

JavaScript Alapok Dolgozat

Készítette: Leibinger Bence

Előkészületek

- A megoldásaidat a megfelelő JS fájlokba készítsd!
- A szkriptjeid fussanak szigorú módban!
- Ha a feladat nem kéri, akkor feltételezheted, hogy a felhasználó helyes adatokat adott meg.
- A feladatok megoldásához nem használhatsz tömbfüggvényeket és saját objektumokat!

1. feladat

1. Hozz létre egy függvényt `randomFloat` néven.
 - a. A függvénynek legyen két bemeneti paramétere, egy alsó- és egy felső határ.
 - b. Az alsóhatár alapértelmezett értéke legyen 69, a felsőhatáré legyen 420.
 - c. A függvény adjon vissza egy véletlen lebegőpontos számot a két szélsőérték között! Elegendő, ha csupán az alsó határ generálható. Kerekítse 1 tizedesjegyre.
2. Kérj be két számot a felhasználótól, majd ez a két szám között generálj egy lebegőpontos számot. Az eredményt `alert` segítségével jelenítsd meg a minta szerint. Ügyelj a típusok helyes konvertálására!
 - a. Ellenőrizd, hogy a felső határ nagyobb, mint az alsó! Ha nem, akkor `alert` használatával írd ki, hogy "A felső határnak nagyobbnak kell lennie, mint az alsó határ!".

(Segítség: A tanult függvényt alakítsuk át úgy, hogy az ne kerekítsen lefelé. Egyéb átalakítás is szükséges lehet, tesztelje.)

Amit a felhasználó megadott:

- Alsó határ = 3.5
- Felső határ = 7.8

A létrehozott random float: 4.2

2. feladat

1. Hozz létre egy konstans változót `DISCOUNT` néven, melynek értéke legyen 0.15.
2. Kérj be a felhasználótól egy termék nevét, majd kérj be a termék eredeti árát. Addig kérj be adatot, amíg a felhasználó egy érvényes számot meg nem ad!
3. Számítsd ki a termék kedvezményes árát. $(\text{eredeti ár} - \text{eredeti ár} * \text{DISCOUNT})$
4. Írd ki a konzolra a termék nevét és kedvezményes árát a mintán látható módon! A számot a matematika szabályainak megfelelően kerekítsd két tizedesjegyre!

Amit a felhasználó megadott:

- Termék neve = Okosóra
- Termék eredeti ára = 12000

A(z) Okosóra kedvezményes ára: 10200 forint

3. feladat

1. Kérj be a felhasználótól számokat egészen addig, amíg a felhasználó nem számot ad meg. A számokat tárold egy tömbben (kivéve a végjelet). Amennyiben ezt nem tudod megcsinálni, használd a mintában lévő tömböt. (Amennyiben a mintában használt tömböt használja és nem kér be a felhasználótól számokat, az pontvesztéssel jár.)
2. Menj végig a tömbön, és add meg a számok szorzatát!
3. A szorzatot írd ki a konzolra a mintán látható módon!
4. Írd ki a konzolra a számok mediánját a mintán látható módon, két tizedes pontossággal (a matematika szabályai szerint kerekíts)!

(Segítség: A medián a növekvő sorrendbe rendezett szám-sorozat közepén található szám/számok. Használja a fileban található `sortArr` függvényt a tömb rendezésére)

A felhasználó által megadott számok: [2, 5, 3, 7, 4]

A számok szorzata: 840

A számok mediánja: 4.00

4. feladat

1. Készíts egy tömböt `daysInWeek` néven, amelyben az alábbi napokat tárolod: ["hétfő", "kedd", "szerda", "csütörtök", "péntek", "szombat", "vasárnap"].
2. Kérj be egy nap sorszámát a felhasználótól. Ha a szám 1-nél kisebb vagy 7-nél nagyobb, írd ki a konzolra, hogy "Érvénytelen nap!", és a többi feladatot ne végezd el. Ha helyes, akkor találd meg az adott napot a tömbben. Az eredményt írd ki a konzolra a mintának megfelelően.
3. Döntsd el, hogy az adott nap hétköznapi-e vagy hétvége! Az eredményt írd ki a konzolra a mintának megfelelően.
4. Döntsd el, hogy a nap sorszáma páros vagy páratlan-e! Az eredményt írd ki a konzolra a mintának megfelelően.

A felhasználó által megadott nap sorszáma: 5

A nap neve: péntek

Hétköznapi

A nap sorszáma páratlan