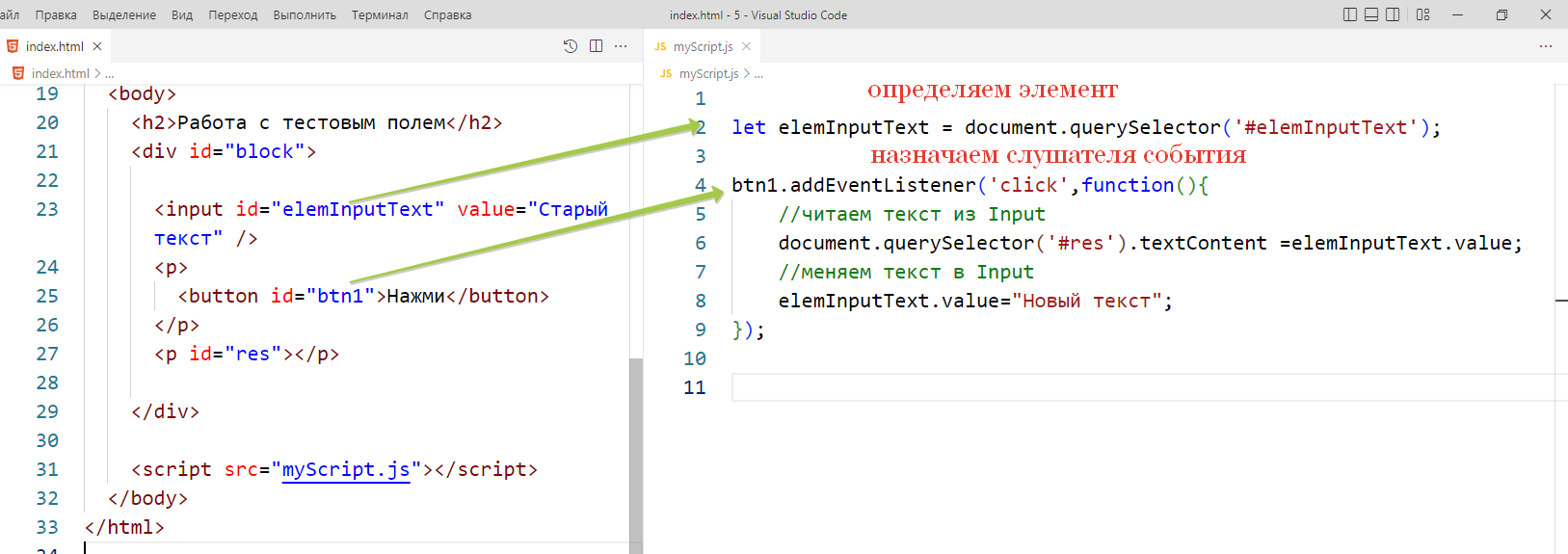
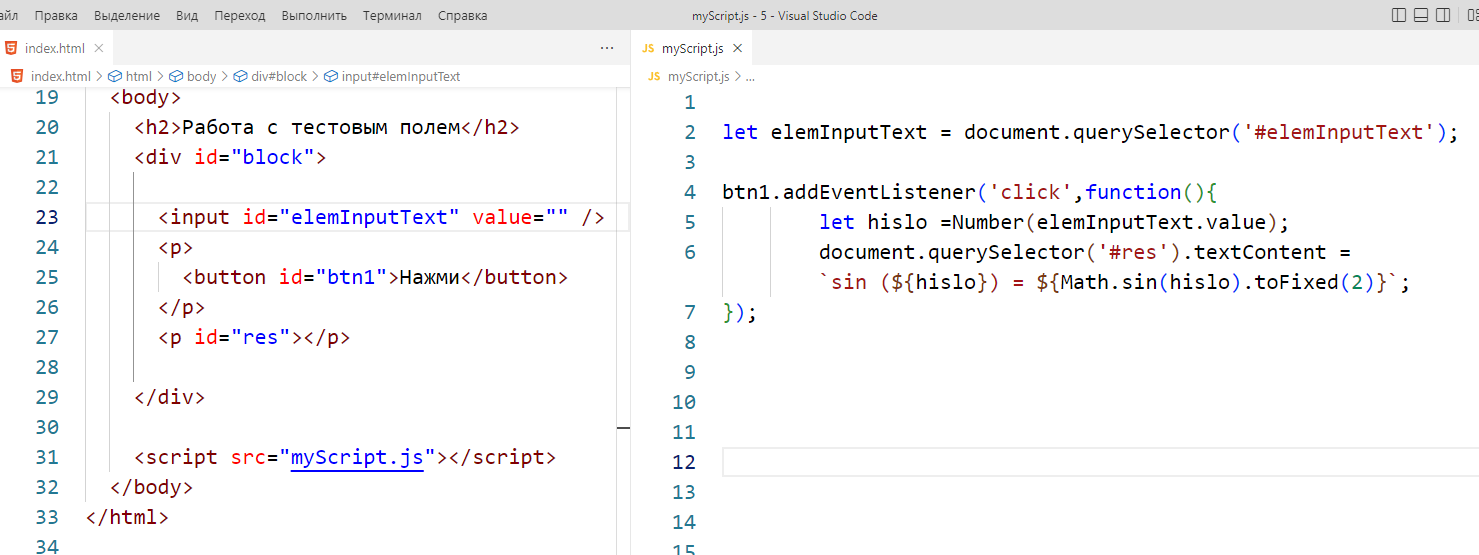
**Теория с практикой**

**Работа с текстовыми полями в JavaScript**

|  |  |
| --- | --- |
| * Выполните работу и определите назначение каждой команды; |  |



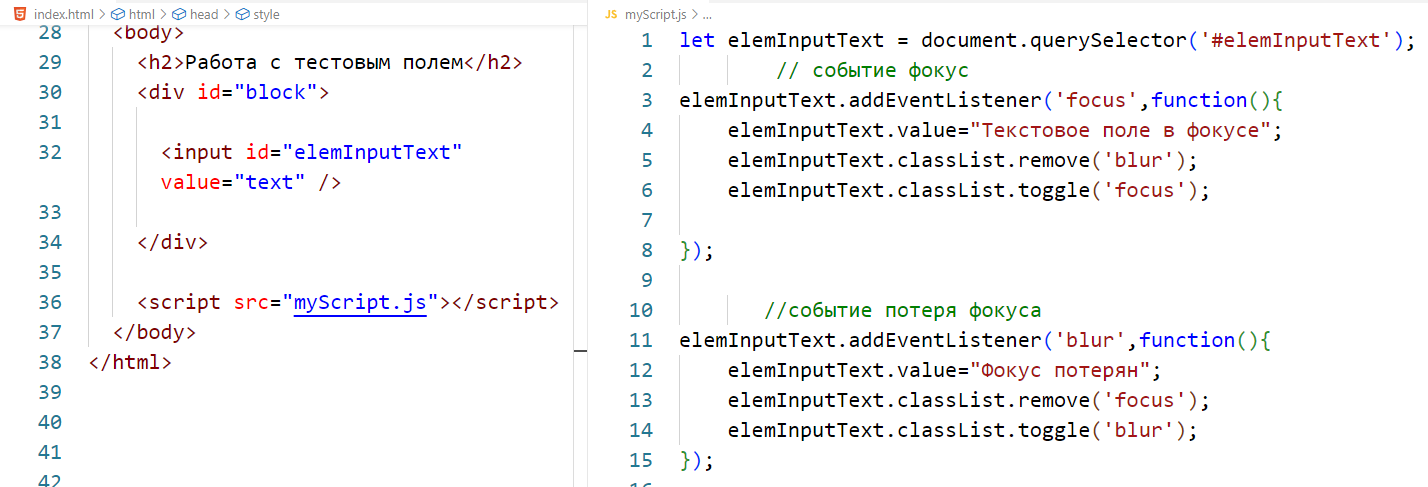
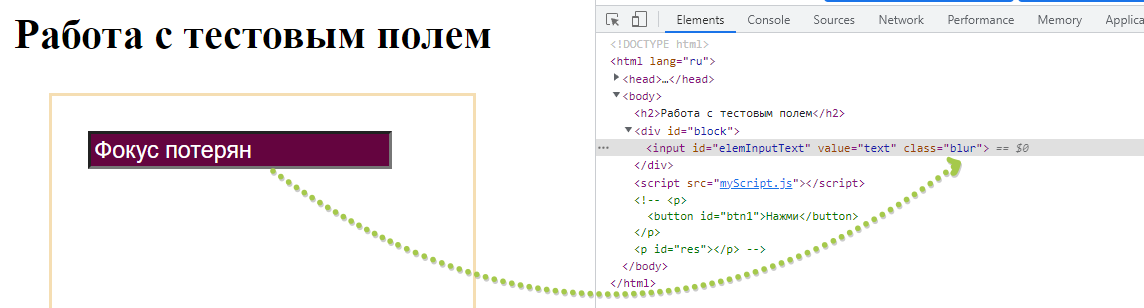
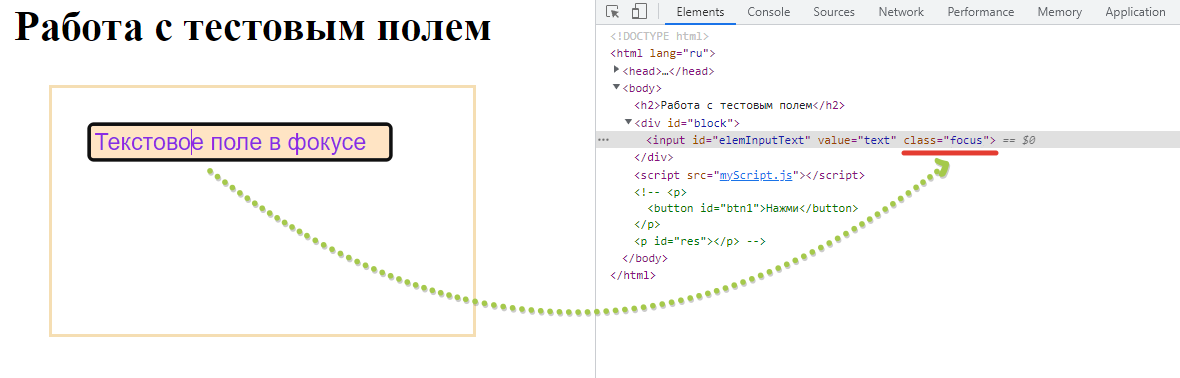
|  |  |
| --- | --- |
| * Выполните работу и определите назначение каждой команды; |  |



**Самостоятельно решить задачи**

1. Даны два инпута и кнопка. По нажатию на кнопку запишите в первый инпут значение второго инпута, а во второй инпут - значение первого. Ваш код должен работать универсально, для любых значений инпутов.
2. Даны 5 инпутов, абзац и кнопка. В инпут вводятся числа. По нажатию на кнопку запишите среднее арифметическое введенных чисел в абзац.

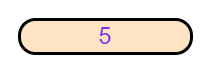
* Рассмотрите картинки, определите какая задача решена;
* Выполните работу и определите назначение каждой команды;
* Определите назначение команд **classList.remove** и **classList.toggle**;
* Самостоятельно введите стиль оформление добавляющихся классов;



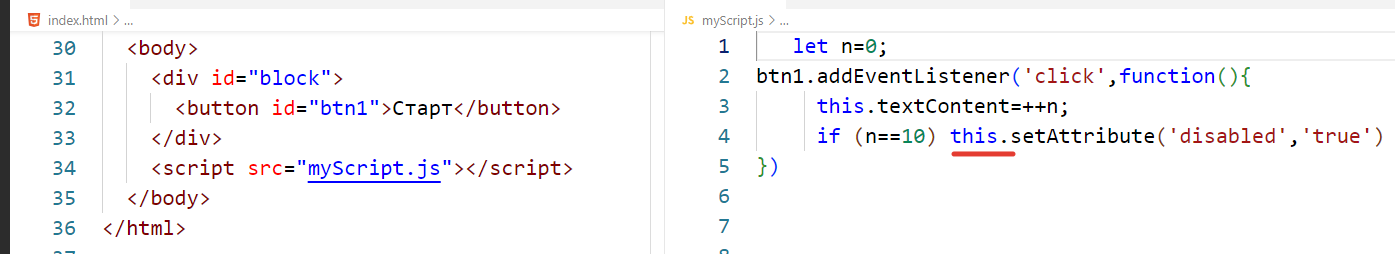
**elemInputText.value="";** //команда очистит текстовое поле

**Объект this в JavaScript**

Объект **this** удобен, когда элемент, в котором произошло событие, и элемент, с которым совершаются действия в результате события, - это один и тот же элемент.

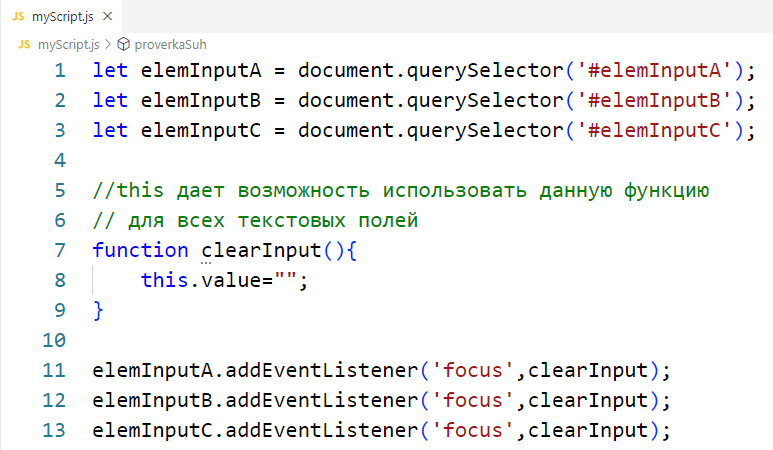


* Рассмотрите картинки, определите какая задача решена;
* Выполните работу и определите назначение каждой команды;

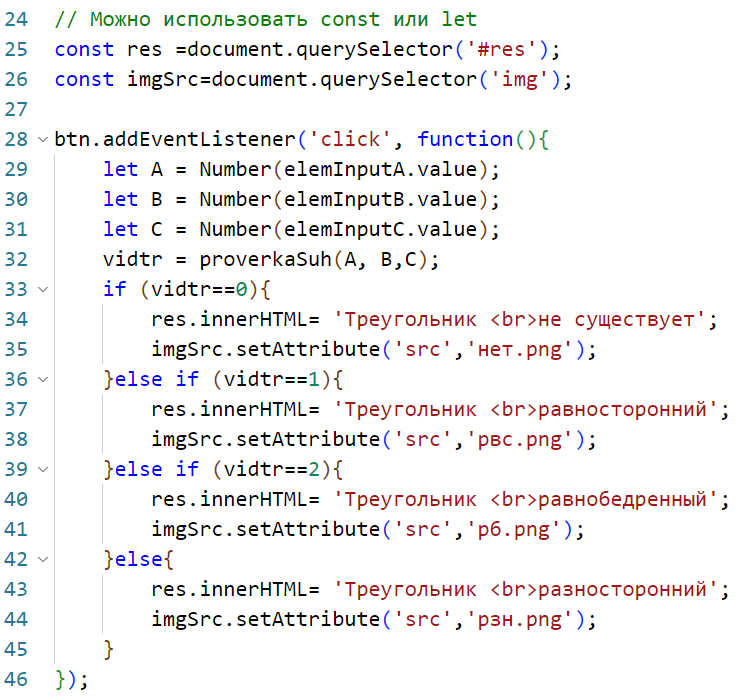
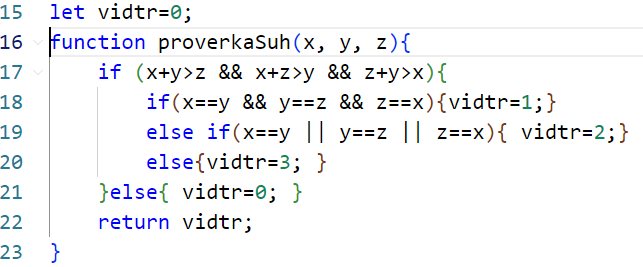


Реализуем задачу – проверка существования треугольника по сторонам и определения вида.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| * Рассмотрите картинки; * Реализуйте задачу, введите код, определив назначение каждой команды; |  |

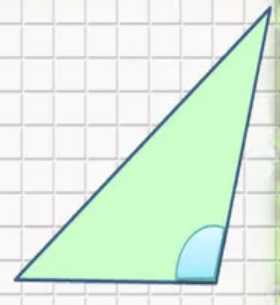
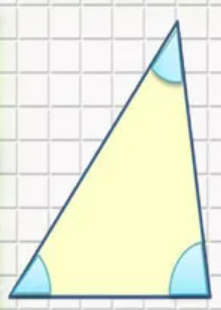
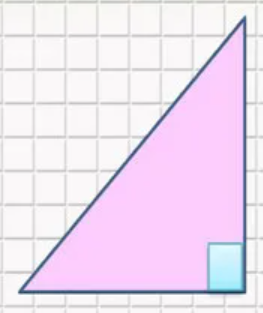


* Проверьте работу фокуса в текстовых полях и очистка их по переходу в них;



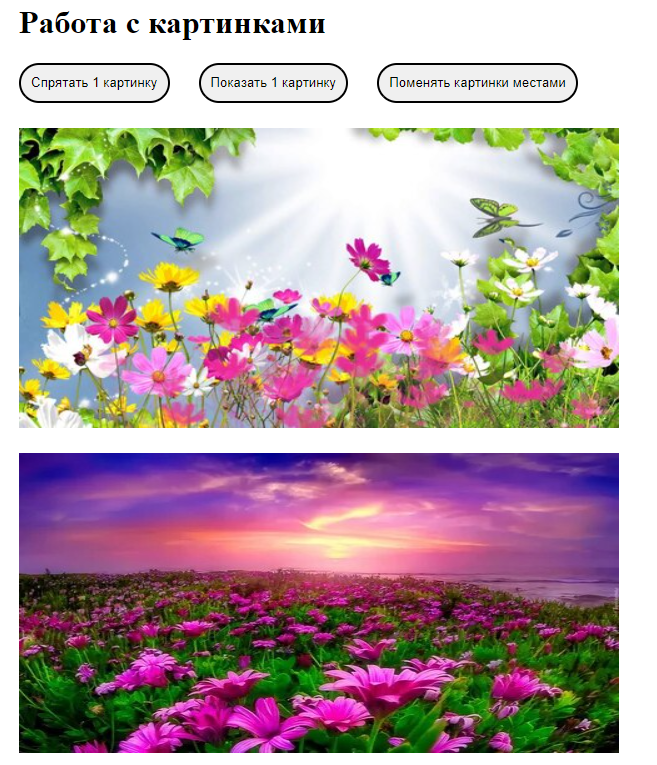
**Самостоятельно решить задачу**

1. Реализуйте задачу – проверку треугольника по трем углам.

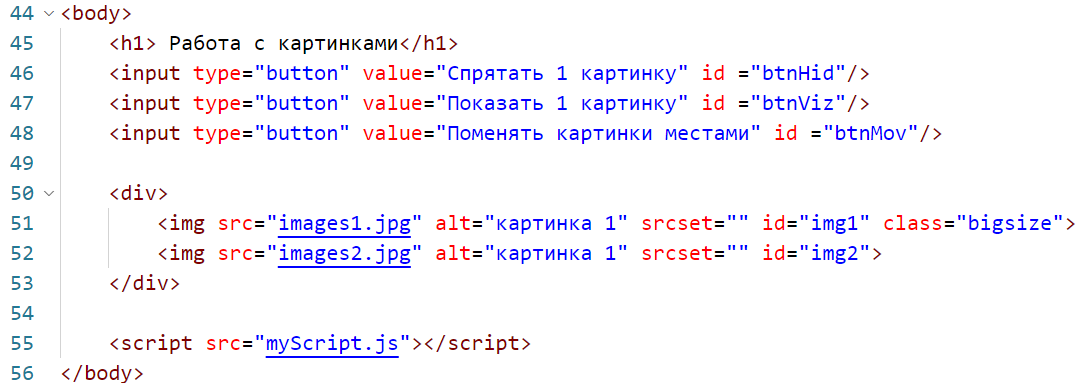
 

**Работа с картинками**

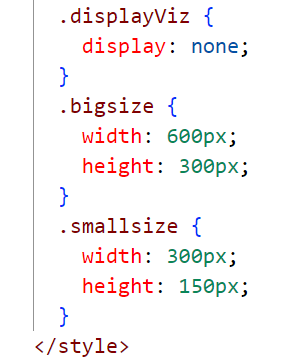
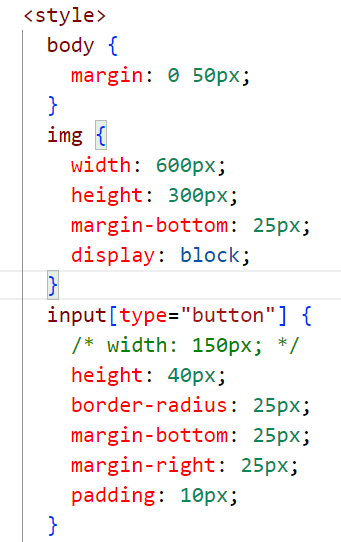
* Создайте новый проект;
* Рассмотрите картинку, определите назначение кнопок;

****

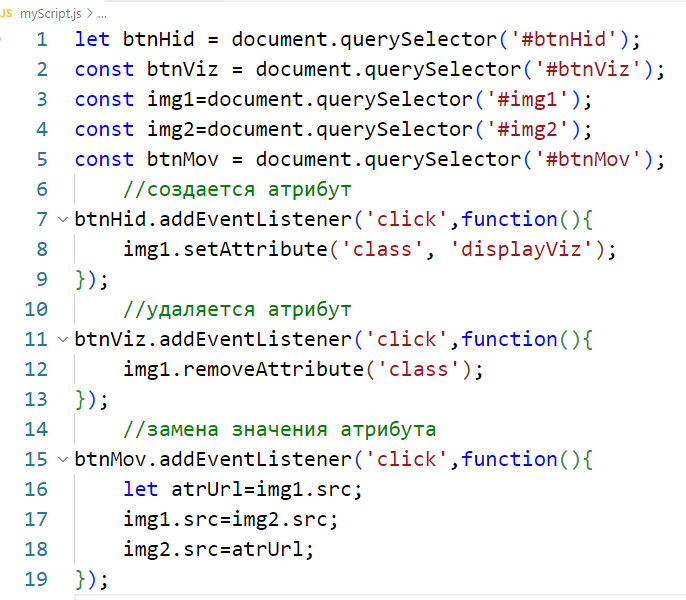
* Введите код разметки;



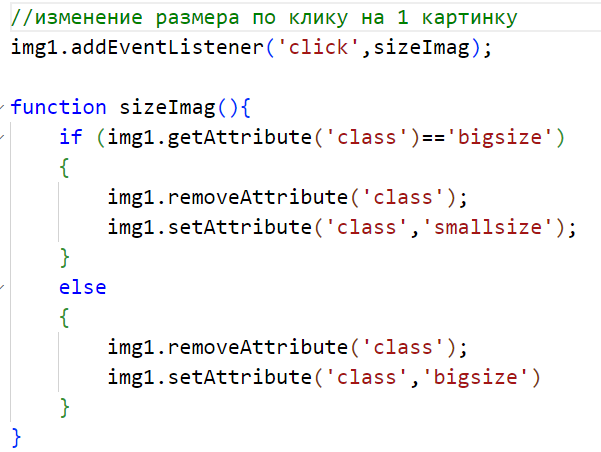
* Введите код стилей элементов сайта;



* Введите код скрипта, определите назначение каждой команды;



* Введите код скрипта, изменения размера 1 картинки по клику;
* Определите назначение каждой команды;



|  |  |
| --- | --- |
| * Измените код, так чтобы изменился размер второй картинки (определите слушатель на вторую картинку события клик, а в функции выполните обращение к объектам через команду **this**); |  |

