

Конвертор валют & Игра в загадки

Материалы для выполнения задания

Переменные

Сайт: javascript.ru

- [Переменные](#)
- [Правильный выбор имени переменной](#)
- [Шесть типов данных, typeof](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Переменные и операторы](#) (Magisters)
- [Типы данных и переменные](#) (Sorax)

Условные операторы

Сайт: javascript.ru

- [Условные операторы: if, '?'](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Условные операторы](#) (Гоша Дударь)
- [Условные операторы](#) (Sorax)

Основные операторы

Сайт: javascript.ru

- [Основные операторы](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Условные и логические операторы](#) (loftblog)

Методы alert, confirm, prompt

Сайт: javascript.ru

- [Взаимодействие с пользователем: alert, prompt, confirm](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Методы alert, confirm, prompt](#) (Гоша Дударь)

Условие задания “Конвертер валют”

1. В папке “Песочница ‘Конвертер валют’”, создайте файл `script.js` и `index.html`
2. Подключите `script.js` к `index.html`
3. Программа хранит в переменных курс доллара и евро. Пользователь вводит сумму в рублях и получает информацию о том, сколько эта сумма составляет в долларах и евро. В одной переменной у вас хранится стоимость одного евро в рублях, в другой стоимость одного доллара в рублях. Затем вы спрашиваете у пользователя `prompt()` сколько рублей он хочет сконвертировать, получаете это число и считаете. Результат выводите на страницу с помощью `alert()`.

Условие задания “Игра в загадки”

1. В папке “Песочница ‘Игра в загадки’”, создайте файл `script.js` и `index.html`
2. Подключите `script.js` к `index.html`
3. Загадать 3 загадки функцией `prompt()`. Если все ответы верны – Подсчитать количество правильных ответов, сообщить пользователю сообщение с поздравлениями. Затем сообщить, что игра окончена.
4. Если ответ неверный – сообщить пользователю, что он не угадал.