# Lucrare Laborator 9 – PSD

## Obiective

1. JavaScript. DHTML.
2. JQuery

## JavaScript. DHTML

Exemplu: Urmariti exemplul atasat (**joc.html**) pentru evaluarea operatiei de adunare:

* Analizati implementarea celor 2 etape: Evaluare si Scor;
* Analizati modul de evaluare al rezultatului;

## JQuery

JQuery este o librarie de functii JavaScript utilizata pentru a obtine compatibilitatea codului cu diferite browsere si pentru a facilita accesul la elementele unui document HTML.

Exemplu 1: Modificarea/preluarea valorii unui element de tip input:

//cod JavaScript

function d(id) {

return document.getElementById(id);

}

d("txtop1").value = "10"; //modificarea

alert(d("txtop1").value) //afisarea valorii elementului cu id-ul txtop1

//cod jQuery

$("#txtop1").val("10"); //modificarea

alert($("#txtrez").val()); //afisarea valorii elementului cu id-ul txtop1

Exemplu 2: Schimbarea stilului pentru toate elementele cu tag-ul **section**:

//cod JavaScript

var sections = document.getElementsByTagName("section");

for (var i = 0; i < sections.length; i++) {

sections[i].style.display = "none";

}

//cod jQuery

$("section").css("display","none");

### Exercitii

1. Modificati jocul prezentat la curs astfel incat sa afiseze inainte de butonul Start o lista de selectie cu 3 valori posibile pentru Delay. Jocul va incepe utilizand delay-ul selectat.
2. Realizati conversia JavaScript -> jQuery pentru codul JavaScript utilizat in cadrul jocului.



### Tema acasa

1. Extindeti implementarea jocului astfel incat sa contina si o sectiune de **Configurare** in care se vor stabili:
   * 1. numele jucatorului;
     2. operatiile care vor fi evaluate(+, -, \*, /) (se va folosi un control de tip select ce permite selectii multiple); Operatiile selectate vor fi adaugate intr-un vector.
     3. numarul de intrebari la care va raspunde utilizatorul

//Exemplu: lucru cu vectori

var numere = [];

var s = "";

numere.push("5"); // adauga numarul 5 in vectorul numere

//parcurgerea elementelor vectorului

$.each( numere, function( index, valoare ) {

s += " " + valoare;

});

alert(s);

1. Modificati etapa **Evaluare** astfel:
   1. Afisati un text: “Bine ati venit <nume\_jucator>”;
   2. Operatia va fi selectata dintr-un control de tip select care va contine doar operatiile selectate in sectiunea de configurare;
   3. Cand utilizatorul a raspuns la numarul de intrebari stabilit va fi redirectat automat la pasul 3 (**Scor**). La reaccesarea optiunii **Evaluare**, scorul va fi reluat de la 0.

# Bibliografie:

1. https://www.w3schools.com/jquery/
2. jQuery Basics. <http://jqfundamentals.com/chapter/jquery-basics>
3. jQuery API. <http://api.jquery.com/>