

Exception Handling

1. צרו פונקציה בשם `getAverage` המקבלת מערך מספרים כארגומנט ומחזירה (ע"י `return`) את ממוצע ערכי המערך. במידה ושלחו מערך ריק, יש להעלות חריגה עם הודעה מתאימה.
במידה ושלחו משהו שאינו מערך (מחרוזת/מספר/`null` וכו') יש להעלות חריגה עם הודעה מתאימה.
בלחיצה על לחצן, צרו מערך `Hard-Coded` ושילחו לפונקציה. קבלו את הערך המוחזר והציגו ב-`alert`.
יש להגן על קוד הלחצן ע"י `try-catch`.
2. צרו פונקציה בשם `countObjectProperties` המקבלת אובייקט ומחזירה את מספר המאפיינים שיש לאובייקט. לדוגמה, אם קיבלה את האובייקט `{ name: "Mitsi", age: 4, color: "White" }` תחזיר 3 כי יש שלושה מאפיינים לאובייקט הזה.
אם נשלח לפונקציה משהו אחר (מספר/מחרוזת/`null` וכו') יש להעלות חריגה מתאימה.
בלחיצה על לחצן, צרו אובייקט `Hard-Coded` ושילחו לפונקציה. קבלו את הערך המוחזר והציגו ב-`alert`.
יש להגן על קוד הלחצן ע"י `try-catch`.
3. צרו תיבת `textarea` אליה המשתמש יכול להכניס קוד בשפת `JavaScript` (כאילו אנו בונים אתר המאפשר להריץ בתוכו קוד `JavaScript`).
בלחיצה על הלחצן שילחו את תוכן תיבת ה-`textarea` לפונקציה `eval` של `JavaScript`. פונקציה זו מקבלת מחרוזת המכילה קוד `JavaScript` ומריצה את הקוד.
הגנו על התוכנית מפני כל קריסה שעלולה להתרחש. בכל מקרה של קריסה – יש להציג הודעת שגיאה מתאימה במקום הקריסה.

בהצלחה ☺