**Уровень 1. Работа с консоль.** Вывести в консоль "Hello, World!".

**Уровень 2. Работа с переменными.** Создать переменную и присвоить ей строку, затем вывести ее в alert.

**Уровень 3. Условный оператор.** Напишите программу, которая запрашивает у пользователя его оценку (число от 0 до 100) и выводит соответствующую букву оценки по следующей системе:

- "F" для 0-59

- "C" для 60-69

- "B" для 70-79

- "A" для 80-100

Обработка некорректных значений (менее 0 или более 100) должна выводить сообщение "Некорректная оценка".

**Уровень 4. Циклы.** Напишите программу, которая запрашивает у пользователя число N и выводит все четные числа от 1 до N.

**Объяснение:**

1. Программа запрашивает у пользователя число N.

2. Цикл for проходит от 1 до N.

3. Внутри цикла проверяется, является ли число четным с помощью условия i % 2 == 0.

4. Если число четное, оно выводится на экран.

**Уровень 5.1. Работа с массивами.** Создайте функцию, которая умножает каждый элемент массива на 2 с использованием map.

**Уровень 5.2. Работа с массивами.** Создайте функцию, которая фильтрует четные числа из массива с использованием filter.

**Уровень 5.3. Работа с массивами.** Создайте функцию, которая суммирует все элементы массива

**Уровень 6.Объекты. Хранение информации о домашних животных**

Вам нужно создать объект для хранения информации о домашнем животном. Каждое животное должно иметь имя, возраст и вид. Вам необходимо реализовать объект Pet, который будет включать методы для обновления возраста, изменения имени и получения информации о питомце.

**Требования:**

1. Создайте объект Pet, который будет содержать следующие свойства:

- name (строка): имя питомца.

- age (число): возраст питомца.

- type (строка): вид питомца (например, "собака", "кот").

2. Реализуйте следующие метод:

- getInfo(): метод, который возвращает строку с информацией о питомце в формате: "Имя: [name], Возраст: [age], Вид: [type]".

**Уровень 7.** Напишите функцию countVowels, которая принимает строку и возвращает количество гласных букв (a, e, i, o, u, ы, я, и, ю) в этой строке. Учтите, что пользователь может вводить значения, как в верхнем, так и в нижнем.

**Уровень 8.** Создайте простой список задач с возможностью добавления новой задачи. Каждая задача должна отображаться в списке (<ul>), и по нажатию на задачу она должна удаляться из списка.

**Уровень 9.**  Напишите функцию, которая меняет цвет фона элемента с id="myDiv" на случайный цвет при каждом клике на кнопку с id="changeColorBtn".

**Уровень 10.** Реализуйте слайдер картинок

**Уровень 11.** Разработайте таймер обратного отсчета, который начинает отсчет с 60 секунд. При нажатии на кнопку "Старт" таймер должен запускаться и отсчитывать время от установленного значения (используйте setInterval для реализации).

**Уровень 12.** Создайте простое приложение для счетчика, в котором пользователь сможет увеличивать или уменьшать значение, а также сбрасывать его.

**Требования:**

**1. HTML-структура:**

- Создайте элемент для отображения текущего значения счетчика.

- Добавьте две кнопки: одну для увеличения значения и одну для уменьшения.

- Добавьте кнопку для сброса значения счетчика на ноль.

**2. Функциональность:**

- При нажатии на кнопку "Увеличить" значение счетчика должно увеличиваться на 1.

- При нажатии на кнопку "Уменьшить" значение счетчика должно уменьшаться на 1 (но не менее 0).

- При нажатии на кнопку "Сброс" значение счетчика должно возвращаться к 0.

