

JS Alapok Gyakorló

Kurityák Dániel

Előkészületek

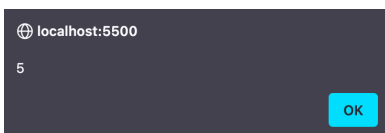
- A megoldásait a megfelelő JS fájlokba csinálja!
- A szkriptjei fussanak szigorú módban!
- Ha a feladat nem kéri, akkor feltételezheti, hogy a felhasználó helyes adatokat adott meg.
- A feladatok megoldásához nem használhat tömbfüggvényeket és saját objektumokat!

1. feladat

1. Hozzon létre egy függvényt **random** néven.
 - a. A függvénynek legyen két bemeneti paramétere, egy alsó- és egy felsőhatár.
 - b. Az alsóhatár alapértelmezett értéke legyen 1, a felsőhatáré legyen 10.
 - c. A függvény adjon vissza egy véletlen egész számot a két szélsőérték között! A két alsó- és felsőhatárt is lehessen generálni!
2. Kérjen be két számot a felhasználótól, majd ez a két szám között generáljon egy számot. Az eredményt **alert** segítségével jelenítse meg a minta szerint. Ügyeljen a típusok helyes konvertálására!
 - a. Ellenőrizze, hogy a felsőhatár nagyobb, mint az alsó! Ha nem, akkor **alert** használatával írja ki, hogy *“A felsőhatárnak nagyobbnak kell lennie, mint az alsóhatár!”*.

Amit a felhasználó megadott:

- alsóhatár = 5
- felsőhatár = 15



2. feladat

1. Hozzon létre egy konstans változót **VAT** néven, melynek értéke legyen 0.27.
2. Kérje be a felhasználótól egy árucikk nevét, majd kérje be az árucikk árát. Addig kérjen be adatot, amíg a felhasználó egy érvényes számot meg nem ad!
3. Számítsa ki az adott ár mennyibe kerül az ÁFÁ-val. ($\text{ár} + \text{ár} * \text{VAT}$)
4. Írja ki a konzolra az árucikk nevét és árát a mintán látható módon! A számot a matematika szabályainak megfelelően kerekítse egész számra!

Amit a felhasználó megadott:

- Árucikk neve = Skibidi Toilet Telefon
- Árucikk ára = 2300

A(z) Skibidi Toilet Telefon ára ÁFÁ-val: 2921 forint

3. feladat

1. Kérjen be a felhasználótól számokat egészen addig, amíg a felhasználó nem számot ad meg. A számokat tárolja egy tömbben (kivéve a végjelet). *Amennyiben ezt nem tudja megcsinálni, úgy használja a mintában lévő tömböt.*
2. Menjen végig a tömbön, és adja meg a számok összegét!
3. Az összeget írja ki a konzolra a mintán látható módon!
4. Írja ki a konzolra a számok átlagát a mintán látható módon, két tizedes pontossággal (a matematika szabályai szerint kerekítsen)!

A felhasználó által megadott számok: [4, 7, 4, 8, 5, 7, 3]

```
A számok összege: 38
A számok átlaga: 5.43
```

4. feladat

1. Készítsen egy tömböt `months` néven, amely az alábbi hónapokat tárolja: ["január", "február", "március", "április", "május", "június", "július", "augusztus", "szeptember", "október", "november", "december"].
2. Kérje be egy hónap sorszámát a felhasználótól. Ha a szám 1-nél kisebb vagy 12-nél nagyobb, úgy írja ki a konzolra, hogy *"Érvénytelen hónap!"*, és a többi feladatot ne végezze el. Ha helyes, akkor találja meg az adott hónapot a tömbben. Feltételezheti, hogy a hónapok indexe nem változik. Az eredményt írja ki a konzolra a mintának megfelelően.
3. Döntse el az adott hónapról, hogy milyen évszakba tartozik! Az eredményt írja ki a konzolra a mintának megfelelően.
4. Döntse el, hogy a hónap sorszáma páros vagy páratlan-e! Az eredményt írja ki a konzolra a mintának megfelelően.
5. Adja meg, hogy hány napja van a hónapnak (feltételezheti, hogy nincs szökőév!) Az eredményt írja ki a konzolra a mintának megfelelően.

Hónap	Napok száma
január	31
február	28
március	31
április	30
május	31
június	30
július	31
augusztus	31
szeptember	30
október	31
november	30
december	31

A felhasználó által megadott hónap sorszáma: 3

```
A hónap neve március
Tavaszi hónap
A hónap sorszáma páratlan
A hónap 31 napos
```