

Podstawy JavaScript

Zadania dodatkowe

Reverse

Napisz funkcję *reverse*, która przyjmuje ciąg znaków, odwraca w nim kolejność liter, a następnie zwraca go. Na przykład: "Alfabet" → "tebaflA".

Title Case

Napisz funkcję *toTitleCase*, która przyjmuje ciąg znaków, zamienia pierwszą literę każdego wyrazu na wielką. Pozostałe litery zamienia na małe, a następnie zwraca go. Na przykład: "jan Maria ROKITA" → "Jan Maria Rokita"

Tell Time

Napisz funkcję *tellTime*, która co sekundę wypisuje do konsoli aktualny czas w formacie HH:MM:SS. Wykorzystaj wbudowaną w przeglądarkę funkcję *setTimeout*, albo *setInterval*. Na przykład: "07:35:12", "22:05:02", "00:01:17", itp.

Shuffle

Napisz funkcję *shuffle*, która przyjmuje tablicę, a następnie zwraca jej kopię z losowo przemieszanyymi elementami. Na przykład: [12, 34, 56, 67] → [34, 67, 12, 56]

Union

Napisz funkcję *union*, która przyjmuje dwie tablice, a następnie zwraca nową tablicę będącą ich sumą, tj. zawierającą elementy obu tablic, bez powtórzeń. Kolejność bez znaczenia. Na przykład: ["a", "e", "g", "b"] oraz ["c", "g", "a"] → ["a", "e", "g", "b", "c"]

Intersection

Napisz funkcję *intersection*, która przyjmuje dwie tablice, a następnie zwraca nową tablicę zawierającą tylko te elementy, które występują w obu tablicach równocześnie. Kolejność bez znaczenia. Na przykład: ["a", "a", "d", "f"] oraz ["g", "d", "a"] → ["a", "d"]

Secret Number

Napisz funkcję *secretNumber*, która losuje liczbę od 1 do 100, a następnie prosi gracza o odgadnięcie tej liczby. Wykorzystaj wbudowaną w przeglądarkę funkcję *prompt*, aby umożliwić graczowi podanie zgadywanej liczby. Po każdej próbie odgadnięcia liczby informuj gracza przy pomocy wbudowanej w przeglądarkę funkcji *alert* o tym, czy zgadywana liczba jest większa, czy mniejsza od tej podanej przez gracza.