

## **z16\_setTimeout\_setInterval\_Location\_Window**

### Zad 1

Poprawić program „setTimeout\_clearTimeout\_uzupelniony\_stoper” tak, aby czas wypisywał się w formacie: godziny:minuty:sekundy.

### Zad 2

Poprawić program „setInterval\_AnimowanyTekst” aby tekst poruszał się w obszarze pewnego prostokąta. (wskazówka: dodać własność „top”, której wartość będzie się zmieniać w czasie o dy.)

### zad 3

Zapoznać się z metodami i własnościami obiektów Location i Window (plik „z16\_setTimeout\_setInterval\_Location\_Window”).

Napisać prosty program, który będzie wykorzystywał dowolną własność lub metodę każdego z tych obiektów, ale taką, której jeszcze nie wykorzystywaliśmy na lekcjach. Można korzystać z zasobów Internetu. Wskazówką do rozwiązania zadania może być plik „zmienStroneLocationTimeOut” .