

Zsigó Bence AGQU01

Webtechnológiák beadandó
2023.

mainpage.html

<!DOCTYPE html>

Ez a sor határozza meg a html dokumentum típusát

<head>

Az oldal fejlécét tartalmazza

<title>SPIKE PRIME</title> jelenti az oldal címét.

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"> azt jelenti, hogy a mobil és egyéb készülékeken is megfelelően jelenjen meg az oldal.

<meta charset="UTF-8"> a karakterkódolás, ami jelen esetben UTF-8.

<meta name="description" content="LEGO robots.">

<meta name="author" content="Zsigó Bence"> az oldal leírását illetve szerzőjét határozza meg.

<link rel="stylesheet" href="style.css"> tartalmazza a css fájlt, amely az oldal kinézetéért felel.

<script

src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.5.1/jquery.min.js"></s

cript> <script src="script.js"></script> pedig a scripteket tartalmazza, amelyek interaktívvá teszik az oldalt.

A *<style>* tagban a fájlon belüli css kód látható, ami a linkek színét állítja típusa szerint.

<ul class="navbar">

<li class="nav-items">

Egy számozatlan listát definiál, ami az oldalak navigációs sávjaként vannak jelen, tehát linkek a többi oldalra, amit a

Other robots stb.sorok jelentik.

<div class="header">

Ez a sor jelenti a fejléct a navigációs sáv felett.

<div class="content"

ami a nevéből adódóan az oldal fő tartalmát tartalmazza, amiben <p> és fejléc típusok is megjelennek illetve egy számozott listát tartalmaz.

Végül egy kép , ami egy robotot ábrázol és kattintásra lejuthatunk vele az oldal aljára illetve vissza a tetejére.

otherrobots.html

Tartalmaz egy scriptet és egy gombot, ami kattintásra a createLists() függvényt hívja meg, ami létrehoz egy számozott listát egy számozatlan listával és a lego robotok típusait írja le benne

registration.html

Ez egy regisztrációs felület szerű oldalt jelenít meg, ahol kettő egysoros textinputba kéri a felhasználót, hogy írja be a vezetéket illetve keresztnévét.

Utána checkbox típusú inputba kéri, hogy jelölje be, amelyiket a felhasználó jobban kedvel. Több válasz is megjelölhető.

A következő egy radio típusú input, ahol a felhasználó értékeli, hogy mennyire szereti a legot.

Ezután dátum formátumban kéri a felhasználót, hogy mikor játszott illetve programozott legot.

Egy véleménykérés a következő, ami egy többsoros textinput, ahol a felhasználó leírja, hogy miért is szereti annyira a legot illetve miért nem.

Végül egy színválasztó, ahol a felhasználó, ha kiválaszt egy színt, akkor az, ha nem akkor fekete lesz a kiválasztott oldalszín.

A color the page gombra kattintva az oldal háttere átváltozik a kiválasztott színné.

A submit answers pedig az eddig leírt válaszokat nézeti meg, hogy helyesek-e

sensorsandmotors.html

A spike robot található szenzorokat és robotokat jeleníti meg táblázatas formában.

A `<table class="table">` paranccsal hozzuk létre a táblázatot.

`<tr>` jelenti a táblázatok sorait illetve a `<th>` a sorokban található oszlopokat

A `colspan="3"` jelenti az oszlopegyesítése jelen esetben hármat.

A táblázat második sorában lévő elemek pontos es egyszerű egymás alá kerülése érdekében listaként vannak megadva.

Mivel 2db tr és a legtöbb th egy sorban 3 db, ezért ez egy 2 soros 3 oszlopos táblázat.

A második táblázatnak 2 sora viszont csak 2 oszlopa van.

Hasonlóképpen hozzuk létre mint az első táblázatot illetve ugyanaz a formázás érvényes rá

style.css

Ez a fájl az oldalak kinézetét változtatja és minden oldalnál érvényben van.

A body {

background-color:rgb(244, 196, 191);

margin: 0px;

width: 1100px;

}

az összes oldal háttérének színét változtatja a margót nullára változtatja.

```
.header{  
    background-color:red;  
    display: flex;  
    justify-content:space-between;  
    height: 125px;  
    position: fixed;  
    top: 0px;  
    left: 0px;  
    width:100%;  
    z-index: 100;  
}
```

A fejlécet osztály felhasználásával pirosra állítja és a meghatározott pozícióra, hogy ne takarjon es el semmit az oldalból és a tetején legyen teljes szélességben.

A fejléc szövegét fehérre és cursive betűtípusra állítja id felhasználásával.

```
#legologo {  
    height: 125px;  
    animation: rotateAnimation 0.5s ease;  
}
```

A logonak beállítja a méretét és animációt neki minden egyes alkalommal, amikor megnyílik vagy újratöltődik az oldal.

A navigációs sáv elemeit a megfelelő kinézetűre állítjuk, hogy passzoljon az oldalhoz illetve, hogy a fejléc alatt legyen.

A sáv elemeit balra igazítjuk, amik ha aktívak piros színűek, ha felé viszi a felhasználó az egeret, akkor elszürkül. A szöveg középre igazított fekete színű és félkövér.

A tartalomnál a margót illetve a pozícióját állítjuk be.

Az index.html-ben megjelenő robotot jobbra igazítjuk.

A táblázat elemeit középre igazítjuk illetve kikapcsoljuk a szegélyt illetve a benne található listában kikapcsoljuk a jelöléseket.

A táblázatban lévő képeket a megfelelő méretűre állítjuk.

A gombokat fekete kerettel és szövegszínnel, illetve fehér háttérrel állítottam be a méretével és elhelyezkedésével együtt.

Ha fölötte van a kurzor, akkor fehér színű lesz a szöveg és piros a gomb háttere.

Végül az animáció, ami a lego logot pörgeti meg a korábban említett módon.

script.js

Ez a fájl az oldalak interaktivitását és működését befolyásolja.

A `$(document).ready` azt az értéket adja vissza, hogy a dokumentum készen áll-e vagy sem. Az ebben található függvények háromféleképpen hívódnak meg.

A `$("#driving_base").on('click',animDrivingbase());` a fényképre való kattintáskor

A `backgroundColor()`; az folyamatosan, amikor készen áll a mátrix meg van hívva

És az `$("#submit").click(function () {submit(); });` gombra való kattintáskor hívódik meg.

Az `animdrivingbase` hamisra állítja az `isDown`-t, az oldal betöltésekor. Utána a képre való kattintáskor, ha nincs lent a kép animációval leviszi az oldal aljára illetve lejjebb görget, ha lent van a kép pont az ellenkezője történik.

Ezután az oldal háttérszínét a `colorpicker` színválasztó általi színre állítjuk a `changecolorbutton` gombra való kattintás után.

A `submit` függvény a regisztrációs oldal elemeit ellenőrzi, hogy a

- `textinput`okban legyen szöveg
- `checkbox`ok be legyenek (legalább 1) pipálva
- dátum `input` ki legyen töltve

A colorpicker illetve a radio unputokkal nem foglalkozik, hiszen azoknak van alapértéke.

Ha nem felel meg a követelményeknek, akkor egy piros kerettel jelzi a program és küld egy alertet, hogy töltsse ki a mezőket.

Ha megfelel, akkor pedig kiírja, hogy sikeresen kitöltött mindent.