Technologie Internetu – Ćwiczenia #4 Wstęp do JavaScript

### Ćwiczenie A

Stwórz folder Cwiczenie4 w przestrzeni roboczej. Zaimplementuj poniższe zadanie – jedno funkcja/obiekt na plik, pliki nazwij 4a.js 4b.js itd. Potrzebne pliki html nazwij 4a.html, 4b.html itd:

1. Napisz funkcję JS konwertującą temperatury między skalami Celsjusza i Fahrenheita (<https://en.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit>), plus formularz przyjmujący dane do konwersji i wypisujący wynik.
2. Napisz funkcję JS dodającą akapit tekstu do strony po 5 sekundach od jej otwarcia
3. Napisz funkcję JS dodającą wiersz do tabelki HTML w oparciu o dane wprowadzone na formularzu umieszczonym na tej samej stronie
4. Napisz funkcję JS walidującą zawartość formularza – formularz powinien mieć przynajmniej jedno obowiązkowe pole numeryczne i jedno pole do sprawdzenia wyrażeniem regularnym (np. e-mail). W razie nie przejścia walidacji przez pole wyświetl odpowiednie informacje by poinformować użytkownika. Jeśli walidacja jest nieudana, funkcja powinna zwracać false, w przeciwnym wypadku true
5. Stwórz klasę Student. Student powinien być opisywany imieniem, nazwiskiem, id i tablicą zawierającą oceny oraz metodą liczącą średnią ocen. Stwórz plik HTML z formularzem pozwalającym na wprowadzenie/edycję danych studenta (wystarczy obsłużyć pojedynczy obiekt), drugi formularz pozwalający na dodawanie ocen do tablicy i obszar, w którym wyświetlane są dane i oceny studenta + średnią ocen. Po każdej modyfikacji danych/dopisaniu oceny aktualizuj wyświetlane informacje.