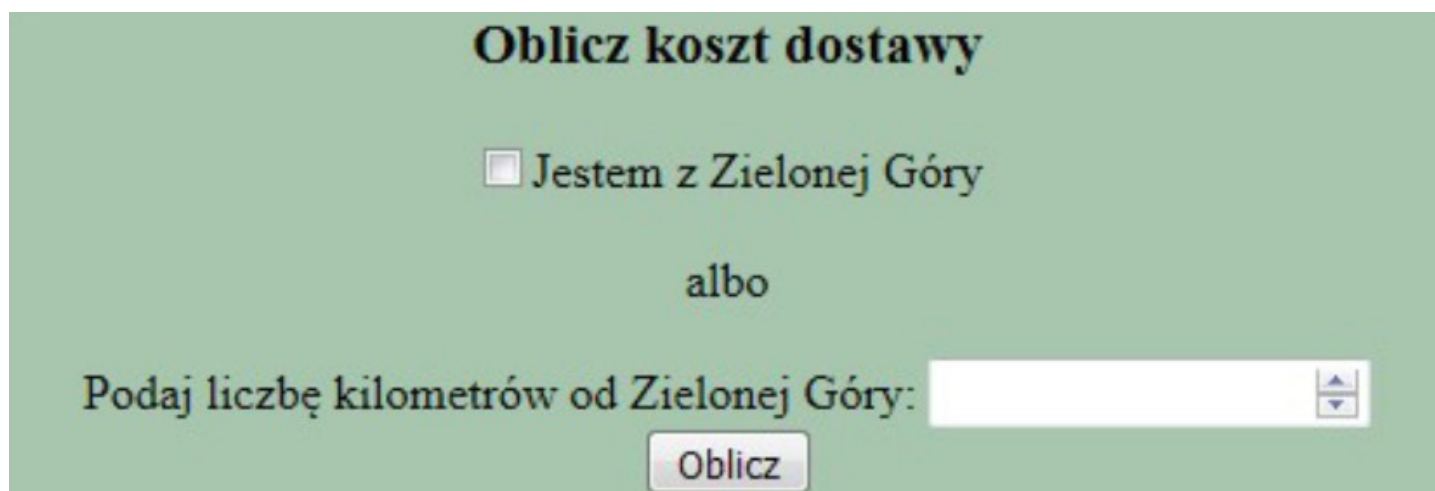


Zadanie 1.



Oblicz koszt dostawy

☐ Jestem z Zielonej Góry

albo

Podaj liczbę kilometrów od Zielonej Góry:

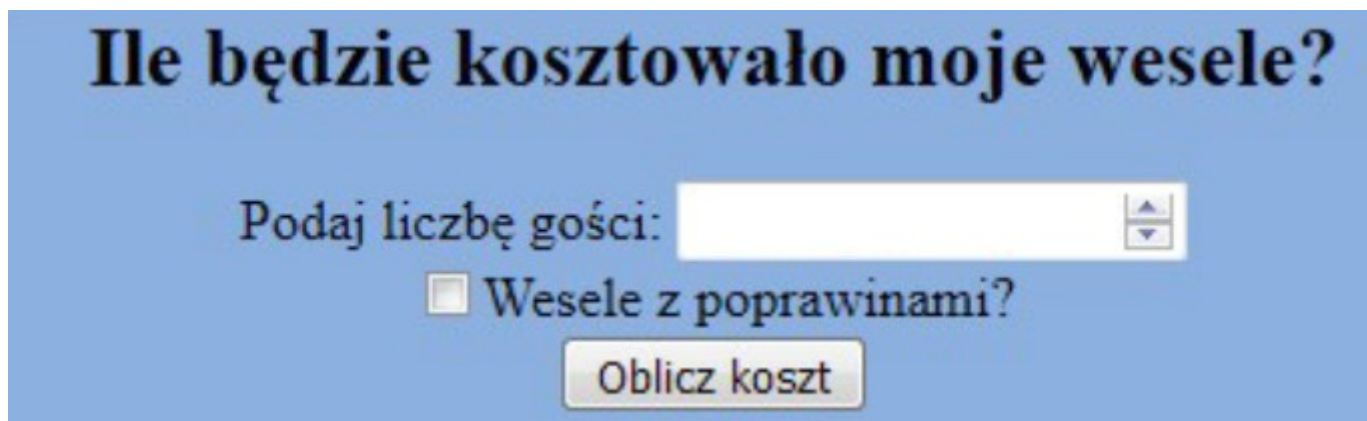
- Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Oblicz koszt dostawy”
- Pole typu checkbox, po nim treść: „Jestem z Zielonej Góry”
- Paragraf o treści: „albo”
- Tekst: „Podaj liczbę kilometrów od Zielonej Góry: ”, dalej pole numeryczne
- Przycisk o treści „Oblicz”, którego wybranie uruchamia skrypt
- Paragraf z miejscem na wyniki działania skryptu

Skrypt

Wymagania dotyczące skryptu:

- Wykonywany po stronie przeglądarki
- Pobiera dane z obu pól z panelu dolnego (liczbę oraz stan pola typu checkbox)
- Zależnie od stanu pola typu checkbox podejmowane są działania:
 - W przypadku zaznaczenia, wypisywany jest pod przyciskiem tekst: „Dowieziemy Twoją pizzę za darmo”
 - W przypadku odznaczenia, wyliczany jest koszt dowozu, równy 1 zł za 1 km liczony w obie strony (np. dla 5 km koszt jest równy 10 zł). Następnie wypisywany jest pod przyciskiem tekst: „Dowóz będzie Cię kosztował ... złotych”, gdzie kropki oznaczają koszt dowozu.

Zadanie 2.



Ile będzie kosztowało moje wesele?

Podaj liczbę gości:

☐ Wesele z poprawinami?

Oblicz koszt

- Nagłówek drugiego stopnia o treści: „Ile będzie kosztowało moje wesele?”
- Tekst: „Podaj liczbę gości: ”, dalej pole numeryczne
- Pole typu checkbox, po nim treść: „Wesele z poprawinami?”
- Przycisk o treści „Oblicz koszt”, którego wybranie uruchamia skrypt
- Paragraf z miejscem na wyniki działania skryptu

Skrypt

Wymagania dotyczące skryptu:

- Wykonywany po stronie przeglądarki
- Pobiera dane z obu pól z panelu dolnego (liczbę oraz stan pola typu checkbox)
- Oblicza na podstawie pobranych wartości koszt wesela, według wytycznych
 - Koszt dla jednej osoby to 100 złotych
 - W przypadku wyprawiania poprawin, całkowity koszt należy powiększyć o 30%
- Wyświetla pod przyciskiem tekst: „Koszt Twojego wesela to ... złotych”, gdzie w miejscu kropek wstawiony jest obliczony koszt wesela.

Wybrane pola i metody modelu DOM języka JavaScript

Wyszukiwanie elementów	Zmiana elementów
<code>document.getElementById(<i>id</i>)</code>	<code>element.innerHTML = "nowa zawartość"</code>
<code>document.getElementsByTagName(<i>TagName</i>)</code>	<code>element.attribute = "nowa wartość"</code>
<code>document.getElementsByClassName(<i>ClassName</i>)</code>	<code>element.setAttribute(<i>atrybut</i>, <i>wartość</i>)</code>
	<code>element.style.<i>property</i> = "nowa wartość"</code>

Dodawanie i usuwanie elementów	Wybrane właściwości obiektu style
<code>document.createElement(<i>element</i>)</code>	<code>backgroundColor</code>
<code>document.removeChild(<i>element</i>)</code>	<code>color</code>
<code>document.appendChild(<i>element</i>)</code>	<code>fontSize</code>
<code>document.replaceChild(<i>element</i>)</code>	<code>fontStyle = "normal italic oblique initial inherit"</code>
<code>document.write(<i>text</i>)</code>	<code>fontWeight = "normal lighter bold bolder value initial inherit"</code>

Wybrane zdarzenia HTML

Zdarzenia myszy	Zdarzenia klawiatury	Zdarzenia obiektów
<code>onclick</code>	<code>onkeydown</code>	<code>onload</code>
<code>ondblclick</code>	<code>onkeypress</code>	<code>onscroll</code>
<code>onmouseover</code>	<code>onkeyup</code>	<code>onresize</code>
<code>onmouseout</code>		

Elementy formularzy

Metody i pola obiektu string (JS)

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