

## Javascript

### Übung 12: Ein einfaches Skript anlegen, um ein alert-Fenster zu erzeugen

Bitte erstellen Sie ein HTML-Dokument, welches beim Aufruf eine Dialogbox mit der Bezeichnung "Willkommen auf meiner Seite!" anzeigt. Speichern Sie das Skript unter dem Namen uebung12.htm.

### Übung 13: Skript in Funktion einbauen

Erweitern Sie Ihr Projekt. Binden Sie das Skript in eine Funktion ein, die Sie welcome() nennen. Sorgen Sie mit einem Event-Handler im Body (z.B. onLoad) dafür, dass das Skript bei Aufruf der Seite automatisch aufgerufen wird. Nennen Sie die Seite uebung13.htm.

### Übung 14: Skript auf Button legen

Die "Willkommens-Box" soll erst dann aufgerufen werden, wenn der Surfer auf eine Schaltfläche klickt. Schreiben Sie auf die Schaltfläche "Willkommen". Nennen Sie die Seite uebung14.htm.

### Übung 15: Rechnung mit Formular und Textfeldern

Erstellen Sie ein Dokument mit zwei Textfeldern und einer Schaltfläche. Führen Sie eine Multiplikation der Textfeldeingaben durch und geben Sie das Ergebnis auf der HTML-Seite in einem alert-Fenster aus. Speichern Sie das Dokument unter dem Namen uebung15.htm.

### Übung 16: Rechnung mit Formular und Textfeldern

Erstellen Sie ein Dokument mit zwei Textfeldern und einer Schaltfläche. Führen Sie eine Multiplikation der Textfeldeingaben durch und geben Sie das Ergebnis auf der HTML-Seite in einem Textfeld aus. Speichern Sie das Dokument unter dem Namen uebung16.htm.

### Übung 17: Mehrwertsteuerberechnung mit Kontrolle

Erstellen Sie ein Dokument mit zwei Textfeldern und einer Schaltfläche. Berechnen Sie die Mehrwertsteuer des ersten Wertes und geben Sie das Ergebnis auf der HTML-Seite in einem Textfeld aus. Geben Sie eine Fehlermeldung aus, wenn die Mehrwertsteuer aus Textfeld 2 größer als 19% ist. Speichern Sie das Dokument unter dem Namen uebung17.htm.

### Übung 18: Bildaustausch beim Überfahren mit der Maus.

Erstellen Sie ein Dokument mit einem Bild (Asterix.jpg). Tauschen Sie das Bild beim Überfahren mit der Maus gegen das Bild Obelix.jpg aus. Fahren Sie aus dem Bild heraus, soll wieder das ursprüngliche Bild (Asterix.jpg) geladen werden. Tipp! Arbeiten Sie mit zwei Funktionen und zwei Ereignissen. Speichern Sie das Dokument unter dem Namen uebung18.htm.