1. Jak tworzymy zmienne w JavaScript?
   * var/let/const nazwaZmiennej = zmienna;
2. Jak wygląda składnia if w JavaScript?
   * if(warunek){

instrukcja dla spełnionego warunku

}else{

instrukcja dla niespełnionego warunku

}

1. Jak wygląda komentarz jednoliniowy w JavaScript?
   * // Tekst komentarza
2. Do czego służy okienko confirm?
   * Okienko confirm służy do tego, aby użytkownik coś potwierdził
3. Z jakiej funkcji trzeba skorzystać by sprawdzić czy dana zmienna jest tablicą?
   * .isArray() )
4. Co to są tablice wielowymiarowe?
   * To tablice które mogą w sobie trzymać dowolne wartości, obiekty lub kolejne tablice
5. Wymień dwa różne sposoby na stworzenie tablicy:
   * new array,
   * [ ]
6. W jakich latach powstał język programowania JavaScript?
   * Lata 90
7. Jakim znacznikiem podłączamy plik JavaScript do HTML?
   * <script>
8. Co robi kwerenda document.getElementById()?
   * Zwraca pierwszy element o danym id
9. Czym różni się var od const?
   * Przy deklaracji zmiennej const, deklarujemy stałą referencję, natomiast w var referencja może się zmienić.
10. Jaka kwerenda służy do wylosowania losowej liczby z danego przedziału?
    * Math.floor((Math.random()\*max-min)+min)
11. Jaka komenda zwraca znak o podanym indeksie?
    * charAt()
12. Do czego służy concat()?
    * łączy dwa lub więcej stringów
13. Jak sprawdzić czy dany tekst kończy się na daną literę?
    * endsWith()
14. Podaj 2 popularne biblioteki JavaScript:
    * Np. JQuery i React
15. Czy JavaScript może wchodzić w interakcje z PHP? Jeśli tak, to jak?
    * Tak, za pomocą AJAX
16. Czy średniki trzeba stawiać na końcu linijek, czy nie?
    * Według standardu ES6 nie trzeba, ale w niektórych funkcjach, szczególnie z bibliotek może być to konieczne.
17. Podaj 3 funkcje selektorów w JavaScript
    * document.querySelectorAll()
    * document.getElementById()
    * document.getElementsByClassName()
18. Jak odwołamy się do wartości elementu, a jak do jego wewnętrznej zawartości?
    * element.value
    * element.innerHTML
19. Czy w JavaScript mogą być obiekty i konstruktory? Jak je tworzyć?
    * Tak, mogą być
    * obiekt = {}
    * obiekt = new Konstruktor()