

```

<form name="kos">

<input type="text" name="login" id="login">Login<br>
<input type="password" name="haslo">Hasło <br>
<input type="text" name="wzrost" id="wiek" size="3" maxlength="3">Wzrost<br>

Umiejętności <br>
<input type="checkbox" name="umie" value="rower" checked="checked">Rower<br>
<input type="checkbox" name="umie" value="rolki"><td> Rolki<br>
<input type="checkbox" name="umie" value="lyzwy"><td>Łyżwy<br>
Zainteresowania<br>
<textarea maxlength="400" name="hobby">Maksymalnie 400 znaków ..</textarea><br>
Ulubiony kontynent <br>
<input type="radio" name="kont" value="Europa"> Europa <br>
<input type="radio" name="kont" value="Australia"> Australia <br>
<input type="radio" name="kont" value="Afryka"> Afryka <br><br>

<select name="auta">
<optgroup label="rodzaj">
<option>Audi</option>
<option>Fiat</option>
<option>Ford</option>
<option>Opel</option>
</optgroup>
</select>
<br><br>
<input type="button" value="Naciśnij" onClick="wilk();">
</form>

```

Napisz funkcję wilk w JS, która po naciśnięciu przycisku “Naciśnij”:

1. Odczyta i wyświetli w oknie informacyjnym tekst z pola Wzrost.
2. Jeśli pole hasło jest puste, to wyświetli w oknie informacyjnym tekst “Podaj hasło”.
3. Odczyta zawartość pola login i podstawia do obszaru tekstowego hobby.
4. Sprawdzi, czy wybrano Australię i w polu login wyświetli tak lub nie.
5. Sprawdzi, czy wybrano którąś z opcji umie. Jeśli tak, to w oknie informacyjnym “tak”, jeśli nie, to “uzupełnij formularz”.
6. Zaznaczy opcję rolki.
6. W oknie informacyjnym wyświetli: Wybrano samochód ... W przypadku nie wybrania samochodu wyświetli “nie wybrano samochodu”.
7. Wydrukuje w oknie informacyjnym: Login ... ma ... wzrostu.