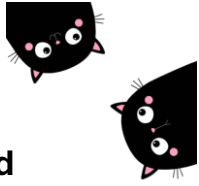


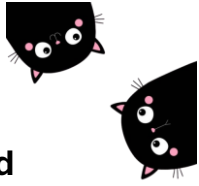
JS Alapok gyakorló feladatsor

A feladatok során vegyesen kell alkalmaznod lokálisan definiált scriptben, illetve külső script fájlban dolgoznod, így figyelj oda a feladatleírás mikor pontosan melyik opciót várja.

1. Hozz létre egy munkamappát `vezeteknev-keresztnev-JS-alapok` néven.
2. Hozz létre egy index nevű html fájlt, ami az oldalunk alapja lesz.
3. Az index html-ben alakítsd ki az alapvető html struktúrát, emellett állítsd be:
 - a. Az oldal nyelvét magyarra.
 - b. A böngészőben megjelenített címét `JS alapok`-ra.
 - c. A speciális meta attribútumban vedd fel a saját neved.
4. Beágyazott scriptként írd ki a konzolra egy véletlen generált egész számot 0 és 10 között (beleértve a 0-t és 10-t is!)
5. Beágyazott scriptként generálj két véletlenszerű 0 és 10 közötti egész számot, ahol írd ki a konzolra:
 - a. A két számot.
 - b. A két szám összegét.
 - c. A két szám különbségét.
 - d. A két szám szorzatát.
 - e. A két szám hatványát (a 2. szám lesz a hatvány kitevő)
6. Beágyazott scriptként generálj két véletlenszerű egész számot 0 és 100 között, ahol írd ki a konzolra:
 - a. A két számot.
 - b. Melyik szám a nagyobb.



7. Beágyazott scriptként generálj egy véletlenszerű egész számot 0 és 50 között, írd ki a konzolra:
 - a. A véletlen generált számot.
 - b. Hogy a szám osztható-e 2-vel.
8. Beágyazott scriptként generálj két véletlenszerű egész számot 10 és 100 között, írd ki a konzolra:
 - a. A két számot.
 - b. Azt, hogy mindkettő, vagy csak egyik, esetleg egyik szám sem osztható-e hárommal.
9. Hozz létre egy külső script fájlt ``week`` néven, ezt hivatkozd be az oldalba.
10. Tetszőleges adat szerkezetben tárold el szöveges formátumban a hét napjait.
11. Kérd be az oldalon ``prompt`` bemeneti függvény segítségével a felhasználótól a hét egyik napján (például „szerda”), ezt tárold el egy változóban.
12. Tetszőleges megoldással (például switch) add vissza, hogy az adott nap a hét melyik napja (például „hétfő” bemenet esetén írja ki a kód, hogy „A Hétfő a hét első napja”)
13. A programkód arra is legyen felkészítve, ha helytelen bemenetet kap, akkor írja ki, hogy „Nem megfelelő bemenet”.
14. Hozz létre egy külső script fájlt „math” néven, ezt hivatkozd be az oldalba.
15. Generálj két véletlenszerű egész számot, az első számot 0 és 9 között, míg a második számot 100 és 999 között.
16. Írd ki a konzolra a két szám szorzatát
17. Írd ki konzolra, hogy az első szám osztója-e a másodiknak.
18. Írd ki konzolra, hogy a második szám osztója-e az elsőnek.
19. Írd ki konzolra, hogy a két szám egyenlő-e egymással.



20. Írd ki konzolra, hogy az adott számok harmadik hatványa mennyi.
21. Írd ki konzolra, hogy a kisebbik generált számot negyedik hatványra emelve nagyobb, kisebb, vagy egyenlő lesz a második, nagyobb generált számmal.
22. Hozz létre egy külső script fájlt ``geometry`` néven.
23. Kérj be a felhasználótól a ``prompt`` beépített bementi funkció használatával 3 darab számot, amik egy téglatest három élhosszát adják.
24. A programot készítsd fel érvénytelen bementére, kezeld le a ``,'`` és ``.'`` elválasztó által generált problémát a szöveg, szám konvertálásnál.
25. Írd ki konzolra a három oldal területét. A számításhoz írd egy függvényt, ami visszatérési értéként adja vissza az adott oldal területet.
26. Írd ki konzolra a test felszínét. A számításhoz írd egy függvényt, ami visszatérési értéként adja vissza az adott test felszínét.
27. Írd ki konzolra a test térfogatát. A számításhoz írd egy függvényt, ami visszatérési értéként adja vissza az adott test térfogatát.

EXTRA:

1. Írd egy egyszerű kő-papír-olló játékot. A felhasználó megadja, a gép véletlenszerűen választ, majd a program kiértékeli.
2. Írd egy bonyolultabb Kő-papír-olló-gyík-spock játékot. A felhasználó megadja, a gép véletlenszerűen választ, majd a program kiértékeli.

Just for fun:

[CodeCombat](#) (Regisztráció, Diák, Csak játszani akarok!) – Blackwoods, Sarven, Felhőrepezető

[ElevatorGame](#)