**Javascript alapok 1.**

**1. feladat – Primitív és összetett típusok**

1. Hozz létre változókat, amelyek különböző primitív típusokat tartalmaznak:
   * name (string),
   * age (number),
   * weight (float),
   * isActive (boolean),
   * nickname (null),
   * rank (undefined).
2. Írasd ki a konzolra (*writeConsole*) a változókat és a típusaikat a typeof operátor segítségével.
3. Hozz létre egy *fighter* objektumot, amely tartalmazza egy MMA-harcos adatait (id, name, nickname, gender, age, wins, losses, draws) és egy toString() metódust, ami formázva kiírja az adatokat.
4. Készíts egy Match nevű konstruktor függvényt, ami egy mérkőzés dátumát és eredményét tárolja.
5. Adj a fighter objektumhoz egy matches tömböt, amely 3 mérkőzést tartalmaz.
6. Egészítsd ki a fighter.toString() metódust úgy, hogy a meccseket is kiírja.
7. Írasd ki az egész objektumot a konzolra.

**2. feladat – Értékek, változók és összehasonlítás**

1. Kísérletezz a változók definiálásával:
   * Hozz létre változót var kulcsszóval,
   * Hozz létre változót let kulcsszóval,
   * Hozz létre állandót const kulcsszóval.

Figyeld meg, mi történik, ha használod őket definiálás *előtt*!

1. Módosítsd a változók értékét, és nézd meg, mi történik, ha a const változót akarod felülírni.
2. Írj példát egyenlőség (==) és szigorú egyenlőség (===) használatára. Például hasonlítsd össze a fighter.age értékét a '33' sztringgel.

Miért lett más az eredmény? Írasd ki mindkét összehasonlítás eredményét és az összehasonlított értékek típusát is!

1. Írj példát tiltott kulcsszavak használatára változónévként (pl. class), és figyeld meg, milyen hibát kapsz.

**3. feladat – Típuskonverzió és ellenőrzés**

1. Készíts példákat *implicit* típuskonverzióra:
   * 10 + '5' → szövegkonkatenáció,
   * 10 - '5' → számkonverzió,
   * 10 \* true → logikai érték számmá alakul,
   * !!0 → szám logikaivá alakul.

Írasd ki az eredményt és a típust.

1. Készíts példákat *explicit* típuskonverzióra:
   * Szám stringgé alakítása String(...),
   * Szöveg számmá alakítása Number(...) vagy parseInt(...).
2. Ellenőrizd a változók típusát különböző módokon:
   * typeof,
   * Array.isArray,
   * instanceof,
   * constructor == …

Vizsgáld meg a fighter objektumot és a fighter.matches tömböt a fenti módokon! Mikor és miért kapsz true vagy false eredményt?