

JavaScript feladatok

A megvalósításban igyekezzünk kiírni a megvalósított feladat számát:

```
1 console.log("=====")
2 console.log("> 1. feladat")
3 console.log("=====")
4
```

Igyekezzünk elolvasni és értelmezni a hibaüzeneteket. Sokszor benne van az, hogy miért és hol van a kódunkban a hiba.

0. feladat: Hozzunk létre egy függvényt, amely kiírja automatikusan a feladat számát.

Használjunk egy globális változót amelyet a függvény meghívásakor növelünk.

1. feladat: Hozzunk létre 2 változót a vezetékes és keresztnévünkre.

2. feladat: Írjuk ki a képernyőre, a nevünket a megadott változókból

3. feladat: Jelenítsük meg a jelenlegi dátumot a 'new Date()' paranccsal.

4. feladat: Hozzon létre 2 változót egy, egy számmal, majd értékeiket és összegüket írassa ki a kijelzőre.

5. feladat: Amennyiben az előző két változó értéke meghaladja a **10**-et, írja ki, hogy "A 2 szám értéke nagyobb, mint 10.", amennyiben nem, akkor az ellenkezőjét.

6. feladat: Hozzon létre egy tömböt, amelyet töltsön fel automatikusan 10 elemmel, az aktuális elemszámának a négyzetével. Pl.: `tomb[i] = i * i`, részletesebben diában.

7. feladat: Írassa ki a létrehozott tömböt, az elemszám és az aktuális érték feltüntetésével.

8. feladat: Egy újabb ciklussal írassa ki azon elemeket a tömbből, amelyek nem oszthatók 2-vel.

9. feladat: Valósítsa meg a diában is szereplő, "Ha az idő napos és tiszta, akkor hétvége van." példát, if és else -el a konzolra kiíratva.

10. feladat: Bónusz napi feladat: Az itt felsorolt példákat helyezzük egy html oldalba, ahol ugyanúgy fel vannak sorolva egyenként mint konzolon, azonban, mindegyik egy mellette lévő gombnyomásra egyenként újra és újra végrehajtható.

Az egyes feladatok függvénybe rendezése, illetve gombnyomásra való meghívása és a JavaScript által nyújtott html-beli függvényekkel megfelelő helyre/div/span-be helyezése.