



Übung A: Ladezeit

In einer Webseite soll ein wirklich großes Bild (mind. > 40 MiB) aus dem Internet dargestellt werden. Ermittle die Ladezeit des gesamten Dokuments.

- Suche im Internet nach einem richtig großen Bild.
- HTML** Binde das Bild mit einem `` Tag ins Dokument ein.
- JS** **Timer und readyState Abrage, getTime()**
- css** Ansprechende Gestaltung (Freies Design)
- Teste deine Seite und erweitere die Seite mit Content um die Ladezeit zu erhöhen!
- Setze ein Timeout, welches nach 20 Sekunden die Meldung "Zeit abgelaufen" ausgibt.**

Ladezeit: 6.864 Sekunden



Übung B: Countdown

Schreibe eine Webseite mit einer Countdown-Funktion. Über Eingabefelder kann man Minuten und Sekunden eingeben. Das Skript soll dann die Gesamtanzahl der Sekunden herunterzählen.

- HTML** **2 Eingabefelder, Button, Ausgabefeld**
- JS** **Timer Funktionen**
- css** Ansprechende Gestaltung (Freies Design)
- Erweitere das Beispiel um eine optische Rückmeldung.**
(z. B. eine Progress-Bar)



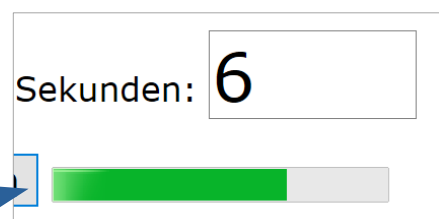
Das `<progress>` Element kann für die optische Rückmeldung verwendet werden. Es kennt die Attribute `value` und `max`.

Übung B

Countdown 1 min 15 sek

Bitte geben Sie Minuten und Sekunden ein!

Minuten: Sekunden:



Übung C: Schreibmaschinen-Effekt

Ein Text soll Buchstabe für Buchstabe (so als würde man auf einer Schreibmaschine schreiben) auf dem Bildschirm ausgegeben werden!

- HTML** **Ausgabe**
- JS** **Timer-Funktion**