

Лабораторна робота №2

Основи JavaScript. Обробка подій, анімація, селектори DOM

Мета та завдання

Вивчення основ JavaScript. Вивчити на практиці виділення елементів DOM сайту та застосування до них обробку подій та анімації.

Завдання та варіанти

Додати на сайт форму за варіантом і виконати її перевірку на введення всіх полів

У відповідності з номером з таблиці Лабораторної роботи №1 (тип) виконати наступні завдання:

1. Форма реєстрації (Поля: Імя, логін, пароль. Виконати перевірку першої букви поля імя на заголовну букву, виконати перевірку поля на кількість символів більше 5)
2. Форма зворотного зв'язку (Поля: Імя, телефон, емейл, текст повідомлення. Виконати перевірку першої букви поля імя на заголовну букву, виконати перевірку коректності введення email та формату телефону)
3. Форма зворотного дзвінка (Поля: Імя, телефон. Виконати перевірку першої букви поля імя на заголовну букву, виконати перевірку коректності введення формату телефону)
4. Форма замовлення доставки (Поля: Імя, телефон, емейл, час доставки (година) у вигляді випадаючого списку. Виконати перевірку першої букви поля імя на заголовну букву, виконати перевірку коректності введення email та формату телефону)
5. Форма підписки на новини. (Поля: Імя, емейл, Виконати перевірку першої букви поля імя на заголовну букву, виконати перевірку коректності введення email)

Продовження анімації фігур

У відповідності завдання з таблиці Лабораторної роботи №1 (завдання фігура) виконати наступні завдання:

1. Намалювати зарядку батареї у вигляді комірок (Додати стиль мигання за допомогою JS та CSS останнього блоку в полосі зарядки і додавати наступний сегмент зарядки після 10 с. по досягненні кінця (повної зарядки) зупинити анімацію)

2. Намалювати прапор Японії під кутом (Виконати анімацію переміщення прапора, щоб він відштовхувався від країв блоку в якому знаходиться)
3. Індикатор прогресу завантаження із тіню кінця полоси (Виконати анімацію поступового збільшення полоси завантаження, за бажанням з різною інтенсивністю, по завершенню вивести повідомлення про завершення завантаження)
4. Подвійна рамка з відсутністю однієї сторони (При кожному наведенні на блок місце відсутності рамки змінюється, може мінятися випадково або послідовно з кожної сторони)
5. Зробити тег посилання у вигляді градієнтної кнопки (При наведенні на кнопку вона стрибає від курсора у довільному напрямку)
6. Оформити індикатор наступного кроку (Замальовувати сектори наступного кроку при наведенні на нього і повертати його)
7. Намалювати мішень для дарцу з відображенням балів (При нажиманні на відповідний сектор поля дарцу відображати його величину в окремому блоці)
8. Намалювати листи паперу з відступом як у книжки (При першому кліку на листи паперу зробити анімацію розсування і збільшення відступів між листами, при другому кліку все повертається назад)
9. Намалювати світлофор із яскравим одним світлом що горить (Виконати часову зміну кольорів світлофору як у реальному аналогії із ефектом блимання при переході між кольорами)
10. Намалювати сонце та місяць на відповідних фонах дня і ночі (Зробити часову зміну дня-ночі в одному блоці будь-яким методом (зміна прозорості, заміна, позиціювання))
11. Намалювати загнутий край листка (При наведенні на лист паперу загнутість повинна плавно збільшуватися, при відведенні курсора плавно переходить в стан по замовчуванню)
12. Вивід формул на сайт засобами спец символів (При кліку на формулу вона автоматично виводить результат обчислень)
13. Намалювати квадратний корінь за допомогою спец символів (При наведенні на квадратний корінь він пропадає зберігаючи всі позиції всіх інших елементів формули)
14. Намалювати три карти з намальованими за допомогою спец символів мастиями (При наведенні на карту відбувається автоматичне згортання всіх інших карт на неї)

15. Намалювати годинник із стрілками. (Виконати запуск годинника за стандартним сценарієм)