

Ход выполнения:

Допускается внесение авторских корректив без изменения общей идеи проекта.

Ход выполнения:

1. В исходном текстовом документе скопируйте весь код под заголовком "1. COMPLETE VARIABLE AND FUNCTION DEFINITIONS" и вставьте в начало файла main.js. Это даст вам три переменные, ссылающиеся на текстовое поле "Введите имя пользователя" (customName), кнопку "Генерация случайной истории" (randomize), и элемент снизу HTML страницы, куда будет помещена сама история <p> (story), соответственно. Также у вас должна быть функция randomValueFromArray(), которая принимает массив и случайным образом возвращает оттуда один из элементов.
2. Теперь взгляните на второй параграф исходного документа — "2. RAW TEXT STRINGS". Он содержит строки текста, которые будут использоваться как входные данные вашей программы. Вам следует поместить их внутри переменных в файле main.js:
 - 2.1. Сохраните первую большую строку текста в переменную storyText.
 - 2.2. Сохраните первый блок из трёх строк как массив, назвав его insertX.
 - 2.3. Сохраните второй блок из трёх строк как массив, назвав его insertY.
 - 2.4. Сохраните третий блок из трёх строк как массив, назвав его insertZ.

Ход выполнения:

3. Создание обработчика событий и неполной функции:
 - 3.1. Теперь возвращаемся к исходному текстовому файлу.
 - 3.2. Скопируйте код под заголовком "3. EVENT LISTENER AND PARTIAL FUNCTION DEFINITION" и вставьте его в конец файла main.js. Это:
 - 3.2.1. Добавить обработчик события клика в переменную `randomize`, так что, когда кнопка будет нажата - функция `result()` запустится.
 - 3.2.2. Добавляет в код частично завершённую функцию `result()`. В течении оставшейся части испытания вам предстоит, заполняя строки внутри этой функции, завершить её и заставить работать должным образом.
4. Завершение функции `result()`:
 - 4.1. Создайте новую переменную `newStory` и установите её значение равным `storyText`. Это необходимо, чтобы мы могли создавать новую случайную историю каждый раз, когда нажимается кнопка, и функция запускается. Если бы мы внесли изменения непосредственно в `storyText`, мы могли бы генерировать новую историю только один раз.

Ход выполнения:

4. Завершение функции `result()`:

4.1. ...

4.2. Создайте три новые переменные, называемые `xItem`, `yItem` и `zItem`, и сделайте их равными результату вызова `randomValueFromArray()` на трёх ваших массивах (результат в каждом случае будет случайным элементом из каждого массива, на который он вызывается). Например, вы можете вызвать функцию и получить её, чтобы вернуть одну случайную строку из `insertX`, записав `randomValueFromArray(insertX)`.

4.3. Затем мы хотим заменить три заполнителя строки `newStory` - `:insertx:`, `:inserty :` и `:insertz:` - со строками, хранящимися в `xItem`, `yItem` и `zItem`. Здесь вам поможет определённый строковый метод - в каждом случае сделать вызов метода равным `newStory`, при этом каждый раз, когда он вызывается, `newStory` делается равным самому себе, но с выполненными заменами. Поэтому каждый раз, когда нажимается кнопка, эти заполнители заменяются случайной строкой. Подсказка: рассматриваемый метод заменяет только первый экземпляр найденной подстроки, поэтому вам, возможно, придётся сделать один из вызовов дважды.

Ход выполнения:

4. Завершение функции `result()`:

4.1. ...

4.2. ...

4.3. ...

4.4. Внутри первого блока `if` добавьте другой метод замены строки, чтобы заменить имя «Антон», найденное в строке `newStory`, с помощью переменной `name`. В этом блоке мы говорим: «Если значение введено в текстовый ввод `customName`, замените Антона в истории этим пользовательским именем».

4.5. Внутри второго блока `if` мы проверяем, была ли выбрана радиокнопка `uk`. Если это так, мы хотим преобразовать значения веса и температуры в историю из фунтов и Фаренгейта в метры и по Цельсию. Что вам нужно сделать, так это:

4.5.1. Посмотрите формулу преобразования фунтов в стоуны и Фаренгейта в по Цельсию.

4.5.2. Внутри линии, которая определяет `weight` переменную, замените 300 на расчёт, который преобразует 300 фунтов в стоуны. Добавьте `'stone'` в конце результата общего вызова `Math.round()`.

Ход выполнения:

4. Завершение функции `result()`:

4.1. ...

4.2. ...

4.3. ...

4.4. ...

4.5. ...:

4.5.1. ...

4.5.2. ...

4.5.3. Внутри линии, определяющей `temperature` переменную, замените 94 на расчёт, который преобразует 94 градуса по Фаренгейту в по Цельсию. Добавьте `'centigrade'` в конце результата общего вызова `Math.round()`.

4.5.4. Просто под двумя определениями переменных добавьте ещё две строки замены строк, которые заменяют «94 Фаренгейт» на содержимое переменной `temperature` и «300 фунтов» на содержимое `weight` переменной.

Ход выполнения:

4. Завершение функции `result()`:

4.1. ...

4.2. ...

4.3. ...

4.4. ...

4.5. ...:

4.5.1. ...

4.5.2. ...

4.5.3. ...

4.5.4. ...

5. Наконец, в предпоследней строке функции сделайте свойство `textContent` переменной `story` (которая ссылается на абзац) равным `newStory`.