1. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie dwóch liczb, a następnie oblicza i wyświetla wynik dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia tych liczb.
2. Napisz program, który prosi użytkownika o podanie imienia i nazwiska, a następnie wyświetla na ekranie powitanie w formacie "Witaj, {imie} {nazwisko}!".
3. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie liczby i wyświetla na ekranie komunikat informujący, czy liczba jest parzysta czy nieparzysta.
   1. Do znalezienia reszty z dzielenia posłuż się operatorem %
4. Napisz program, który pobiera od użytkownika ciąg znaków i wyświetla go w odwróconej kolejności. Na przykład, dla wejścia "JavaScript" program powinien wyświetlić "tpircSavaJ".
   1. Możesz stworzyć nową zmienną zawierającą pusty ciąg znaków, a następnie użyć pętli for, aby iterować po znakach wczytanego wcześniej napisu – od ostatniego do pierwszego. W każdym kroku pętli dodawaj jeden znak do swojej nowoutworzonej zmiennej.
   2. Zamiast tego możesz podzielić tekst na znaki przy pomocy funkcji split, odwrócić ich kolejność przy pomocy reverse, a następnie znów połączyć w całość przy pomocy join
5. Napisz program, który pobiera od użytkownika ciąg znaków i zamienia w nim wszystkie wystąpienia podanego znaku na inny podany znak. Na przykład, dla wejścia "JavaScript jest fajny" i zamiany litery "a" na literę "o", program powinien wyświetlić "JovoScript jest fojny".
   1. Możesz wykorzystać metodę replaceAll.
6. Napisz program, który wylosuje trzy liczby całkowite z zakresu od 1 do 100 i wyświetli je na ekranie. Następnie program powinien znaleźć i wyświetlić największą z tych liczb.
   1. Funkcja Math.random() zwraca losową wartość z zakresu <0; 1)
   2. Do zamiany wartości rzeczywistej na całkowitą możesz skorzystać z funkcji takich jak Math.floor(), Math.ceil() lub Math.round()
   3. Do znalezienia największej wartości możesz użyć instrukcji warunkowej if lub funkcji Math.max().
7. Napisz program, który oblicza pole trójkąta na podstawie długości boku a i wysokości h. Program powinien prosić użytkownika o wprowadzenie wartości a i h, a następnie wyświetlać obliczone pole na ekranie.
8. Napisz program, który oblicza wartość pierwiastka kwadratowego z liczby x. Program powinien prosić użytkownika o wprowadzenie wartości x, a następnie wyświetlać obliczony pierwiastek na ekranie.
   1. Do policzenia pierwiastka kwadratowego przyda się funkcja Math.sqrt()
9. Napisz program, który pobiera od użytkownika ciąg znaków i sprawdza czy jest on palindromem. Wersja prostsza: zakładamy, że użytkownik podał jedno słowo (np. "kajak"). Wersja bardziej zawansowana: powinniśmy ignorować spacje i wielkość znaków, np. "Zakopane na pokaz".
   1. Możesz skorzystać z funkcji takich jak: split(), reverse(), join(), toLowerCase(), replace() oraz trim().
10. Napisz program, który prosi użytkownika o podanie adresu email, a następnie sprawdza, czy podany ciąg zawiera znak @ i co najmniej jedną kropkę po znaku @. Jeśli tak, program powinien wyświetlić komunikat "Podany ciąg jest poprawnym adresem email". W przeciwnym przypadku program powinien wyświetlić komunikat "Podany ciąg nie jest poprawnym adresem email".
    1. Metody z których możesz skorzystać: indexOf (aby znaleźć pozycję wskazanego znaku), includes (aby sprawdzić czy znak znajduje się na wskazanej pozycji lub za nią)
11. Napisz program, który prosi użytkownika o podanie ciągu znaków, a następnie sprawdza, czy podany ciąg składa się wyłącznie z liter alfabetu. Jeśli tak, program powinien wyświetlić komunikat "Podany ciąg składa się wyłącznie z liter alfabetu". W przeciwnym przypadku program powinien wyświetlić komunikat "Podany ciąg zawiera znaki spoza alfabetu".
    1. Możesz przeglądać napis znak po znaku i sprawdzając czy należą one do wymaganego zakresu (od 'a' do 'z' lub od 'A' do 'Z').
12. Napisz program, który pobiera od użytkownika dwa ciągi znaków i sprawdza, czy są one swoimi anagramami. Dwa ciągi znaków są anagramami, jeśli składają się z tych samych liter, ale w innej kolejności. Na przykład, "listen" i "silent" to anagramy. Jeśli dwa ciągi są anagramami, program powinien wyświetlić komunikat "Podane ciągi są anagramami". W przeciwnym razie program powinien wyświetlić komunikat "Podane ciągi nie są anagramami".
    1. Jedno z możliwych rozwiązań to podzielenie obu ciągów na pojedyncze znaki przy pomocy metody split, posortowanie tablic przy pomocy sort, a następnie sprawdzenie w pętli for czy obie tablice mają tę samą zawartość
13. Napisz program, który zamienia wprowadzony przez użytkownika ciąg znaków na tzw. "camel case". "Camel case" to styl pisania nazw, w którym każde słowo zaczyna się wielką literą, z wyjątkiem pierwszego słowa, które zapisujemy małymi literami. Na przykład, ciąg znaków "ala ma kota" powinien być zamieniony na "alaMaKota". Program powinien umożliwić użytkownikowi wprowadzenie dowolnego ciągu znaków i wyświetlenie wyniku na ekranie.
    1. Tekst możesz podzielić na słowa przy pomocy split, a na końcu połączyć przy pomocy join
    2. Pierwszą literę każdego słowa możesz zmienić przy pomocy toUpperCase
    3. Pierwszą literę wydobędziesz odwołując się przy pomocy indeksowania [0]
    4. Pozostałą część słowa możesz wydobyć przy pomocy splice, przekazując tylko jeden parametr (wycina fragment napisu od wskazanego znaku aż do końca)
14. Napisz program, który generuje losową liczbę całkowitą z zakresu od 1 do 10 i prosi użytkownika o odgadnięcie tej liczby. Program powinien wyświetlić informację, czy użytkownik zgadł liczbę czy nie, oraz podpowiedzi, czy podana liczba jest za mała lub za duża. Program powinien kontynuować grę, aż użytkownik zgadnie poprawnie wylosowaną liczbę.
15. Napisz program, który pobiera od użytkownika ciąg znaków (hasło) i sprawdza, czy spełnia ono następujące warunki bezpieczeństwa: ma co najmniej 8 znaków, zawiera co najmniej jedną dużą literę (A-Z), zawiera co najmniej jedną małą literę (a-z), zawiera co najmniej jedną cyfrę (0-9), zawiera co najmniej jeden znak nie będący ani literą ani cyfrą (np. !, @, # itp.). Jeśli hasło spełnia powyższe warunki, program powinien wyświetlić komunikat "Hasło jest bezpieczne". W przeciwnym razie program powinien wyświetlić komunikat "Hasło nie spełnia wymagań bezpieczeństwa".