

Zadania utrwalające JS

Wykonaj poniższe polecenia, z każdego zadania wykonaj zrzut ekranu (kod oraz wynik z przeglądarki wraz z paskiem zadań) i umieść go w dokumencie tekstowym z podpisem.

1. Stwórz prosty skrypt w JavaScript, który wyświetli komunikat „Witaj na mojej stronie!” w konsoli.
2. Zadeklaruj zmienne imie i wiek, przypisz im wartości i wyświetl tekst „Imię: [imie], Wiek: [wiek]” w konsoli.
3. W skrypcie z zadania 2 dodaj komentarze wyjaśniające, co robi każdy wiersz kodu.
4. Zadeklaruj zmienną liczba i przypisz jej wartość 10. Następnie użyj operatorów przypisania, aby kolejno dodać, odjąć, pomnożyć i podzielić ją przez 2. Wyświetl wynik po każdej operacji.
5. Napisz kod, który porównuje zmienne `x = 5` i `y = "5"` za pomocą `==` i `===`, a następnie wyświetla wynik w konsoli. Wypisz wnioski dotyczące różnicy między `==` a `===`.
6. Zadeklaruj zmienne `a = true` i `b = false`. Napisz warunek, który zwraca `true`, tylko jeśli `a` i `b` są różne, oraz warunek, który zwraca `true`, jeśli przynajmniej jedna z tych zmiennych jest `true`.
7. Napisz skrypt, który pobiera wiek użytkownika i sprawdza:
 - Jeśli wiek `< 13`, wyświetla „Dziecko”.
 - Jeśli wiek jest między 13 a 18, wyświetla „Nastolatek”.
 - Jeśli wiek `> 18`, wyświetla „Dorosły”.
8. Utwórz tablicę owoce z trzema owocami. Dodaj kolejny owoc na końcu tablicy i usuń pierwszy. Wyświetl zmodyfikowaną tablicę w konsoli.
9. `push` i `pop`: Dodaj trzy liczby do tablicy liczby, a następnie usuń ostatnią.
`map`: Utwórz nową tablicę, gdzie każda liczba z liczby jest podwojona.
`filter`: Z tej samej tablicy liczby wybierz tylko liczby większe od 5.
`reduce`: Oblicz sumę liczb w tablicy liczby.
Jeśli powyższe metody nie były omawiane na teorii, proszę poczytać w dokumentacji [MDN](#)
10. Utwórz obiekt samochód z właściwościami marka, model, rok. Dodaj do niego metodę opis, która zwróci tekst opisujący samochód, np. „Marka: Toyota, Model: Corolla, Rok: 2020”.

-
11. Napisz kod, który wybiera element o ID tytuł na stronie HTML i zmienia jego tekst na „Witaj na stronie!”.
-
12. Użyj getElementById do wybrania elementu o ID naglowek.
Użyj querySelector do wybrania pierwszego elementu p.
Użyj querySelectorAll do wybrania wszystkich elementów div
-
13. Utwórz nowy element li i dodaj go do listy ul o ID lista.
Usuń ostatni element z tej samej listy.
-
14. Zmień innerHTML elementu div na „Cześć!”.
Dodaj atrybut class o wartości styl do elementu p.
-
15. Utwórz przycisk clickMe. Dodaj kod, który wyświetli w konsoli tekst „Kliknięto przycisk!” po kliknięciu na ten przycisk.
-
16. Dodaj addEventListener do elementu p, aby zmienić jego kolor tekstu na zielony, gdy użytkownik najedzie na niego myszką.
-
17. Napisz funkcję wyswietlLiczbe, która przyjmuje liczbę jako argument i wyświetla ją w konsoli. Dodaj przyciski 1, 2, 3, które po kliknięciu przekazują odpowiednią liczbę do funkcji wyswietlLiczbe.
-
18. Dodaj przycisk, który domyślnie przesyła formularz. Zastosuj event.preventDefault(), aby zapobiec przesłaniu formularza, gdy nie jest wypełniony poprawnie.
-
19. Utwórz formularz z polem tekstowym email. Po kliknięciu przycisku „Prześlij” wyświetl wartość email w konsoli.
-
20. Dodaj walidację do pola wiek, która sprawdza, czy użytkownik wpisał liczbę większą od 18. Jeśli nie, wyświetl komunikat „Musisz mieć ukończone 18 lat”.
-
21. Dodaj pole email. Gdy użytkownik wpisze wartość, która nie zawiera @, obramowanie pola powinno zmienić się na czerwone. Jeśli wpisze poprawny adres, obramowanie powinno zmienić się na zielone.
-
22. Utwórz formularz z polem nazwa i przyciskiem „Prześlij”. Zastosuj event.preventDefault() w funkcji obsługującej zdarzenie submit, aby zatrzymać przesyłanie formularza, gdy pole nazwa jest puste.