# Uke 36 If-setninger. Tegne med JavaScript.

**Oppgave 1**

1. Du kan bare kjøre i en berg-og-dal-bane i en fornøyelsespark om du er over 100 cm høy. Skriv en if-setning som tester om en person er høy nok.
2. I en annen berg-og-dal-bane kan du bare kjøre om høyden din er over 100 cm og under 180 cm. Skriv en if-setning som tester om en person kan kjøre med denne berg-og-dal-bane.

**Oppgave 2** Myntkast

Simuler myntkast som for eksempel for å se hvem som starter en fotballkamp. Vi kaster en mynt i været, tar den imot, og ser hvilken side som havnet opp. Mynten har to sider, så det er to mulige utfall, som vi kaller kron eller mynt. For å gjenskape et myntkast må vi lage tilfeldige tall som har kun to verdier, enten 1 eller 2. La for eksempel at 1 skal bety kron og 2 skal bety mynt.

Kombiner et tilfeldig tall med en if-setning og lag et program som skriver ut kron/mynt.

**Oppgave 3**

Last tre bilder av ulike fugler fra elevnettstedet kode.cdu.no. Når du åpner nettsiden, skal et bilde av en tilfeldig fugl vises. Bruk Math.floor() og Math.random() til å generere tilfeldige tall.

Hint: *Math.floor*(*Math.random*() \* høyesteVerdi + lavesteVerdi);

**Oppgave 4**

Lag en kalkulator. Bruk tre prompt-bokser til å la brukeren skrive inn tall1, tall2 og regneart (+, -, \*, /).

**Oppgave 5**

1. Bruk canvas og tegn en rød firkant og en grønn sirkel. Bruk prompt til å skrive inn informasjon som du trenger for å tegne disse.
2. Tegn en konvolutt ved å bruke variabler.
3. Tegn en sirkel. Kombiner if-setninger med mouseX og mouseY og lag en enkel animasjon.

**Oppgave 6 Utfordring**



