

## Deklaracje na Javie

### Zadanie. 1.

Zadeklaruj tablicę z 4 danymi tekstowymi (np. nazwy owoców). Następnie:

- wypisz w konsoli tę tablicę i jej długość;
  - stosując pętlę po tablicy, wypisz każdy element oraz jego długość;
  - dodaj na końcu i początku po 1 nowym elemencie, np. 'banan', 'malina'.
- Wykorzystaj odpowiednie metody. Po dodaniu elementów wypisz długość tablicy.

### Rozwiązanie

```
a) const tab = ["morela", "cytryna", "awokado", "ananas"];
console.table(tab);
console.log(tab.length);
```

```
b) const tab = ["morela", "cytryna", "awokado", "ananas"];
for (let i=0; i<tab.length; i++) {
  console.log(tab[i], tab[i].length);
}
```

```
c) const tab = ["morela", "cytryna", "awokado", "ananas"];
tab.push("jagoda");
tab.unshift("truskawka");
console.log(tab);
console.log(tab.length);
```

### Zadanie. 2.

Wykorzystując metodę splice, dodaj na trzeciej pozycji imię Stefan do tablicy:

```
tab = ['Mateusz', 'Aneta', 'Celina', 'Justyna'];
```

### Rozwiązanie

```
tab = ['Mateusz', 'Aneta', 'Celina', 'Justyna'];
tab.splice(2,0,'Stefan');
console.log(tab);
```

```
// 2 - nr indeksu tablicy
// 0 ile elementów należy usunąć
// 'Stefan' - element dodany do tablicy
```

**Zadanie. 3.**

Utwórz skrypt, który dla podanych dwóch zmiennych x i y obliczy:

- a) wartość funkcji cosinus;
- b) wartość x do potęgi y;
- c) pierwiastek kwadratowy z y;
- d) logarytm naturalny x;
- e) liczbę losową z przedziału  $\langle 1, 10 \rangle$ .

**Rozwiązanie**

```
var x = prompt("Podaj x:","");
var y = prompt("Podaj y:","");
console.log("wartość funkcji cosinus: "+Math.cos(x));
console.log("wartość x do potęgi y: "+Math.pow(x,y));
console.log("pierwiastek kwadratowy z x: "+Math.sqrt(x));
console.log("logarytm naturalny y: "+Math.log(y));
console.log("liczba losowa <1,10>:"+Math.floor(Math.random()*10+1));
```