

# Zadania z JavaScript

Projektowanie aplikacji internetowych

# Zadanie 1

Utwórz skrypt, który wypisze w przeglądarce następujące dane wprowadzone przez użytkownika: imię, nazwisko, wiek, zawód. Dokonaj dodatkowego formatowania:

- imię, nazwisko -> nagłówek h1
- wiek -> nagłówek h3, czcionka pochylona (znacznik <i>)
- zawód -> nagłówek h4, czcionka podkreślona (znacznik <u>)

## Zadanie 2

Napisz program przeliczający temperaturę w stopniach Celsjusza na temperaturę w stopniach Fahrenheita. Program ma prosić użytkownika o podanie temperatury w stopniach Celsjusza.

$$F = 32 + \frac{9}{5} C$$

## Zadanie 3

Napisz program, który oblicza wskaźnik masy ciała BMI. Program ma prosić użytkownika o podanie wagi w kilogramach oraz wzrostu w metrach.

$$BMI = \frac{masa}{wzrost^2}$$

## Zadanie 4

Napisz program, który oblicza deltę dla równania kwadratowego  $ax^2 + bx + c = 0$ . Program ma prosić użytkownika o podanie współczynników równania  $a$ ,  $b$  oraz  $c$ .

$$\Delta = b^2 - 4ac$$

# Zadanie 5

Po wykonaniu poniższych linii programu:

```
let x = 100;  
console.log(++x * 2);
```

- a) wyświetli się liczba 202
- b) wyświetli się liczba 200
- c) będzie błąd
- d) wyświetli się liczba 201

# Zadanie 6

Po wykonaniu poniższych linii programu:

```
let x = 2, y = 3;
```

```
x *= y * 2;
```

- a) zmienna x=6
- b) zmienna x=18
- c) zmienna x=24
- d) zmienna x=12

# Zadanie 7

Jaką wartość będzie miała zmienna x po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x, y = 4;
```

```
x = (y -= 2);
```

```
x = y++;
```

```
x = y--;
```



## Zadanie 8

Co wyświetli się na ekranie po wykonaniu poniższych instrukcji.

```
let x, y = 5;
```

```
x = ++y * 2;
```

```
x = y++;
```

```
x = y--;
```

```
console.log(++y);
```

# Zadanie 9

Po wykonaniu poniższych linii programu, zmienne przyjmą wartości:

```
let x;
```

```
let y = 1, z = 1;
```

```
x = (y == 1 && z++ == 1);
```

a) x=true, y=1, z=2

b) x=1, y=1, z=2

c) x=true, y=1, z=1

d) x=2, y=1, z=2

# Zadanie 10

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 4, z = 2;
```

```
let wynik = (x++ > 1 && y++ == 4 && z-- > 0);
```

# Zadanie 11

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 4, z = 2;
```

```
let wynik = (x++ > 1 & y++ == 4 && z-- > 0);
```

# Zadanie 12

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 4, z = 2;
```

```
let wynik = (x++ > 1 & y++ == 4 & z-- > 0);
```

# Zadanie 13

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 3, z = 4;
```

```
let wynik = (x == 1 || y++ > 2 || ++z > 0);
```

# Zadanie 14

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 3, z = 4;
```

```
let wynik = (x == 1 | y++ > 2 || ++z > 0);
```

# Zadanie 15

Jaką wartość przyjmą zmienne użyte w programie po wykonaniu poniższych instrukcji?

```
let x = 1, y = 3, z = 4;
```

```
let wynik = (x == 1 | y++ > 2 | ++z > 0);
```



# Zadanie 16

Wyświetl trzy kolejne potęgi liczby 2 za pomocą operatora przesunięcia bitowego.

Wyświetl sumę i iloczyn trzech kolejnych potęg liczby 2 - zacznij od 2.

Do wykonania zadania wykorzystaj operator przesunięcia bitowego oraz przypisania z dodawaniem i mnożeniem.