SKRYPT 32

1. Przygotuj projekt zgodnie ze slajdami 51-58 (prezentacja wprowadzenie do Babel i Webpack)
2. Korzystając z Webpack i Babel przygotuj projekt strony na której znajduje się pole tekstowe i przycisk oblicz, pod który podpięty jest algorytm SITO ERASTOTENESA – znajdowanie liczb pierwszych (w zakresie od 2 do 1000). Liczby pierwsze niech pojawią się pod spodem formularza

"Sito Erastotenesa" - znajdowanie liczb pierwszych

Jest to algorytm również znany od starożytności. Dotyczy znalezienia liczb pierwszych w pewnym, ograniczonym zakresie liczb. Zasada jest następująca:

* Tworzymy zbiór liczb naturalnych większych od jedności, tj. {2, 3, 4 ...} (np. jako tablicę).
* Z tego zbioru, wybieramy najmniejszą - czyli 2 (jest ona liczbą pierwszą) - i wykreślamy wszystkie jej wielokrotności większe od niej samej, to jest 4, 6, 8, 10, ...
* Z pozostałych liczb wybieramy najmniejszą niewykreśloną liczbę - 3 - i usuwamy wszystkie jej wielokrotności większe od niej samej: 6, 9, 12, 15, ..., przy czym nie przejmujemy się tym, że niektóre liczby (na przykład 6 czy 12) będą skreślane więcej niż raz.
* Z pozostałych liczb wybieramy najmniejszą niewykreśloną i wykreślamy wszystkie jej wielokrotności większe od niej samej...
* Procedurę tę powtarzamy teoretycznie do nieskończoności, w praktyce można skończyć, gdy kolejna wybrana liczba pierwsza jest równa lub większa od pierwiastka z maksymalnej liczby zbioru.
* Dla danej liczby n wszystkie niewykreślone liczby mniejsze od n są liczbami pierwszymi.

**Utwórz pliki źródłowe**:

* src/index.js //algorytm
* src/style.css //style
* src/index.html //formularz z polem tekstowym i przyciskiem