#### I. Java Script - zmienne

- 1. Przy użyciu JS wyświetl w tzw. konsoli przeglądarki tekst "Witaj świecie!".
- 2. Zdefiniuj zmienną tekst o wartości "Witaj świecie!". Wyświetl w konsoli wartość zmiennej.
- 3. Zdefniuj stałą o nazwie e i wartości liczby Eulera czyli 2.718228. Stałą e wyświetl przy użyciu wyskakującego okienka.
- 4. Przypisz zmiennej o nazwie zmienna najpierw wartość liczbową 12, wyświetl typ w konsoli, następnie wartość tekstową "Język Java Script" i znowu wyświetl typ w konsoli.
- 5. Zdefiniuj zmienną o nazwie opis i wartości "JavaScript to język programowania.". Wypisz do konsoli tekst Informacja: i treść zmiennej opis.
- 6. Zdefiniuj zmienną a o wartości 21 i b o wartości 17. W oknie alert() wypisz działanie dodawania tych zmiennych tj. np 2 + 5 = 7.
- 7. Pobierz za pomocą instrukcji prompt() wartość liczbową i wyświetl w konsoli komunikat Pobrana wartość: pobrana Liczba. W razie problemu odśwież stronę.

# II. Java Script - "Wstrzykiwanie" kodu HTML do wybranego elementu

- 1. Do treści strony wstaw div-a z id="wynik". Zdefiniuj dwie zmienne a o wartości 15 i b o wartości 5. Tekst wynik: i wynik dodawanie zmiennych wstrzyknij do div-a z id="wynik".
- 2. Do treści strony wstaw div-a z id="wynik". Zdefiniuj dwie zmienne a o wartości 75 i b o wartości 123. Do div-a zid="wynik" wstrzyknij działanie dodawania zmiennych jako nagłówek 1 stopnia.
- 3. Użyj konstrukcji \${zmienna} i odwróconych apostrofów `(na klawiszu ~) są to tzw. **template strings**. Zdefiniuj dwie zmienne a o wartości **75** i b o wartości **123**. Do div-a z **id="wynik"** wstrzyknij działanie dodawania zmiennych jako nagłówek 1 stopnia.

#### III. Petle

- 1. Napisz kod JS który w div-ie z id=wynik wyświetli liczby od 1 do 100 rozdzielone przecinkami.
- 2. Skorzystaj z operatora += by uprościć kod. Napisz kod JS który w div-ie z id=wynik wyświetli liczby od 1 do 100 rozdzielone przecinkami.
- 3. Napisz kod HTML, który wyświetli tabelę z dwoma kolumnami. W pierwszej kolumnie mają być liczby od 0 do 9. W drugiej kolumnie mają się znajdować drugie potęgi liczb z pierwszej kolumny. Napisz, kod CSS, który wyświetli krawędzie.
- 4. Zapoznaj się z przykładem przedstawiającym działanie pętli do while i do. Choć podobne różnie je kluczowy szczegół. Jaki?

```
console.log('===== petla DO WHILE =====');
do {
  console.log(liczba);
  liczba++;
} while (liczba<=0);

console.log('===== petla DO =====');
liczba=10;
while(liczba<=0) {
  console.log(liczba);
  liczba++;
} |</pre>
```

### IV. Instrukcje warunkowe

- Zdefiniuj zmienną nazwij ją liczba. Jeśli będzie dodatnia w div-ie z id="opis"ma się wyświetlić np. tekst "21 Liczba większa od zera."napisany jako nagłówek 1 stopnia. Jeśli nie ma się pokazać np. tekst: "-3 Zero lub liczba ujemna."
- 2. Zdefiniuj zmienną nazwij ją liczba. Jeśli będzie dodatnia w div-ie z id="opis"ma się wyświetlić np. tekst "dodatnia". Jeśli nie ma się pokazać np. tekst: "0/ujemna". Wykorzystaj instrukcję warunkową if ze składnią wykorzystującą symbole?:
- 3. Zdefiniuj zmienną nazwij ją liczba. Jeśli będzie dodatnia w div-ie z id="opis"ma się wyświetlić np. tekst "21 Liczba większa od zera."napisany jako nagłówek 1 stopnia. Dla liczb ujemnych ma się pokazać np. tekst: "-3 Liczba ujemna.". Dla zera ma się wyświetlać tekst "- Zero". Skorzystaj z instrukcji if else if.
- 4. Napisz kod, który dla zdefiniowanej szkolnej oceny (1,2,3,4,5,6) zmienna ocena wypisze jej opis słowny np. dostateczny. Informacja ma być wypisana w div-ie id="opisoceny".
- 5. Zbadaj wartość logiczną wyrażeń: "",0,null,undefined,"abc"," ",7,-45

  /\* OPIS

  Teksty, liczby, wyrażenia zwracają wartość logiczną true lub false jeśli są "sprawdzane jako wyrażenia logiczne". Warto wiedzieć jakie wartości są zwracane.

  !! czyli podwójne zaprzeczenie zwraca wartość logiczną danego wyrażenia.

  \*/

  console.log('"" '+!!"");

  console.log('null '+!!null);

  console.log('undefined '+!!undefined);

  console.log('abc '+!!" abc");

  console.log("" '+!!" ");

  console.log('7 '+!!");

  console.log('45 '+!!45);
- 6. Napisz skrypt, który dla 0, wypisze w konsoli tekst "Zero", dla innych liczb tekst "Liczba różna od zera".

### V. Obsługa zdarzeń cz. I

- 1. Napisz kod, który po naciśnięciu przycisku z podpisem Powitaj!. wyświetli tekst nagłówek 1 stopnia "Witaj świecie!" a sam przycisk zniknie.
- 2. Napisz kod, wstawi suwak o zakresie 0 do 100 z id="suwak" wartość domyślna 0. Pod suwakiem w div id="liczba" ma się wyświetlać aktualnie ustawiona wartość.

# VI. this, metoda .querySelectorAll(), petla for-of

- 1. Napisz kod, który wyświetli trzy przyciski, podpisane jeden, dwa, trzy. Kliknięcie na każdy z nich ma wyświetlić napis, kliknąłeś na przycisk.
- 2. Utwórz 3 elementy, przycisk z id="przycisk", div-a z id="element\_div" i span z id="element\_span". Kliknięcie na którykolwiek z nich ma wypisywać identyfikator klikniętego elementu do utworzonego div-a z id="opis". Użyj this.

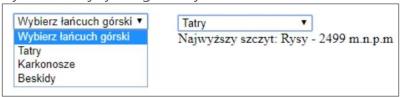
# VII. Obsługa zdarzeń cz. II, elementy formularzy

- 1. Napisz kod, który po naciśnięciu przycisku z podpisem Pokaż. Przepisze wartość z pola tekstowego type="number" do div id="wynik". Liczbę wypisz jako nagłówek 1 stopnia. Sprawdź w konsoli typ odczytanej wartości.
- 2. Jak wyżej. Zmodyfikuj kod tak by wypisywała się 2 potęga wpisanej liczby.
- 3. Utwórz prosty "dodawacz" liczb, który będzie wyglądał w sposób następujący:

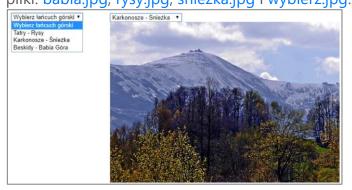


Dodawanie liczb, ma uruchmić naciśnięcie przycisku z symbolem =

4. Utwórz listę **select** z nazwami pasm górskich, wybranie danego pasma ma wyswietlać nazwę i wysokość najwyższego szczytu.



5. Utwórz listę select z nazwami pasm górskich i ich najwyższych, szczytów. Wybranie danego pasma ma wyświetlać zdjęcie danego pliku. Są to pliki: babia.jpg, rysy.jpg, sniezka.jpg i wybierz.jpg.



6. Wstaw trzy elementy typu **radio**, mają przypisane odpowiednio wartości 200, 300, 500. Wybranie, którejś z opcji, wyświetla jej wartość w div-ie poniżej (patrz zrzut poniżej).



7. Użyj pola typu checbox. Obok pola ma być teskt Zapoznałem się z regulaminem. Jego zaznaczenie ma poniżej wyświetlać jako nagłówek 2 stopnia tekst Pamiętaj! Koniecznie przeczytaj nasz regulamin.

Zapoznałem się z regulaminem.
✓ Zapoznałem się z regulaminem.
Pamiętaj! Koniecznie przeczytaj nasz regulamin.

8. Fragment strony (patrz poniżej), która pozwala skonfigurować zamówienie w barze szybkiej obsługi. Wybranie danej opcji, powoduje wyświetlenie poniżej np. Ostatnio wybrano: woda

I		obiad		cola	*	woda		deser		kawa
Ostatnio wybrano: woda										