

## II. Zadania średniozaawansowane.

---

1. Podaj wynik następującego działania:

```
typeof 1 === 1
```

2. Scal podane tablice w jedną:

```
let arr1 = [1, 2, 3, 4];  
let arr2 = [5, 6, 7, 8];
```

Użyj metody *Array.concat*.

3. Rozwiąż zadanie nr 3 z użyciem *'spread operator'*.

4. Utnij z danego stringa:

```
'javascript';
```

6 ostatnich liter i zapisz w nowej zmiennej.

5. Przetnij daną tablicę:

```
let arr = [7, 0, "", false, "words", undefined, null, [], {}];
```

ze wszystkich wartości fałszywych i zapisz w nowej zmiennej.

6. Stwórz funkcję, która wywoływana jest w następujący sposób:

```
animals('dog')('woff');
```

7. Dane zmienne:

```
const names = ['Adam', 'Mark', 'James'];  
const eyes = ['Green', 'Blue', 'Bronze'];  
const age = [30, 20, 25];
```

Stwórz z nich tablicę obiektów, gdzie przykładowy obiekt wygląda następująco:

```
{ name: 'Adam', eye: 'Green', age: 30 }.
```

8. Wypisz wszystkie klucze z danego obiektu:

```
{ name: 'Bryan', surname: 'Black', age: 40 }
```

9. Wypisz wszystkie *wartości* z obiektu z zadania nr 8.

10. Sprawdź czy w danej tablicy:

```
[{ sky: 'blue' }, { pillow: 'white' }, { grass: 'green' }]
```

istnieje obiekt o kluczu *'pillow'* i wartości *'white'*. Wynik zapisz w nowej zmiennej.

11. Z danej tablicy:

```
[{ day: 5 }, { day: 7 }, { day: 10 }]
```

wypisz i zapisz w nowej zmiennej wszystkie wartości klucza *'day'*.

12. Z danego obiektu:

```
const data = {  
  first: [3.57, 2.43, 43.4],  
  second: [7.26, 1.43, 25.2],  
  third: [7.6165, 3.0, 6.42],  
};
```

stwórz nowy obiekt, który przyjmie takie same klucze jak obiekt *'data'*, ich wartościami będzie jednak iloczyn wszystkich elementów z odpowiedniej tablicy, poprzednio zaokrąglonych w dół.

13. Dana tablica:

```
let obj = [{ key1: 'value1' }, { key2: 'value2' }, { key3: 'value3' }, { key4: 'value4' }];
```

Wyekstraktuj wszystkie klucze do nowej zmiennej *'keys'*.

14. Stwórz funkcję, która jako argument przyjmie dowolny *string* i za każdym jej wywołaniem będzie *losowo* zmieniać wielkość każdej litery (na małą bądź wielką).

15. *Usuń* zduplikowane elementy w następującej tablicy:

```
[ 'cat', 'dog', 'bird', 'cat', 'tortoise', 'camel', 'bird', 'horse', 'duck', 'dog'];
```