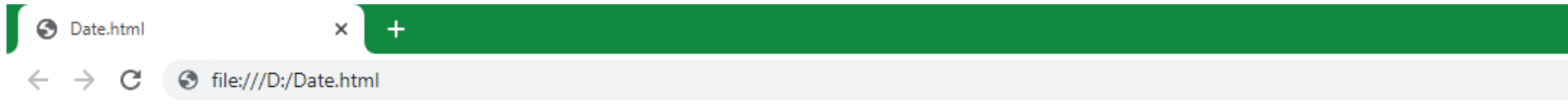


js exercises
1.11

data_1

umieść na stronie aktualną datę i godzinę



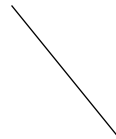
Thu Feb 02 2023 10:36:00 GMT+0100 (czas środkowoeuropejski standardowy)

działający zegarek - czas zmienia się co sekundę

wykorzystaj metodę `window.setInterval()`

data_2

umieść na stronie polską datę i godzinę



wykorzystaj tablice z polskimi nazwami dni tygodnia i miesięcy

window_1

stwórz stronę wykorzystującą obiekt window

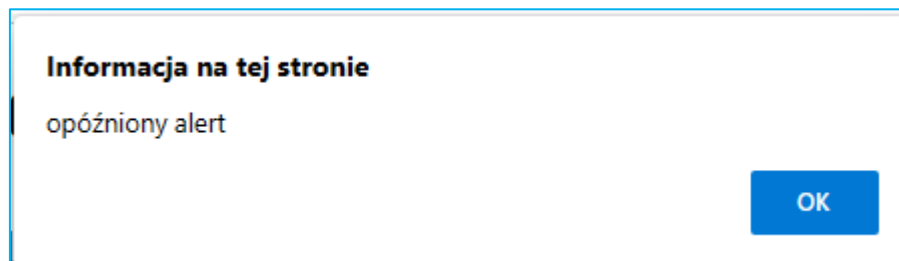
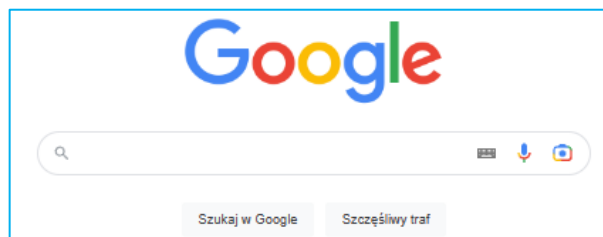
obiekt window

szerokość strony: `window.innerWidth=609`

wysokość strony: `window.innerHeight=380`

otwórz stronę: `window.open()`

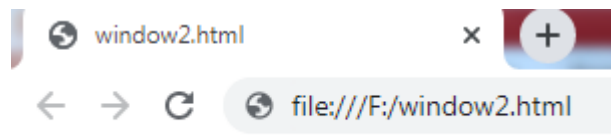
uruchom opóźniony o 2s alert: `window.setTimeout()`



alert pokazuje się z 2 s opóźnieniem

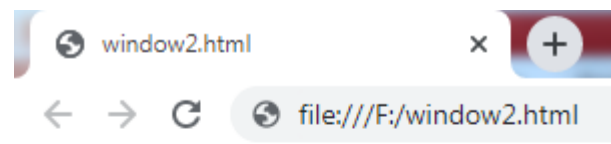
window_2

stwórz przycisk wypisujący Twoje imię litera po literze co 1s



obiekt window

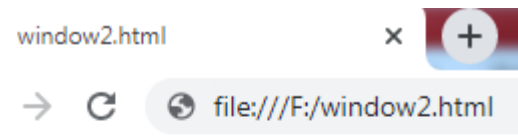
wypisz imię



obiekt window

Ma

wypisz imię



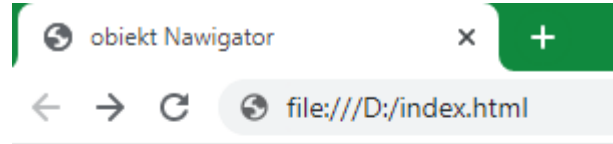
obiekt window

Marek

wypisz imię

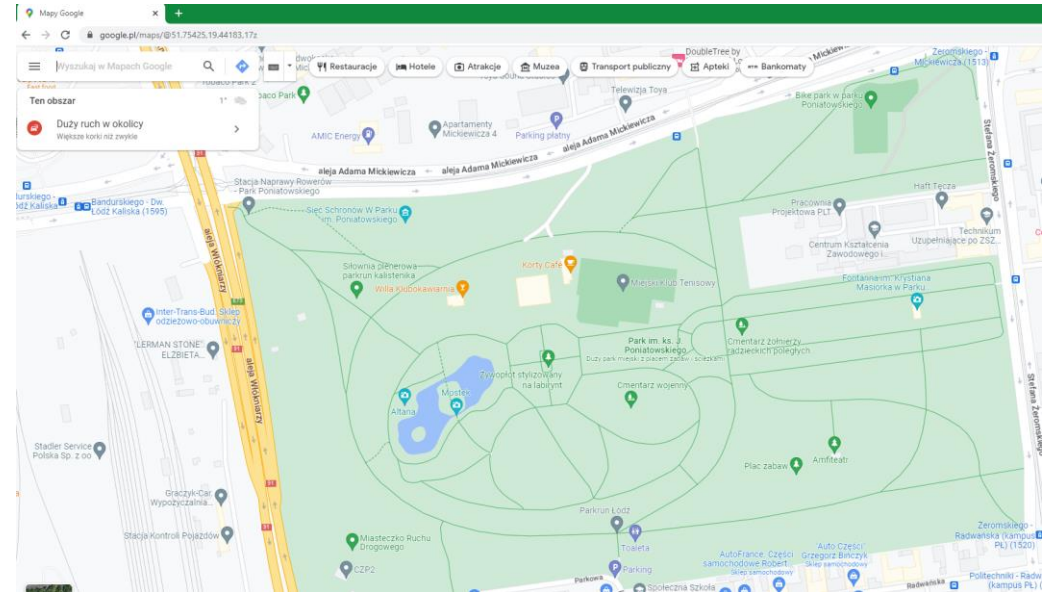
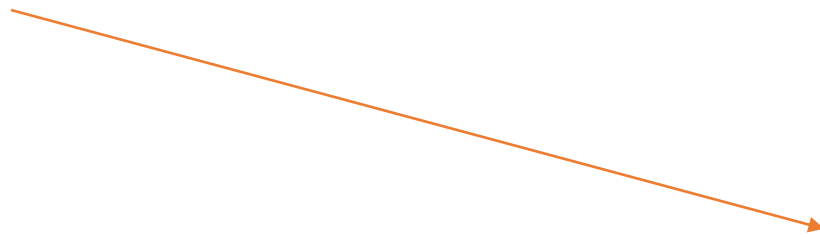
wykorzystaj metodę `window.setInterval()`
oraz `window.clearInterval()`

navigator_1



Latitude: 51.75425
Longitude: 19.44183

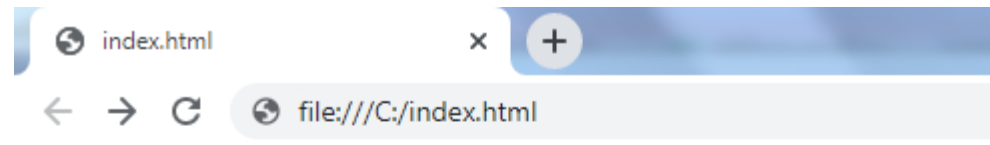
[maps](#)



wypisz szerokość i długość geograficzną
pozycji użytkownika, pokaż ją na mapie
google

history_1

Napisz stronę wykorzystującą przyciski poruszające się po historii przeglądanych stron



index

window.history.length: 8

`window.history.back()`

`window.history.forward()`

1

ilość odwiedzonych stron

Przycisk poruszający się w przód po historii odwiedzanych stron

Przycisk poruszający się w tył po historii odwiedzanych stron

walidacja_1

Uczeń:

Imię i nazwisko:

*

e-mail:

*

ocena:

*

data:

*

wyślij

reset

walidacja pustego pola oraz
wpisania tylko imienia (lub tylko nazwiska)

walidacja pustego pola oraz
wpisania właściwego adresu e-mail
(ze znakiem @ w środku)

walidacja cyfry od 1 do 6

walidacja pustego pola,
datę i godzinę wybiera się
z kalendarza

Uwaga!

Pola oznaczone * są obowiązkowe!

walidacja_1

Komunikat z bieżącej strony

wpisz email

OK

e-mail: *

! Uwzględnij znak „@” w adresie e-mail. W adresie „anna” brakuje znaku „@”.

e-mail: *

! Podaj część po znaku „@”. Adres „anna@” jest niepełny.

Komunikat z bieżącej strony

wpisz imię i nazwisko

OK

Komunikat z bieżącej strony

samo imię lub samo nazwisko nie wystarczy

OK

Uczeń:

Imię i nazwisko: *

e-mail: *

ocena: *

data: *

wyślij reset

Uwaga!
Pola oznaczone * są obowiązkowe!

ocena: *

data:

wyślij ! Wypełnij to pole.

ocena: *

! Wartość nie może być większa niż 6.

Komunikat z bieżącej strony

wpisz datę

OK

data: *

wyślij reset

! Uwaga!
Pola oznaczone * są obowiązkowe!

luty 2023							20	47
pon	wto	śro	czw	pią	sob	nie	21	48
30	31	1	2	3	4	5	22	49
6	7	8	9	10	11	12	23	50
13	14	15	16	17	18	19	00	51
20	21	22	23	24	25	26	01	52
27	28	1	2	3	4	5	01	52
6	7	8	9	10	11	12	02	53

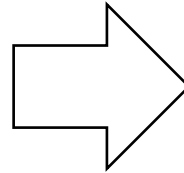
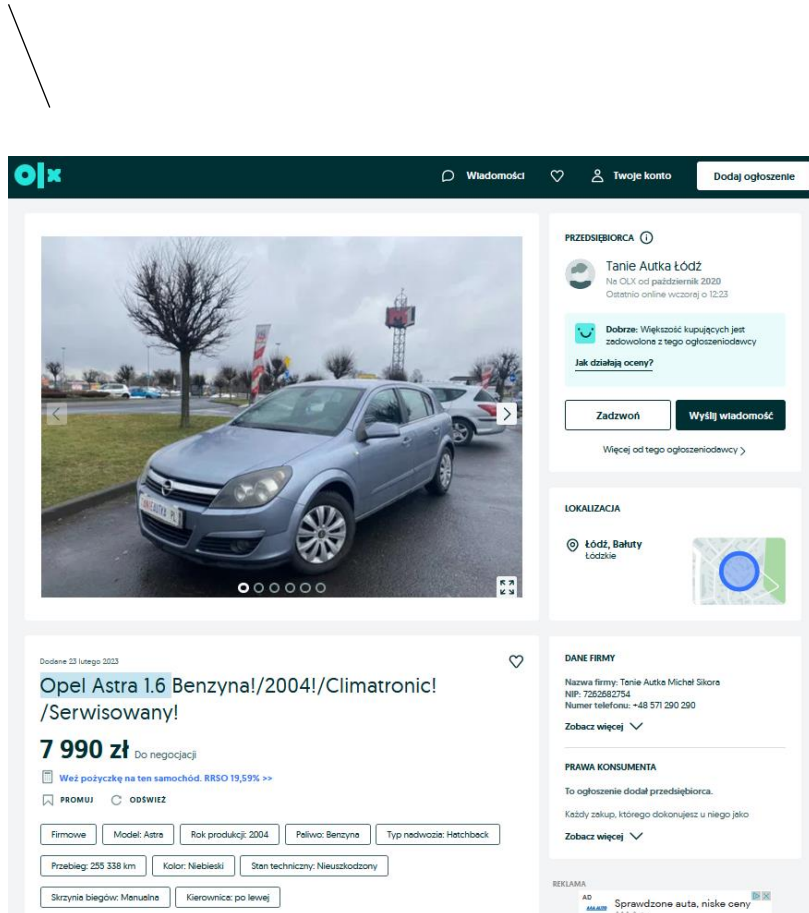
Wyczyść Dzisiaj

pomoc dla pól:

- e-mail
- ocena
- data

obiekty_1

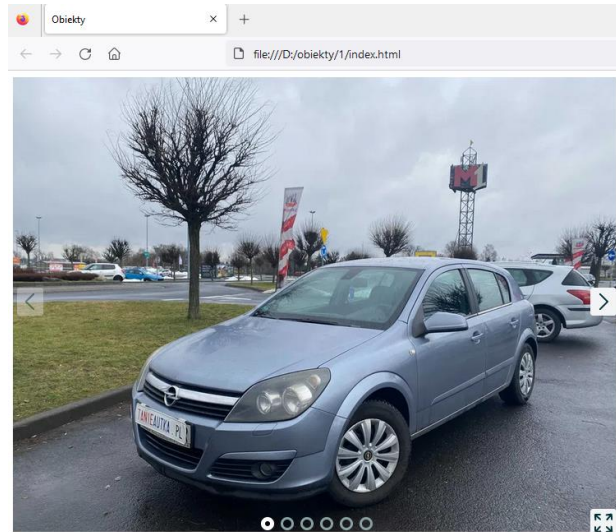
Przedstaw sprzedawany samochód jako obiekt z właściwościami (polami) oraz jedną metodą toString() wypisującą wartości wszystkich pól obiektu



```
const car = {  
  marka: "Opel Astra",  
  pojemnosc: "1.6",  
  paliwo: "benzyna",  
}
```

```
toString: function(){  
  return `marka: ${car.marka}\n  
  pojemnosc: ${car.pojemnosc}\n  
  paliwo: ${car.paliwo}\n`  
}
```

obiekty_1



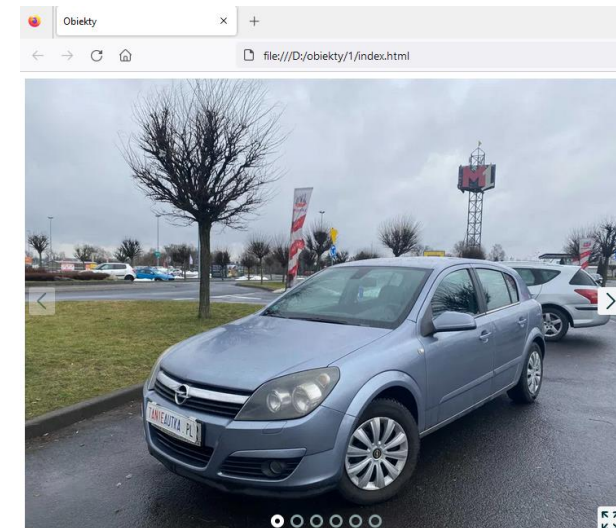
kup

click

link prowadzi do oryginalnej strony

po kliknięciu na zdjęcie
pokazują się pola obiektu

click



marka: Opel Astra

pojemnosc: 1.6

paliwo: benzyna

typ_nadwozia: Hatchback

przebieg: 255338

kolor: niebieski

stan_techiczny: nieuszkodzony

skrzynia_biegow: manualna

kierownica: po lewej stronie

rok_produkcji: 2004

serwisowany: tak

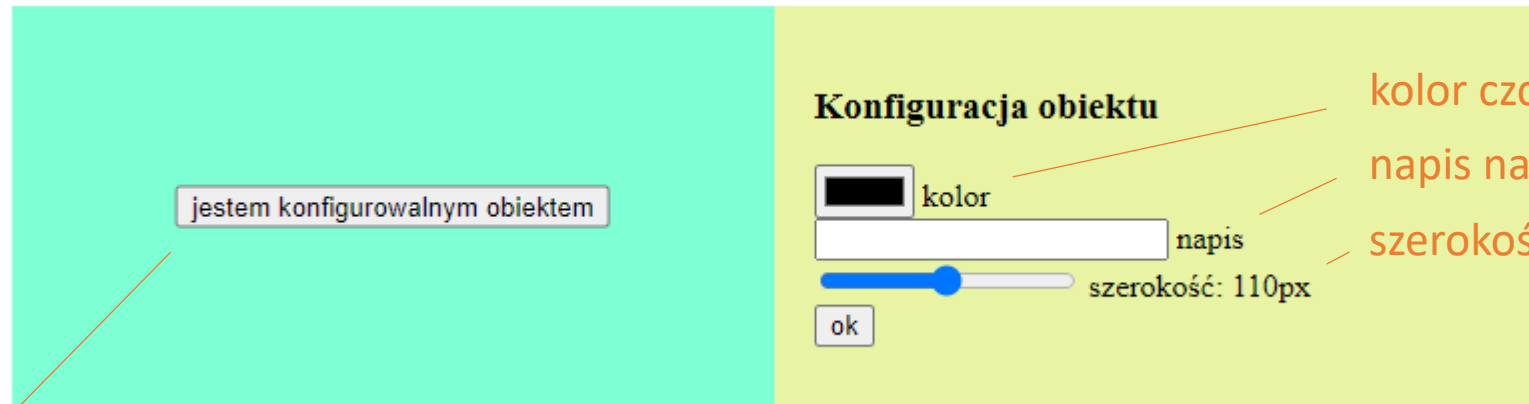
wyposazenie: Climatronic

cena: 7990

[kup](#)

obiekty_2

Napisz stronę z przyciskiem, który jest konfigurowany za pomocą panelu konfiguracyjnego.
Konfigurowane pola są odwzorowane w obiekcie *myButton*



kolor czcionki

napis na przycisku

szerokość przycisku

konfigurowalny obiekt
(przycisk)

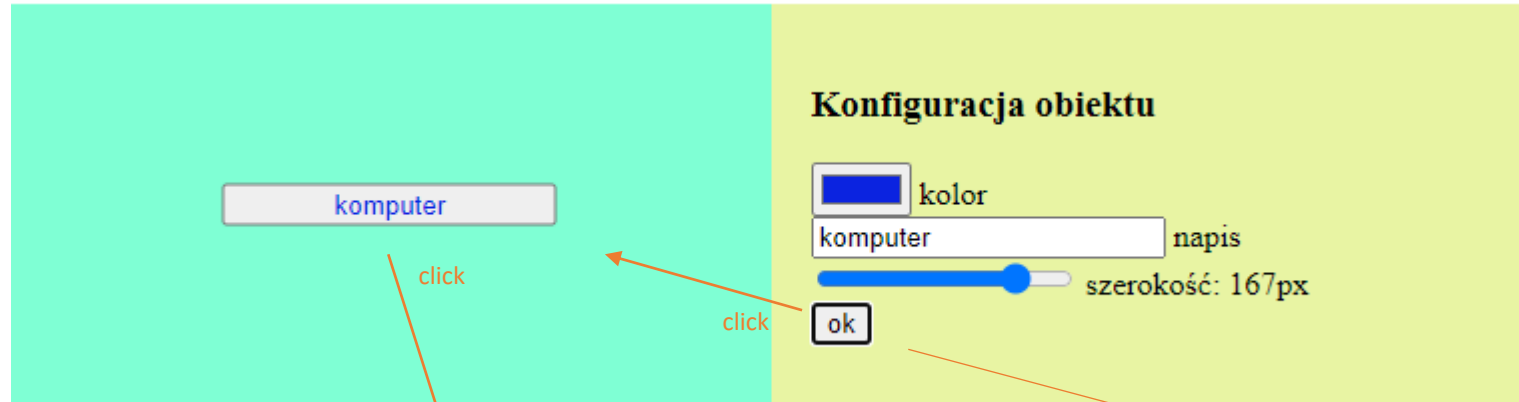
panel konfiguracyjny

[The Input element](#)

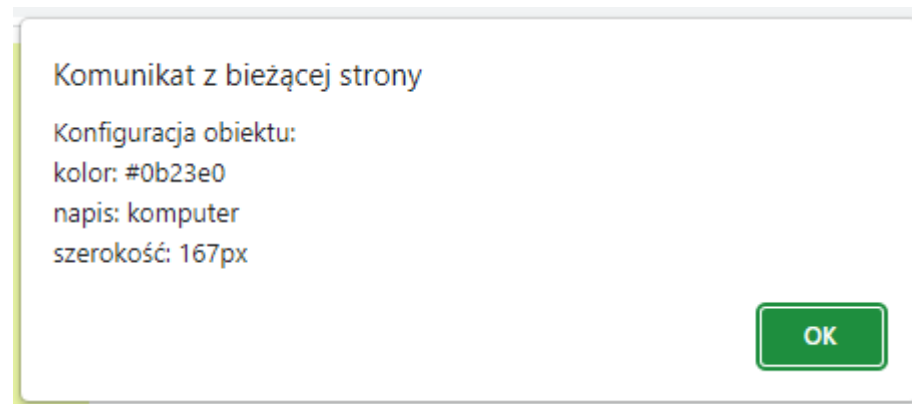
```
// obiekt do konfiguracji
let myButton = {
  color: "",
  text: "",
  width: "",
  toString: function(){
    tu_należy_wpisać_kod_wypisujący_wartości_pól_obiektu;
  }
}
```

obiekt *myButton*

obiekty_2



po naciśnięciu przycisku *ok*
buton zmienia wygląd zgodnie
z konfiguracją



konfiguracja obiektu (przycisku)
wypisana za pomocą metody
`myButton.toString()`

regex_1

napisz stronę (grę) z zastosowaniem wyrażeń regularnych (regular expression).
Przykład (nie musi być taka sama, może być oparta na innym pomysle):

The diagram illustrates a game interface with three states:

- Initial State:** A timer shows 30 s. Below it, the text reads "Wpisz wyraz wg. wzoru (masz 30s):". There is an empty input field and a "start" button. A label "timer" points to the 30 s display.
- Successful Match State:** The timer shows 22 s. The input field contains the character "a" and is highlighted in green. A "next" button is to its right. A label "wyrażenie regularne (wzór ciągu tekstowego)" points to the text "^a" above the input field. A label "gdy użytkownik wpisze string zgodny ze wzorcem pole zabarwia się na zielono" points to the green highlight.
- Failed Match State:** The timer shows 4 s. The input field contains the number "34" and is highlighted in red. A "wyślij" button is to its right. A label "gdy użytkownik wpisze string niezgodny ze wzorcem pole zabarwia się na czerwono" points to the red highlight.

At the bottom right, the game results are displayed:

Game Over
Score: 1
Time: 30

Below the results is an empty input field and a "wyślij" button. A label "input do wpisywania ciągów tekstowych zgodnych z podanym wzorcem" points to the input field in the initial state. A label "po upływie 30s gra się kończy i pokazuje się osiągnięty wynik" points to the "Game Over" text.

pesel_1

Zaprojektuj stronę, na której będzie można zweryfikować swój pesel.

Na stronie należy:

- zweryfikować poprawność numeru
- wypisać wszystkie dane zawarte w peselu (data urodzenia, płeć)

Aby wyodrębnić dane należy postępować zgodnie z wytycznymi na stronie Ministerstwa Cyfryzacji

PESEL

podaj PESEL

rok: 1900

miesiąc: grudzień

dzień: 31

płeć: mężczyzna



Ministerstwo Cyfryzacji OBYWATEL.GOV.PL
Informacje i usługi przyjazne obywatelom

Strona główna • Dokumenty i dane osobowe • Czym jest numer PESEL

Czym jest numer PESEL

Numer PESEL to jednastocyfrowy symbol numeryczny, który pozwala na łatwą identyfikację osoby, która go posiada. Numer PESEL zawiera datę urodzenia, numer porządkowy, oznaczenie płci oraz liczbę kontrolną.

Co oznaczają poszczególne cyfry w numerze PESEL

Każda z 11 cyfr w numerze PESEL ma swoje znaczenie. Można je podzielić następująco:

RRMMDDPPPK

RR - to 2 ostatnie cyfry roku urodzenia.

MM - to miesiąc urodzenia (zapamiętaj się z sekcją "Dlaczego osoby urodzone po 1999 roku mają inne oznaczenie miesiąca urodzenia", która znajduje się poniżej).


DD - to dzień urodzenia.


PPPP - to liczba porządkowa oznaczająca płeć. U kobiety ostatnia cyfra tej liczby jest parzysta (0, 2, 4, 6, 8), a u mężczyzny - nieparzysta (1, 3, 5, 7, 9).

K - to cyfra kontrolna.

pesel_2

PESEL

05 . 12 . 2222  podaj datę urodzenia

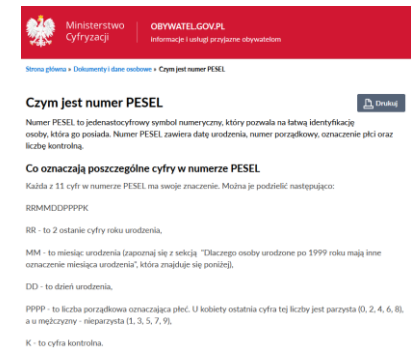
kobieta 

go

pesel: 22720511127

Zaprojektuj stronę, na której będzie można wygenerować swój pesel.

Numer pesel musi być zgodny z wytycznymi na stronie Ministerstwa Cyfryzacji



The screenshot shows the official website of the Ministry of Digital Affairs (Ministerstwo Cyfryzacji) with the URL OBYWATEL.GOV.PL. The page title is 'Czym jest numer PESEL'. It explains that the PESEL number is a 11-digit numerical symbol used for identification. The structure is detailed as follows:

- RR - to 2 ostatnie cyfry roku urodzenia.
- MM - to miesiąc urodzenia (zapomnieli się z sekcją "Dla czego osoby urodzone po 1999 roku mają inne oznaczenie miesiąca urodzenia", która znajduje się poniżej).
- DD - to dzień urodzenia.
- PPPP - to liczba porządkowa oznaczająca płeć. U kobiety ostatnia cyfra tej liczby jest parzysta (0, 2, 4, 6, 8), a u mężczyzny - nieparzysta (1, 3, 5, 7, 9).
- K - to cyfra kontrolna.

dowód_osobisty_1

seria i nr dowodu osobistego

cyfra kontrolna

wagi

A B D 4 6 5 4 3 2

7	3	1	7	3	1	7	3
---	---	---	---	---	---	---	---

10	11	13	6	5	4	3	2
X	X	X	X	X	X	X	X
7	3	1	7	3	1	7	3
=	=	=	=	=	=	=	=

cyfra kontrolna

$70 + 33 + 13 + 42 + 15 + 4 + 21 + 6 = 204 \% 10 = 4$

iloczyn cyfry i wagi

wyliczenie cyfry kontrolnej

suma kontrolna

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

tablica liter

dowód_osobisty_1

Zaprojektuj stronę – generator losowego numeru dowodu osobistego (seria + numer)

Generator numeru dowodu osobistego

generuj

numer:



Generator numeru dowodu osobistego

generuj

WXL389312

Validator numeru dowodu osobistego

WXL389312

Sprawdź

Numer jest poprawny

funkcja liniowa_1

Zaprojektuj stronę sprawdzając warunki prostokątności i równoległości wykresów funkcji liniowych

Czy wykresy funkcji są równoległe lub prostopadłe?

mamy dwie funkcje liniowe:

$$y = a1 * x + b1$$

$$y = a2 * x + b2$$

warunek równoległości wykresów funkcji: $a1 == a2$

warunek prostopadłości wykresów funkcji: $a1 * a2 = -1$

podaj wzór pierwszej funkcji

podaj wzór drugiej funkcji

funkcja liniowa_1

podaj wzór pierwszej funkcji

podaj wzór drugiej funkcji

równoległe

podaj wzór pierwszej funkcji

podaj wzór drugiej funkcji

prostopadłe

podaj wzór pierwszej funkcji

podaj wzór drugiej funkcji

różne

funkcja liniowa_1

<input type="text" id="f1" placeholder="y = a1 * x + b1">

podaj wzór pierwszej funkcji

podaj wzór drugiej funkcji

równoległe

Aby sprawdzić warunek prostopadłości i równoległości należy porównać współczynniki kierunkowe prostych obu funkcji.

Aby wyodrębnić wartość współczynnika kierunkowego można skorzystać z metod [slice\(\)](#) oraz [indexOf\(\)](#)

y	=	1	2	x	-	8
0	1	2	3	4	5	6

pobrana wartość wzoru funkcji jest tablicą (`tab1`) z wpisanymi znakami

indeksy tablicy (numery poszczególnych komórek)

`tab1 = document.getElementById("f1").value`

12

wsp. kierunkowy = `tab1.slice(tab1.indexOf("=") + 1, tab1.indexOf("x"))`

[slice\(\)](#) zwraca wybrane elementy tablicy (w naszym przypadku współczynnik kierunkowy) jako nową tablicę

[indexOf\(\)](#) zwraca indeks podanego znaku