

UCHWYCENIE ELEMENTU HTML W JAVASCRIPT

Wybrany element HTML (który posiada ustawiony identyfikator) możemy "uchwycić" do edycji w JavaScript z użyciem metody `document.getElementById()`.

Uchwyty pozwala uzyskać łatwy dostęp do wielu atrybutów obiektu, które możemy nie tylko odczytać, ale także odpowiednio zmodyfikować.

HTML

```
<input type="text" id="pole">
```

JavaScript

```
let napis=document.getElementById("pole").value;
```

Wyprowadzenie wartości zmiennej do jego wewnętrznego HTML (innerHTML) – wygodna metoda pozwalająca pokazać wartość zmiennej w uprzednio przygotowanym miejscu witryny

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML = "Hello World!";
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Zadanie 1

Wykorzystując pole tekstowe formularza zbuduj skrypt z interakcją z użytkownikiem:

Po wpisaniu imienia wyświetla się „ Witaj” + imie z pola tekstowego, przycisk kasuj resetuje pole formularza.

Widok dokumentu po uruchomieniu skryptu

Witaj Renata

```
1  <html>
2
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <title> zad </title>
6  </head>
7  <script>
8      //
9      function sprawdz() {
10         let name = document.getElementById("imie").value;
11
12         if (name != "") { document.getElementById("odp").innerHTML = `Witaj ${name}` }
13     }
14 //]]&gt;
15 &lt;/script&gt;
16 &lt;body&gt;
17
18     &lt;form name="dodaj"&gt;
19         &lt;input type="text" id="imie"&gt;
20
21         &lt;input type="button" value="przywitaj mnie" onClick="sprawdz()"&gt;
22         &lt;input type="reset" value="kasuj"&gt;
23
24         &lt;p id="odp"&gt;&lt;/p&gt;
25     &lt;/form&gt;
26
27 &lt;/body&gt;
28
29 &lt;/html&gt;</pre></div>
```

Zadanie 2.

Wykorzystując uchwyt `document.getElementById()` Napisz skrypt, który po wprowadzeniu wartości `x` i `y` do pól tekstowych wyświetli ich iloczyn.

```
1  <html>
2  <head>
3    <meta charset="UTF-8">
4    <title> zad </title>
5  </head>
6  <script>
7    /*<![CDATA[
8      function sprawdz() {
9        let a = parseFloat(document.getElementById("a").value);
10       let b = parseFloat(document.getElementById("b").value);
11       document.getElementById("c").innerHTML = `Wynik mnożenia wynosi ${a * b}`;
12     }
13   //]]>
14 </script>
15 <body>
16   <form>
17     <input type="text" id="a">
18     <input type="text" id="b">
19
20     <input type="button" value=" * " onclick="sprawdz()">
21     <input type="reset" value="kasuj">
22     <p id="c"></p>
23   </form>
24 </body>
25 </html>
```

Zadanie 3.

Wykorzystując uchwyt `document.getElementById()` Napisz skrypt, który po wprowadzeniu do pola tekstowego wiek wyświetli napis: „Jesteś pełnoletni” gdy wiek > 18 , w pozostałych przypadkach wyświetl napis „Jesteś niepełnoletni!”

Zadanie 4.

Skrypt, który na podstawie danej liczby wyświetla jeden z trzech komunikatów: Liczba jest mniejsza niż 0, Liczba jest większa niż 0, Liczba jest równa 0

```
<html>

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title> zad </title>
</head>
<script>
  //
    function sprawdz() {
      let liczba = parseInt(document.getElementById("liczba").value);
      if (liczba &gt; 0) document.getElementById("wynik").innerHTML = `liczba wieksza od zera `;
      else
        if (liczba &lt; 0) document.getElementById("wynik").innerHTML = `liczba mniejsza od zera `;
        else document.getElementById("wynik").innerHTML = `liczba równa zero `;
    }
  //]]&gt;
&lt;/script&gt;

&lt;body&gt;
  &lt;form name="dodaj"&gt;
    &lt;input type="text" id="liczba"&gt;
    &lt;input type="button" value="sprawdz liczbe" onClick="sprawdz()"&gt;
    &lt;input type="reset" value="kasuj"&gt;
    &lt;p id="wynik"&gt;&lt;/p&gt;
  &lt;/form&gt;
  &lt;p id="witaj"&gt; &lt;/p&gt;
&lt;/body&gt;

&lt;/html&gt;</pre></div><div data-bbox="112 651 199 666" data-label="Section-Header"><h4>Zadanie 5.</h4></div><div data-bbox="112 682 879 753" data-label="Text"><p>Wykorzystując warunek istnienia trójkąta mówiący, że dla danych trzech odcinków o długości a, b, c można zbudować trójkąt, jeżeli: <math>(a &lt; b + c)</math> oraz <math>(b &lt; a + c)</math> oraz <math>(c &lt; a + b)</math> napisz skrypt, który na podstawie trzech wprowadzonych liczb wyświetli komunikat „Można zbudować trójkąt” albo „Nie można zbudować trójkąta” w zależności od spełnienia tego warunku.</p></div><div data-bbox="112 797 194 812" data-label="Section-Header"><h4>Zadanie 6</h4></div><div data-bbox="112 827 861 844" data-label="Text"><p>Napisz skrypt odczytujący promień koła i obliczający oraz wyświetlający średnicę, obwód oraz pole.</p></div>
```