

ZADATAK 1 (12 BODOVA).

Napravite datoteku **zadatak1.html** koja sadrži sljedeće elemente:

- Dva text-box, jedan će sadržavati broj redaka (R), a drugi broj stupaca (S). Ispravan unos u svaki od text-boxova je prirodni broj između 1 i 20 uključivo.
- Jedan canvas, sami mu odaberite dimenzije.
- Jedan gumb na kojem piše „Crtaj“. Klikom na gumb se (ukoliko su unosi u text-boxove ispravni) nacрта mreža koja definira ploču sa R x S polja. Prije crtanja treba obrisati stari crtež sa canvasa. Ako unos u neki text-box nije ispravan, treba iskočiti odgovarajuća poruka, te se ništa ne crta.
- Klikom na canvas treba obojati odgovarajuće polje na ploči. Polje koje je prvo kliknuto treba obojati u plavo, drugo u crveno, treće opet u plavo itd. Pojedina polja mogu biti i više puta kliknuta i ponovno obojana.
- Paragraf u kojem piše koliko je ukupno polja obojano (više puta obojano polje se broji više puta). Klikom na gumb „Crtaj“ se brojač resetira.

Broj redaka:

Broj stupaca:

				Red				
			Plavo					
Plavo		Plavo				Red		Red
		Red						
				Plavo				Plavo
	Red							
							Plavo	
Red		Plavo		Red				Red
						Plavo		
	Plavo						Red	

Obojano je 18polja.

Datoteku **zadatak1.html** zapakirajte u **zadatak1.zip** i pošaljite kroz sustav na webu.

Ime i prezime: _____

JMBAG: _____

ZADATAK 2 (13 BODOVA).

Napravite datoteke **zadatak2.html** i **zadatak2.php** koje omogućuju odabir putovanja vlakom na sljedeći način:

- Popis svih vlakova se, radi jednostavnosti, treba nalaziti u datoteci **zadatak2.php** (a ne npr. u bazi). Prekopirajte sadržaj sa ove adrese u svoju datoteku **zadatak2.php**:
http://www.math.hr/nastava/rp2d/kolokviji/2016/ko12_zad2.php.txt
- Na početku, **zadatak2.html** treba prikazati 4 gumba („Zagreb“, „Split“, „Rijeka“, „Osijek“). Svaki gumb predstavlja jedan polazišni grad.
- Klikom na neki od gumba, preko Ajaxa se kontaktira skripta **zadatak2.php**. Njoj se pošalje ime kliknutog polazišnog grada, a pozadina tog gumba postane žuta. Skripta vraća popis svih ciljnih gradova do kojih se može doći iz polazišnog grada. Svaki grad se treba nalaziti u popisu samo jednom. Kada dobije te podatke, **zadatak2.html** za svaki ciljni grad stvori i prikaže novi gumb na kojem piše ime ciljnog grada.
- Klikom na neki od gumba s ciljnim gradom, pozadina i tog gumba postane žuta, a preko Ajaxa se ponovno kontaktira skripta **zadatak2.php**. Njoj se sad pošalju imena i polaznog i ciljnog grada. Skripta vraća popis svih vlakova (tj. polaznih vremena i cijena) koji voze od polaznog do ciljnog grada.
- Nakon toga, **zadatak2.html** za svaki od vlakova napravi novi gumb na kojem piše vrijeme polaska i cijena vlaka.
- Klikom na neki od tih gumba, pozadina tog gumba postane žuta, te iskoči alert u kojem piše „Odabrali ste vlak od X do Y koji polazi u Z i košta W“.
- Prikaz treba izgledati otprilike kao na donjoj slici.

Odaberi polazni grad:

Zagreb	Split	Rijeka	Osijek
--------	-------	--------	--------

Odaberi ciljni grad:

Split	Osijek
-------	--------

Odaberi vrijeme polaska:

8h 150kn	15h 140kn	5h 120kn
-------------	--------------	-------------

Upute:

- Skripta **zadatak2.php** može utvrditi koje se pitanje postavlja na temelju toga koji je element definiran u superglobalnoj varijabli **\$_GET**.
- Klik na dinamički generiran gumb klase **cilj** se detektira ovako:
`$("body").on("click", "button.cilj", funkcija);`
- Ne trebate detektirati eventualne greške u komunikaciji između html i php datoteke.
- Zapakirajte **zadatak2.html** i **zadatak2.php** u **zadatak2.zip** i pošaljite kroz sustav na webu.

Ako ne znate riješiti zadatak pomoću Ajaxa i u kombinaciji sa PHP-om, implementirajte cijelo rješenje u JavaScriptu (odnosno, koristeći samo datoteku **zadatak2.html**). U tom slučaju, podaci o vlakovima se nalaze ovdje:

http://www.math.hr/nastava/rp2d/kolokviji/2016/ko12_zad2.js.txt