**Heldagsprøve IT2.**

Der det står XX må du sette inn verdier du har beregnet.

**Oppgave 1.**

Hvem er du? En nettside uten veldig mye mening.

I denne oppgaven skal brukeren registrere litt forskjellig informasjon, og basert på det som blir registrert skal det komme forskjellige utskrifter.

Nettsiden skal ha en overskrift der det står HVEM ER DU?

Brukeren skal registrere:

* Navn
* Alder
* Antall bukser brukeren har i klesskapet.
* Antall gensere brukeren har i klesskapet
* Favorittdyr, brukeren kan velge mellom hund, katt og hest. Når brukeren velger dyr, skal det komme opp et lite bilde av dyret på nettsiden.

Du må selv finne bilder, og redigere disse til samme størrelse.

Alle inputfelt må ha en forklarende tekst ved siden av.

Det skal være en knapp der det står TRYKK HER!

Når denne trykkes inn skal følgende skrives ut på nettsiden:

* Dersom alderen er mellom 67 og 110 skal det skrives ut:

 Om du har barn er barna sikkert voksne

* Dersom alder er mindre enn 18 skal det skrives ut:

 Gratulerer, du er fortsatt barn

* Om favorittdyret er hest og alder er større enn 12 skal overskriften endres til:

 «Gratulerer, du vant premien»

* Om du ikke er 25 år skal det skrives ut:

 Du er ikke 25 år.

* Sammenlign antall bukser og gensere, og skriv ut en av setningene:

 Du har like mange bukser og gensere, og til sammen XX klesplagg

 Du har flere bukser enn gensere, og til sammen XX klesplagg

 Du har flere gensere enn bukser, og til sammen XX klesplagg

* Beregn hvor mange mulige kombinasjoner som fins (antall bukser x antall gensere), regn ut antall uker og dager og skriv ut setningen:

 Du har kleskombinasjoner for XX uker og XX dager.

* Det skal skrives ut en liste over buksene på denne måten:

bukse nr. 1 er rød

bukse nr. 2 er blå

bukse nr. 3 er grønn

bukse nr. 4 er svart

 og så videre opp til antall bukser registrert. Fargene skal være tilfeldige for hver gang fra et utvalg farger.

**Oppgave 2**

Denne oppgaven handler om en nettside med et enkelt spill.

Lag nettsiden, og lag et flytskjema for spillet.

Siden skal ha en overskrift: Klikk på blått for å få poeng!

Bruk det vedlagte bildet farger.png

Når brukeren klikker på blå felter skal han få et poeng.

Når brukeren klikker på en annen farge skal brukeren få et poeng fratrekk, men poengsummen skal ikke bli mindre enn null.

Poengsummen skal hele tiden stå oppdatert i et tekstfelt under.

Når brukeren har fått 10 poeng eller har klikket 15 ganger er spillet ferdig. Da skal det skrives ut på nettsiden: Gratulerer, du har fått XX poeng, du brukte XX antall forsøk.

**Oppgave 3**

Lag en nettside som er et berømt gjettespill. Gjettespillet består av tre dører, A B og C.

Du må selv lage et bilde med tre dører, som deltakerne kan klikke på.

Bak en av dørene er det en premie. Deltakeren skal først velge en dør (for eksempel dør A). Den døra skal da markeres på en eller annen måte som valgt. Deretter skal deltakeren få beskjed om at premien **ikke** er bak **en** av de andre dørene, og få spørsmål om han vil bytte dør. Eksempel: *Premien er ikke bak dør C, vil du bytte dør fra A til B?* *Trykk på ja eller nei..* Det skal da også komme et rødt kryss på den døra der det ikke er premie(dør C i dette eksemplet), og deltakeren skal kunne velge ved å trykke på en knapp JA eller en knapp NEI som nå blir synlige.

Hvor premien ligger bestemmes tilfeldig på forhånd, og programmet må automatisk finne ut hvilke dører som skal vises i spørsmålet om dørbytte. Om deltakeren først har valgt riktig, skal det være tilfeldig hvilken av dørene som blir nevnt som den døren premien ikke er bak.

Når deltakeren trykket JA eller NEI, blir det avslørt om han har vunnet eller ikke, basert på den døren han har endt opp med å velge til slutt. Om han har valgt riktig registreres det som en gevinst.

Når spillet starter første gang skal deltakeren registrere seg med navn.

En deltaker spiller flere runder, helt til han har valgt feil dør tre ganger (etter evt. dørbytte), da skal spillet avsluttes, og en ny deltaker kan registrere seg for å spille.

Det skal oppdateres en liste over alle deltakerne med navn og antall «gevinster», og på nettsiden skal det hele tiden være en liste over de tre beste deltakerne. Samme navn kan spille og være registrert flere ganger.