפברואר 2015 בשעה 4:22

דמות המשתמש של tonyloban

טונילובן

4955 תגי ברונזה

אתה עדיין רוצה את ה-+=, כדי שהלחצן השני יתווסף לראשון, במקום רק להחליף את הראשון. –

קלייס

8 בפברואר 2015 בשעה 4:23

הרגע הבנתי. איפה אני שם את זה? ניסיתי בשניהם ובאחד מכל אחד אבל זה לא עובד. אני יכול לגרום למחשבון לשים '1' בטופס עכשיו, אבל זה עובד רק עם הוספה של 1 מסיבה כלשהי -

טונילובן

8 בפברואר 2015 בשעה 4:28

קפוץ לחדר הצ'אט יצרתי chat.stackoverflow.com/rooms/70500/… -

קלייס

8 בפברואר 2015 בשעה 4:29