

Lucrare Laborator 9 – PSD

Obiective

1. JavaScript. DHTML.
2. JQuery

1. JavaScript. DHTML

Exemplu: Urmăriti exemplul atasat (**joc.html**) pentru evaluarea operației de adunare:

- ✓ Analizați implementarea celor 2 etape: Evaluare și Scor;
- ✓ Analizați modul de evaluare al rezultatului;

2. JQuery

JQuery este o bibliotecă de funcții JavaScript utilizată pentru a obține compatibilitatea codului cu diferite browsere și 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("txttop1").value = "10";    //modificarea
alert(d("txttop1").value)    //afisarea valorii elementului cu id-ul txttop1

//cod jQuery
$("#txttop1").val("10");    //modificarea
alert($("#txtrez").val());    //afisarea valorii elementului cu id-ul txttop1
```

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:
 - i. numele jucatorului;
 - ii. 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.
 - iii. 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);
```

2. Modificati etapa **Evaluare** astfel:
 - a. Afisati un text: "Bine ati venit <nume_jucator>";
 - b. Operatia va fi selectata dintr-un control de tip select care va contine doar operatiile selectate in sectiunea de configurare;
 - c. Cand utilizatorul a raspuns la numarul de intrebari stabilit va fi redirectat automat la pasul 3 (**Scor**). La reacesarea 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/>