

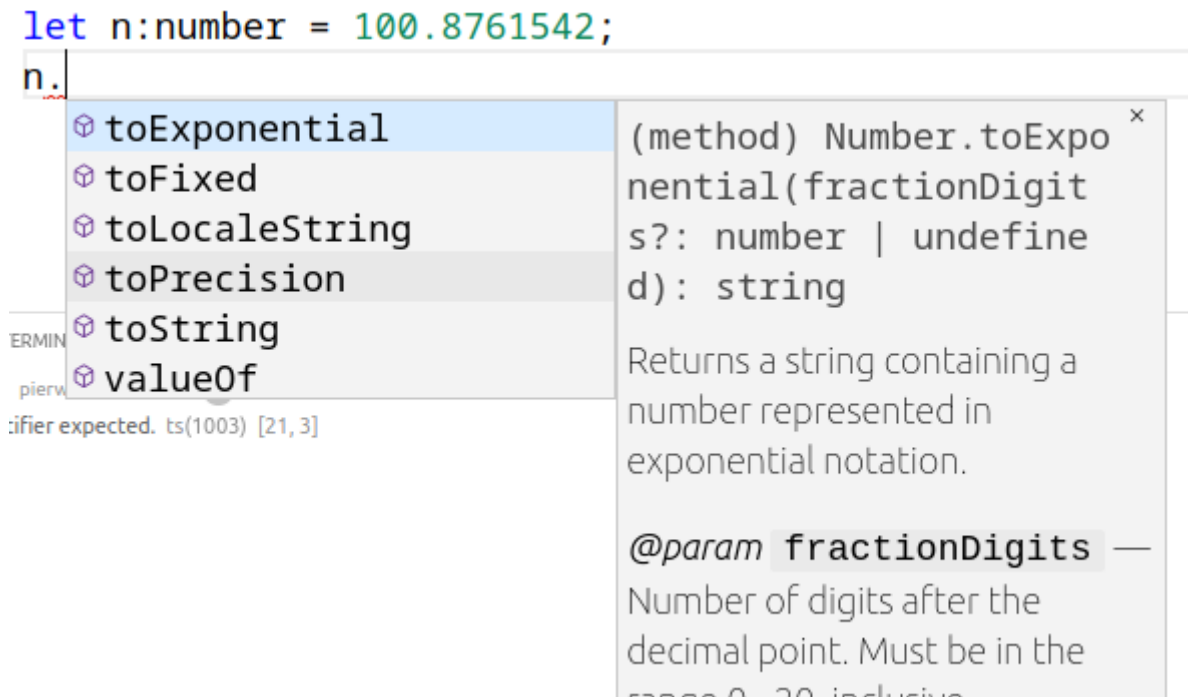
TypeScript

Unia typów:

```
//Tak zwana unia typów  
let cos:number | string;
```

Czyli zmienna może przyjmować wartość numer lub string!

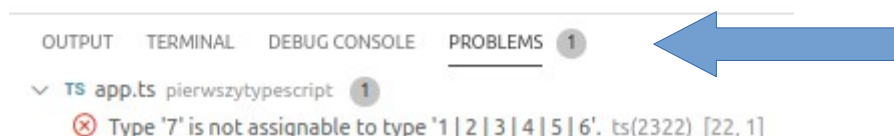
Jak mamy dobrze zdefiniowane typy zmiennych to VSC podpowiada jakie metody można na nich użyć:



UWAGA: jeśli tworzysz nowe nazwy zmiennych to musisz wiedzieć, że jeśli w danym folderze w jakimś pliku istnieje już taka nazwa VSC poinformuje Ciebie o tym i nie pozwoli stworzyć takiej nazwy jeszcze raz.

Zbiory wartości. Poniżej definicja i próba przypisania innej wartości.

```
20 let ocena: 1|2|3|4|5|6;  
21  
22 ocena = 7;
```



Zadania

CEL:

Strona internetowa do obliczania pól figur płaskich napisana z wykorzystaniem TypeScript, css.

Założenia:

- Zmienna przyjmująca figury ma być typu **zbiór wartości** (koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt).
- Na początku wybierasz rodzaj figury do obliczenia pola.
- Następnie wpisujesz boki figury.
- Po kliknięciu oblicz pojawi się pole figury.

OCENIANIE:

- skrypt oblicza pole dla wszystkich figur (dane wpisane na stałe, obliczenie po naciśnięciu przycisku), wykonano wygląd strony – 2
- jw. plus zmienna typu zbiór wartości do wyboru figury – 3
- jw. plus sprawdzenie czy trójkąt o podanych bokach istnieje, program napisany z wykorzystaniem funkcji – 4
- jw. plus obliczanie pola wybranej figury (po wpisaniu wartości w odpowiednie pola), pojawiają się informacje, że w dane pole można wpisać tylko liczby większe od zera i inne informacje związane z treścią zadania – 5
- jw. plus zabezpieczenie przed wpisywaniem w odpowiednie pola liter, liczb ujemnych i innych znaków (wykorzystać zdarzenia klawiatury) – 6