Лабораториска вежба 2 - Работа со функции во JS

1 Едноставни функции во JS

1.1 Задача

Напишете JavaScript функција наречена flatten која за влезно поле, ќе го измине полето (и сите вгнездени полиња, без разлика на длабочината) и ќе го врати полето со сите елементи во него, без вгнездени полиња:

```
console.log(flatten([1, [2], [3, [[4]]],[5,6]])); [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

1.2 Задача

Напишете JavaScript функција наречена difference која ќе ги најде уникатните елементи од 2 полива

```
console.log(difference([1, 2, 3], [100, 2, 1, 10]));
["1", "2", "3", "10", "100"]
console.log(difference([1, 2, 3, 4, 5], [1, [2], [3, [[4]]], [5,6]]));
["1", "2", "3", "4", "5", "6"]
console.log(difference([1, 2, 3], [100, 2, 1, 10]));
["1", "2", "3", "10", "100"]
```

2 Pабота со closures

Closures во JavaScript претставуваат една моќна абстракција која овозможува дефинирање на еден вид приватни променливи. Погледнете го следниот пример:

```
function add(){
  var counter = 0
  return function(){return counter += 1}
}

var temp = add()

function myFunction () {

document.getElementById("demo").innerHTML = temp();
}
```

Функцијата add доделува вредност 0 на променливата counter и како резултат враќа функција. Тоа значи дека променливата temp всушност станува функција. ВНо она што е интересно е што оваа функција temp може да пристапи до променливата counter во нејзината родител функција, иако таа е веќе терминирана. Ова се случува бидејќи се креира посебен објект наречен scope објект, кој ги зачувува променливите дефинирани во родител функцијата за понатамошна употреба.

Во конкретниот случај доколку дефинираме да се повикува функцијата myFunction() при клик на копче вредноста секогаш ќе се зголемува за 1

2.1 Задача

Напишете функција која го враќа следниот фибоначиев број за секој повик:

```
// TODO: write the function;
var fib_next = ...
fib_next() // returns 1
fib_next() // returns 2
fib_next() // returns 3
fib_next() // returns 5
fib_next() // returns 8
```

2.2 Задача

Напишете фунција која ќе го врати времето (во ms) помеѓу претходниот повик на функцијата и моменталниот повик. Доколку функцијата се повикува првпат, потребно е да се испечати времето (во ms) помеѓу моментот на креирање на фунцијата и моменталниот повик на истата.

```
console.log(last_call_func());
console.log(last_call_func());
setTimeout(() => console.log(last_call_func()), 1000);
```

3 Менување на DOM структурата со помош на JavaScript

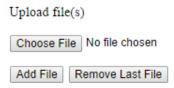
За следната вежба потребни се функциите за крериање, бришење, додавање и менување на HTML елементи:

Функција	Значење
document.createElement()	Креирање на HTML елемент
document.removeChild()	Бришење на HTML елемент
document.appendChild()	Додавање на HTML елемент
document.replaceChild()	Заменување на HTML елемент

3.1 Задача

Во оваа задача треба да се овозможи прикачување на еден или повеќе документи. За таа цел ќе правиме додавање на input елементи од тип file.

Почетниот HTML изглед е даден на следната слика.



Upload file(s)

Слика 1: Почетен изглед

Со притискање на копчето Add File треба да се додаде можност за додавање на уште еден документ, додека со притискање на копчете Remove Last File треба да го избришеме последниот фајл кој сме го додале.



Слика 3: Тргање на file input

3.2 Заменување на елементи

Во оваа задача треба да се промени span елемент со anchor елемент, при што текстот кој се наоѓа во span елементот треба да се појави како текст во anchor елементот.

3.3 Динамичко менување на DOM елементи

Hапишете JavaScript функција која ќе прикажува произволна слика (при кликнување на копче) од следнава листа на слики:

Напреден Веб Дизајн Вежби

https://www.google.com/

Replace with anchor

Слика 4: Почетна слика

Напреден Веб Дизајн Вежби

https://www.google.com/

Replace with anchor

Слика 5: По клик на копчето

- "http://farm4.staticflickr.com/3691/11268502654_f28f05966c_m.jpg width: "240 height: "160"
- "http://farm1.staticflickr.com/33/45336904_1aef569b30_n.jpg width: "320 height: "195"
- "http://farm6.staticflickr.com/5211/5384592886_80a512e2c9.jpg width: "500 height: "343"