

## Javascript\_1

### Podstawy programowania w języku Javascript – cz. 1

#### Wybrane zagadnienia JavaScript

Proszę wyposażyc strony witryny WWW w skrypty JavaScript wprowadzające *dynamikę po stronie klienta*. Należy zaprogramować minimum 5 własnych funkcji. Współdzielone funkcje należy umieścić w osobnym pliku .js. Konieczne jest użycie następujących elementów języka JavaScript:

- `document.writeln()`
- `document.getElementById()`
- `window.prompt()`
- `window.alert()`
- `window.addEventListener()`
- `button.addEventListener()`
- właściwość `innerHTML`
- `parseInt()`
- `parseFloat()`
- `Math.random()`
- `Math.floor()`
- instrukcje sterujące: `if...else, case, while, do...while, for`
- zmienne globalne

Po zakończeniu pracy skrypty należy zwalidować wykorzystując serwis:  
<http://www.javascriptlint.com/>, <http://www.jslint.com/> lub inny.

**Napisz program opisany poniżej lub podobny:**

- krótka zgadywanka: komputer losuje miesiąc, natomiast użytkownik ma 3 szanse do odgadnięcia.
- krótka zgadywanka: komputer losuje liczbę całkowitą z zakresu 1-100, natomiast użytkownik ma 3 szanse do odgadnięcia. Powinna pojawić się informacja czy podana liczba jest mniejsza lub większa od wylosowanej.
- krótka zgadywanka: komputer losuje liczbę całkowitą z zakresu 1-100, natomiast użytkownik ma N prób do jej odgadnięcia. Powinna pojawić się informacja czy podana liczba jest mniejsza lub większa od wylosowanej. Program kończy działanie, gdy podana przez użytkownika liczba będzie równa wylosowanej
- komputer prosi o podanie N kolejnych liczb, po podaniu kolejnej wyświetla sumę dotychczas podanych.