

Lekcja 12

Temat: Obiekty wbudowane1

Ćwiczenie 1 Stwórz zmienną **text** z dowolnym zdaniem. Wypisz to zdanie i jego długość w konsoli i na stronie.

Zapisz skrypt pod nazwą T12cw1.html

Ćwiczenie 2 Przygotuj stronę html. Zapisz w zmiennej w skrypcie JS zdanie: "Bardzo lubię jeść marchewkę". Wypisz w konsoli liczbę wyrazów w tym zdaniu.

Zapisz skrypt pod nazwą T12cw2.html

Ćwiczenie 3 Przygotuj stronę html. Zapisz w zmiennej w skrypcie JS: email = "loremimpsum@gmail.com". Sprawdź czy występuje w niej znak @. Jeżeli tak, wypisz na stronie komunikat: "email zawiera @", w przeciwnym razie wypisz "email nie zawiera @"

Zapisz skrypt pod nazwą T12cw3.html

Ćwiczenie 4 Napisz skrypt, który poprosi użytkownika w oknie dialogowym o wpisanie dowolnego tekstu, a następnie wyświetli tekst, pisany:

- a. Małymi literami
- b. Wielkimi literami

Zapisz skrypt pod nazwą T12cw4.html

Ćwiczenie 5 Napisz co zostanie wyświetlone przez każdą linię skryptu, a następnie sprawdź poprawność swoich odpowiedzi przepisując poniższy skrypt:

```
14 <body>
15   <h3>Obiekt - String</h3>
16   <p>efekt w konsoli</p>
17   <script>
18       text = "Zespół Szkół";
19       console.log(text.length); //a
20       console.log(text.charAt(8)); //b
21       console.log(text.charAt(1)); //c
22       console.log(text.charAt(text.length-3)); //d
23       console.log(text.indexOf("Szkół")); //e
24       console.log(text.indexOf("e")); //f
25       console.log(text.replace(/z/g, "_")); //h
26       console.log(text.replace(/z/gi, "_")); //i
27       console.log(text.slice(1,4)); //j
28       console.log(text.substr(1,4)); //k
29       console.log(text.substring(1,4)); //l
30       console.log(text.split(" ")); //m
31       console.log(text.split("ó")); //n
32   </script>
33 </body>
```

Zapisz skrypt pod nazwą T12cw5.html

Ćwiczenie 6 Napisz skrypt tworzący po naciśnięciu przycisku „Otwórz okno”, okno o wymiarach 400px na 200px w pewnej wybranej odległości od krawędzi okna przeglądarki otwierające się z domyślną stroną Wp lub Onet . Okno powinno zamknąć się automatycznie po upływie 1 minuty.

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw6.html](#)

Ćwiczenie 7 Napisz skrypt, który dla podanej przez użytkownika liczby dodatniej wyświetli jej pierwiastek kwadratowy, jej zaokrąglenie do dołu, oraz logarytm naturalny. W przypadku liczby ujemnej wyświetl komunikat „Liczba musi być dodatnia”

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw7.html](#)

Ćwiczenie 8 Napisz skrypt, który zasymuluje losowanie Lotto, czyli wylosuje i wyświetli 6 różnych liczb w zakresie od 1 do 49.

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw8.html](#)

Ćwiczenie 9 Napisz skrypt, który wyświetli na stronie słownie dzień tygodnia, dzień miesiąca oraz miesiąc. (np. środa dziewiąty listopada)

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw9.html](#)

Ćwiczenie 10. Napisz skrypt, który wyświetli na stronie stoper, odliczający liczbę sekund, które upłynęły od uruchomienia programu. Użytkownik powinien mieć możliwość zastopowania stopera (np. poprzez kliknięcie na stronie przycisku).

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw10.html](#)

Ćwiczenie 11. Napisz skrypt, który wyświetli na stronie liczbę dni, które pozostały do końca roku szkolnego. Jako koniec roku szkolnego możesz uznać najbliższe wystąpienie 23 czerwca.

Zapisz skrypt pod nazwą [T12cw11.html](#)