**PRACTICE TIME**

1. **Vrem sa implementam urmatoarea functie care primeste ca parametri width-ul si height-ul unei imagini.(5 min)**

**Aceasta functie returneaza true daca imaginea este landscape (width-ul este mai mare decat height-ul), altfel returneaza false.**

function isLandscape(width, height) {

}

1. **Vrem sa avem o functie numita getMax care primeste ca parametru un array si intoarce cel mai mare numar din acel array (5min).**

//Exemple:

const numbersArray = [1, 2, 3, 4];

const max = getMax(numbersArray);

console.log(max); //expected output => 4

Daca const max = getMax([]);, atunci:

console.log(max); //expected output => undefined

function getMax(inputArray) {

}

1. **Avem urmatoarea bucata de cod html (15min):**

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<link rel="stylesheet" href="styles.css">

<title>Document</title>

</head>

<body>

<h1 id="main-title">Hello World!</h1>

<img id="my-image" src="sun.jpeg" />

<script src="practice.js"></script>

</body>

</html>

**Si in styles.css avem urmatoarele reguli:**

#my-image {

width: 350px;

height: 300px;

}

**Si 2 imagini (vi se vor trimite) care trebuie adaugate in folderul unde tinem fisierul html-ul si fisierul js.**

**Creati o metoda care sa selecteze elementul cu id-ul “my-image” si sa schimbe source-ul imaginii cu moon.jpeg.**

changeImageSource() {

}

1. **Apelati functia de mai jos atunci cand userul da click pe poza.**
2. **Adaptati functia astfel incat daca source-ul imaginii este sun.jpeg, sa fie schimbat cu moon.jpeg si invers.**
3. **Adaugati un text sub poza si adaptati-l astfel incat sa afiseze:**

**‘Good night, you need to go to bed!’ daca imaginea afisata este “moon” si ‘Good morning, is time to get up!” daca imaginea afisata este “sun”. Textul afisat default va fi: “Good morning, is time to get up!”**