

Technologie Internetu

zadania JavaScript

Ćwiczenia na wypisywanie w konsoli

1. Napisz funkcję, sprawdzającą, czy dane trzy liczby tworzą „trójkę pitagorejską” (uwaga - liczby nie muszą być podane w kolejności rosnącej)

2. Napisz funkcję wypisującą wszystkie liczby z przedziału a-b, podzielne przez c

3. Napisz funkcję wypisującą w konsoli tabliczkę mnożenia o boku podanym jako parametr

4. Napisz funkcję wypisującą w konsoli ciąg Fibonacciego o długości podanej jako parametr

5. Narysuj choinkę o podanej wysokości

choinka(4)

```
*  
**  
***  
****
```

6. Narysuj choinkę nocą o podanej wysokości (szerokość jest tu nieco większa niż wysokość)

choinkaNoca(6)

```
*****  
****  ***  
***    ***  
**      **  
*        *  
*****
```

7. Napisz funkcję liczącą pole wybranej figury (prostokąt, trapez, równoległobok, trójkąt) z wykorzystaniem instrukcji switch. Każda figura powinna mieć osobną funkcję do liczenia pola.

8. Napisz funkcję liczącą pole wybranej figury (prostokąt, trapez, równoległobok, trójkąt) bez użycia instrukcji warunkowej (bez if, switch, pętli). Wykorzystaj funkcje anonimowe i callback.

9. Napisz funkcję wypisującą w konsoli trójkąt Pascala o wysokości podanej jako parametr

10. Dany jest Obiekt:

auto{rok, przebieg, cena_wyjsciowa, cena_koncowa}.

Napisz następujące funkcje

a) Funkcja, która powiększa cenę wyjściową o 1000

b) Funkcja, która obniża cenę końcową o 1000 za każdy rok wieku auta (względem ceny wyjściowej)

c) Funkcja, która obniża cenę końcową o 10000 za każde 100000km przebiegu auta

d) Funkcja, która dopisuje do auta podany przebieg i rok (automatycznie przeliczając cenę wg powyższych funkcji)

e) Funkcja, która dopisze auto do tablicy samochodow, jeśli jego cena jest większa niż 10000

f) Funkcja, która operuje na tablicy obiektów typu auto. Dla wszystkich aut z tablicy zwiększa rok o 1.