

模組 E – Speed Test

本模組會考驗選手對於部分小任務的應變能力，在競賽時大約共有 8~10 個題組，其中會從公開的抽取 8~10 個模組，加上隱藏的題組約 0~2 個題組。

。

E01: 首頁

建立一個首頁頁面，並且建立連結到 E2~E10 的成果頁面，連結文字為 EXX，EXX 為題組編號，首頁存檔檔名為 index.html。

E02: 載入 GIF (普通)

使用 “Loading...” 文字建立一個 GIF 動畫，“Loading...”會從圖片的左邊移動到右邊，動畫需在 3 秒內完成，檔名為 E02.gif。

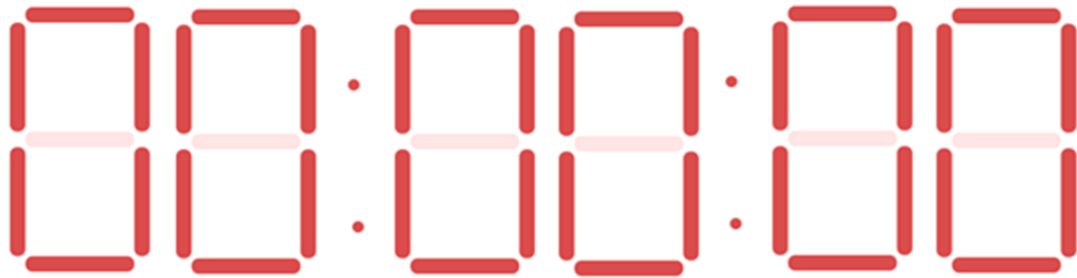
E03 電子鐘

建立電子鐘，內含 6 個七段顯示計時器，時間格式為：

HH:MM:SS。HH 為時，MM 為分，SS 為秒，不足 10 補 0，補滿兩位數，秒數前的冒號必須以 0.5 秒的間隔閃爍。

頁面進入時即會顯示目前時間。

檔名為 E03.html



E04: 漸層動畫 (簡單) Gradient animation (Easy)

通過使用 HTML 和 CSS，在頁面上創建漸層移動動畫。漸層可以向右移動，左邊起始為紅色(#FF0000)，方塊移動到最右邊結束狀態，顏色漸變為藍色(#0000FF)。

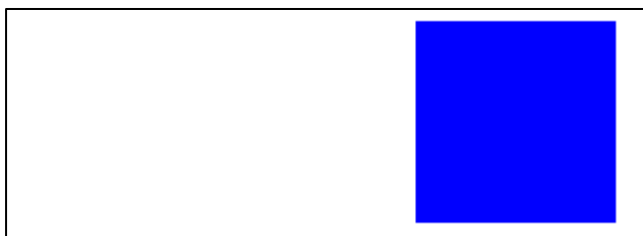
檔名為 E04.html



方塊起始狀態，在最左邊為紅色(#FF0000)



方塊漸層動畫移動到中間狀態(會漸變顏色)



方塊移動到最右邊結束狀態，顏色漸變為藍色(#0000FF)

E05: 線性漸層 (普通) Linear gradient (Normal)

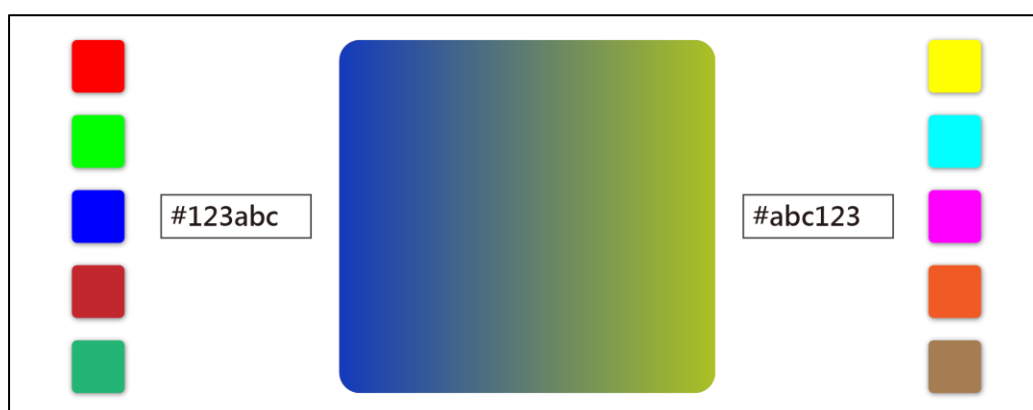
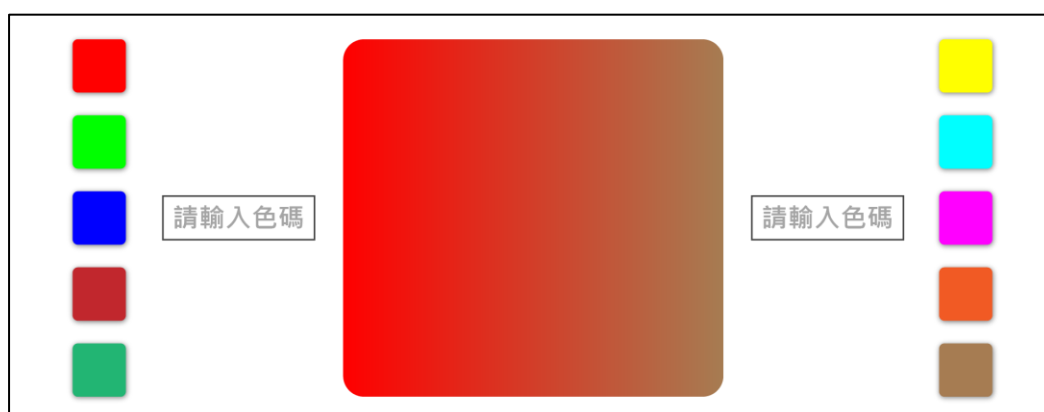
螢幕中有一個大約 300X300 大小的正方形，預設情況下，它具有紅色(#FF0000)到藍色(#0000FF)的由左到右的線性漸層背景，檔名為 E05.html。

在正方形的左側和右側，有 2 個輸入框(起始顏色輸入框及結束顏色輸入框)，您可以通過寫入顏色的十六進制值來更改線性漸變的起始顏色和結束顏色。

在輸入框旁，各有 5 個隨機顏色按鈕。如果單擊其中一種隨機顏色，則會在輸入框中插入該顏色色碼。

每當更改任何輸入框數值並且是有效的十六進制時，線性漸變顏色在正方形上發生變化

(例如: 在起始顏色輸入框中有效的十六進制，正方形的漸層起始顏色就會變成輸入框輸入的顏色)。



E06: 刪除重複行

選取一個檔案，按下移除重複行後，可以移除文字檔內重複的行，並將結果產生在下方的區域，點選後可以下載產生結果，本題組僅能使用 JAVASCRIPT 作答，檔名為 E06.html。

Select a file: 未選擇任何檔案

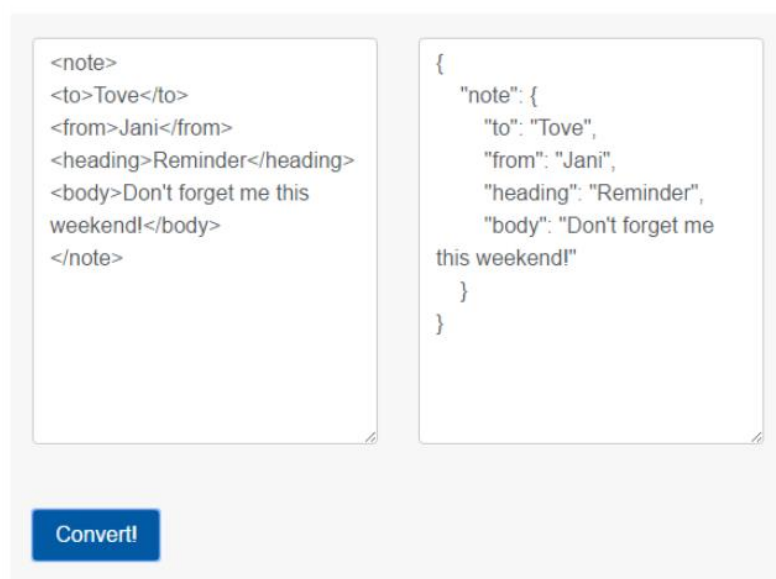
Select a file: sample.txt

執行結果: [sample.txt](#)

E07: XML2JSON 轉換器

請寫一個 PHP 程式，將 XML 轉為 JSON 格式，讀取畫面左方的 xml 內容，按下 Convert 後，可以將轉換顯示在右方。

檔名為 E07.php



```
<note>
<to>Tove</to>
<from>Jani</from>
<heading>Reminder</heading>
<body>Don't forget me this
weekend!</body>
</note>
```

```
{
  "note": {
    "to": "Tove",
    "from": "Jani",
    "heading": "Reminder",
    "body": "Don't forget me
this weekend!"
  }
}
```

Convert!

E08: 分頁程式

讀取 data.json 後，必須顯示當前頁面中的資料，檔名為

E08.html。

- 一頁中必須顯示 5 筆資料。
- 一頁中必須顯示 5 個頁面鏈接以移動到另一頁面
- 建立按鈕可回到上一頁與下一頁。
- 當為第一頁或是最後一頁不可點選上一頁/下一頁按鈕
- 目前頁面的頁面鏈接必須位於中間 (除了前 2 頁與倒數 2 頁)
- 查看提供的屏幕截圖和 data.json。
- 您只能使用 HTML&CSS&PHP。
- 讀取 json 數據只能使用 PHP
- 不允許使用 JavaScript。

螢幕截圖：



E09: 開關切換器

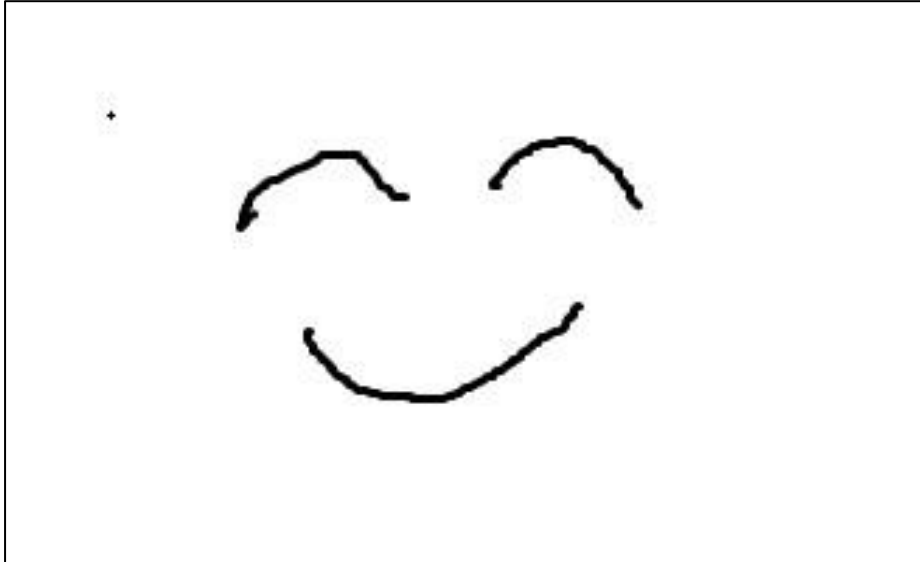
建立 iOS 風格的開關切換器，動畫參見素材檔案，你只能使用

HTML 與 CSS，檔名為 E09。



E10: Canvas 小畫家 (普通) Canvas Painter (Normal)

設定一個大約 300px X 150px 大小的 Canvas 畫布，可以使用黑色 (#000000)畫筆塗鴉，檔名為 E10.html。



二、選手注意事項：

以下說明時用到 XX 代表選手個人的崗位編號，Y 代表模組編號

- 將完成的結果存在網站根目錄，用 XX_Module_Y 作為資料夾名稱
- 請確認已經將最新成果上傳至伺服器 XX_Module_Y 上，並運作正常
- 請確認檔案名稱符合題目規範