

Laboration 3

JavaScript

Ibland vill man att ett program ska exekveras när man klickar på en knapp i en webbsida. Ett exempel på hur det kan se ut finns i filen spel.html som finns på kursens hemsida. Om man öppnar denna sida så kan man köra ett program som spelar Sten, sax, påse.

Laborationsuppgift

Hämta filen spel.html från kursens hemsida och provkör den i en browser. Ändra sedan i spel.html så att du i stället får en enkel räknedosa. Man ska kunna klicka i två ensiffriga operand som kan anta värdena 0, 1 eller 2. Därefter anger man en operation (addition eller multiplikation). Resultatet skall skrivas ut när man klickar på en knapp som heter Beräkna.

Ibland vill en browser inte köra JavaScript eftersom det kan vara avstängt av säkerhetsskäl. Om det är så får ni ändra så att browsern tillåts att köra script.

Checksummor

Studera programmet som finns i checksum.c. Använd Code::Blocks för att köra programmet. Svara sedan på följande frågor:

1. Om ett paket innehåller två sexton-bitars ord och det finns två bitfel i det, var är sannolikheten att mottagaren (felaktigt) uppfattar paketet som korrekt?
2. Om en exakt en bit blir fel, vad är då sannolikheten att paketet uppfattas som korrekt?
3. Om exakt tre bitar blir fel, vad är då sannolikheten att paketet uppfattas som korrekt?
4. Använd programmet för att hitta ett exempel där tre bitar är fel och mottagaren ändå uppfattar paketet som korrekt. Skriv upp bitarna i paketet innan det blir fel och efter att tre fel har lagts till.
5. Ändra så att det är två bitar som är fel. Undersök vad sannolikheten för att ett felaktigt paket uppfattas som korrekt för paket som innehåller 5, 10 och 20 sexton-bitars ord.