

10	<p>Напиши скрипт створення й очищення колекції елементів з наступним функціоналом.</p> <p>Є <code>input</code>, у який користувач вводить бажану кількість елементів. Після натискання на кнопку <code>create</code> має рендеритися (додаватися в DOM) колекція з відповідною кількістю елементів і очищатися значення в інпуті. При повторному натисканні на кнопку <code>create</code> поверх старої колекції має рендеритись нова. Після натискання на кнопку <code>Destroy</code> колекція елементів має очищатися.</p> <pre><div id="controls"> <input type="number" min="1" max="100" step="1" /> <button type="button" data-create>Create</button> <button type="button" data-destroy>Destroy</button> </div> <div id="boxes"></div></pre> <p>Після натискання користувачем на кнопку <code>create</code> треба провалідувати значення в <code>input</code>, воно має бути в межах від 1 до 100 включно. Тільки якщо воно задовольє умову, мають додаватися нові <code><div></code> елементи в DOM.</p> <p>Для рендеру елементів на сторінці створи функцію <code>createBoxes (amount)</code>, яка приймає один параметр — число, що зберігає кількість елементів для рендеру. Функція має створювати стільки <code><div></code> елементів, скільки вказано в параметрі <code>amount</code> і додавати їх у DOM дочірніми елементами для <code>div#boxes</code>.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Розміри першого <code><div></code> елемента мають бути 30px на 30px.2. Кожен наступний елемент повинен бути ширшим і вищим від попереднього на 10px.3. Усі елементи повинні мати випадковий колір фону. <p>Використовуй готову функцію <code>getRandomHexColor()</code> для отримання випадкового кольору.</p> <pre>function getRandomHexColor() { return `#\${Math.floor(Math.random() * 16777215) .toString(16) .padStart(6, 0)}`; }</pre> <p>Для очищення колекції після натискання на кнопку <code>Destroy</code> створи функцію <code>destroyBoxes()</code>, яка очищає вміст <code>div#boxes</code>, у такий спосіб видаляючи всі створені елементи.</p>	Всі непарні та парні номери за списком групи
----	---	--