

Programowanie w językach skryptowych

JavaScript - funkcje zaawansowane

Prowadzący Paweł Fiderek

Celem dzisiejszego laboratorium jest zapoznanie się z obsługą zdarzeń myszy za pomocą JavaScript.

Na zajęciach należy wykonać następujące zadania:

-Napisać funkcję która do pustej strony HTML wygeneruje podczas jej ładowania dowolny obiekt (przycisk, napis, tabelę itp.) oraz ustawi jego pozycję idealnie na środku strony (poprzez ustawienie odpowiednich parametrów w jego stylach);

-Wygenerowany obiekt powinien być wyposażony w obsługę kliknięcia myszą, przyciśnięcia lewego przycisku myszy oraz najechania kursorem myszy na obiekt;

-Napisać funkcję która zostanie wywołana po wciśnięciu lewego przycisku myszy na wygenerowanym obiekcie. Funkcja powinna zmieniać położenie obiektu w losowym kierunku o 50 pikseli w losowym kierunku (góra, dół, lewo lub prawo). Funkcja ta powinna wywołać się tylko 4 razy! Po czwartym wywołaniu użytkownik powinien otrzymać stosowny komunikat (np.: alert);

-Napisać funkcję która zostanie wywołana po najechaniu kursorem myszy na wygenerowany obiekt. Funkcja powinna zostać wywoływana dopiero po 4 wywołaniu funkcji opisanej w poprzednim punkcie. Funkcja powinna zmieniać kolor obiektu na (textColor, backgroundColor itp.) jeden z 5 zadeklarowanych przez studenta w sposób losowy;

-Napisać funkcję która zostanie wywołana po kliknięciu lewego przycisku myszy na wygenerowany obiekt. Funkcja powinna wyświetlić użytkownikowi stosowny komunikat o kliknięciu (np.: alert);