# 1 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

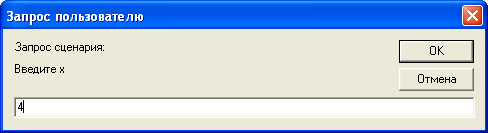
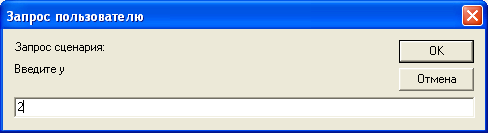
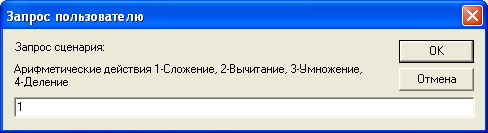
Вторая строка меняется при щелчке мышкой следующим образом:

* шрифт увеличивается до 48pt;
* цвет шрифта меняется на белый;
* цвет фона меняется на голубой.

Двойной щелчок мышкой возвращает вторую строку к первоначальному виду.

2. **Постановка задачи**: Даны два вещественных положительных числа х и у. арифметические действия над ними пронумерованы (сложение – 1, вычитание – 2, умножение – 3, деление - 4). Составить программу, которая по введённому номеру выполняет то или иное действие над числами. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**


# 2 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и НАВИГАТОР. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 700х500px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью предусмотреть возможность просмотра данных о версии браузера, открывающего документ, в новом окне.

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

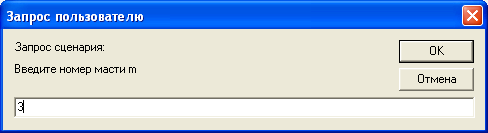
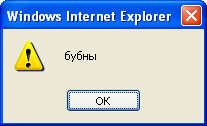
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

Фон третьей строки меняется, когда курсор мышки находится на ней и нажимается или отпускается левая кнопка мышки. При нажатии фон становится зелёным, а при отпускании – жёлтым.

2. **Постановка задачи**: Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: «пики»-1, «трефы»-2, «бубны»-3, «червы»-4. по заданному номеру масти m (1<=m<=4) определить название соответствующей масти. Обработать ввод данных, выходящий за пределы допустимых значений.

**Интерфейс задачи:**

# 3 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (предыдущую страницу).

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

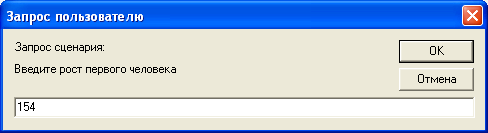
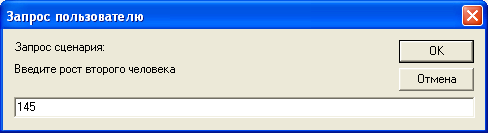
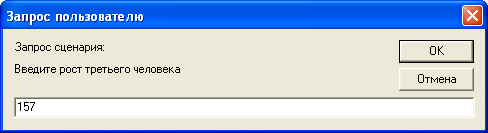
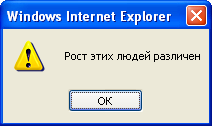
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

При попадании курсора мышки на четвёртую строку её фон становится красным, а при снятии – голубым.

2. **Постановка задачи**: Известен рост трёх человек. Определить, одинаков ли их рост.

**Интерфейс задачи:**

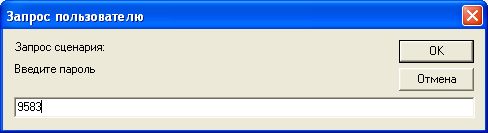
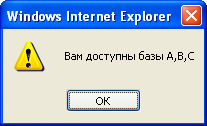
# 4 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и НАВИГАТОР. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 700х500px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью предусмотреть возможность просмотра данных о названии браузера, открывающего документ, в новом окне.

1.Создайте страницу с изображением и подписью под ним. При щелчке по подписи, она должна менять свой цвет. Щелчок по изображению должен вызывать замену изображения и подписи.

2. **Постановка задачи**: Написать программу, которая по паролю определяет уровень доступа сотрудника к секретной информации в базе данных. Доступ к базе данных имеют только 6 сотрудников, разбитых на три группы по уровням доступа. Они имеют следующие пароли: 9583, 1747 – доступны модули баз А, В и С; 3331, 7922 - доступны модули баз В и С; 9455, 8997 – доступен модуль базы С.

**Интерфейс задачи:**

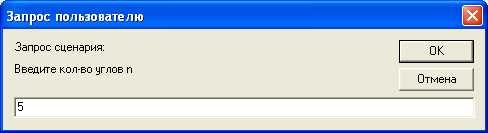
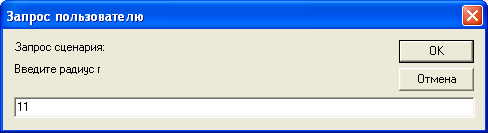
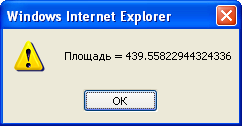
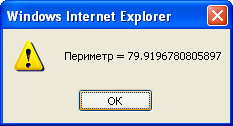
# 5.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: ЗАПУСТИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (1 страницу).

1.Создать сценарий, в котором имеется функция, запускающая метод alert() с текстом: «Был щелчок!», если пользователь щелкнул кнопкой мыши по странице.

2. **Постановка задачи**: Вычислить площадь и периметр правильного n-угольника, описанного около окружности радиуса R.

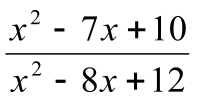
**Интерфейс задачи:**

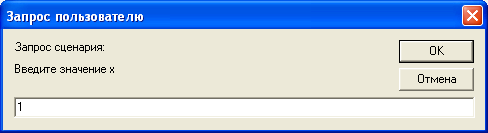
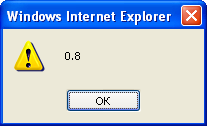
# 6.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и АДРЕС. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть адрес страницы.

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (увеличиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Был щелчок!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить значение выражения по формуле (все переменные принимают вещественные значения):. Обработать вариант, когда знаменатель равен нулю.

**Интерфейс задачи:**

# 7 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 2 кнопки: РАСКРАСИТЬ и ВЫЧИСЛИТЬ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 1000х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. В первом случае предусмотреть возврат в предыдущее окно по щелчку мыши.

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

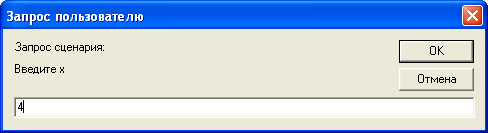
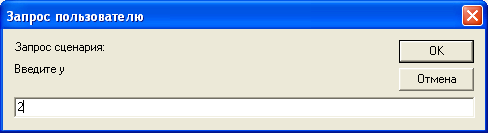
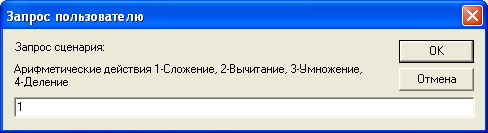
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

Фон третьей строки меняется, когда курсор мышки находится на ней и нажимается или отпускается левая кнопка мышки. При нажатии фон становится зелёным, а при отпускании – жёлтым.

2. **Постановка задачи**: Даны два вещественных положительных числа х и у. арифметические действия над ними пронумерованы (сложение – 1, вычитание – 2, умножение – 3, деление - 4). Составить программу, которая по введённому номеру выполняет то или иное действие над числами. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**


# 8 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

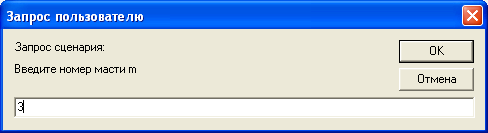
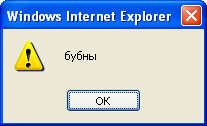
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

При попадании курсора мышки на четвёртую строку её фон становится красным, а при снятии – голубым.

2. **Постановка задачи**: Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: «пики»-1, «трефы»-2, «бубны»-3, «червы»-4. по заданному номеру масти m (1<=m<=4) определить название соответствующей масти.

**Интерфейс задачи:**

# 9 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (предыдущую страницу).

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

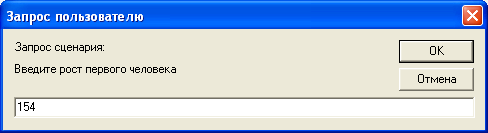
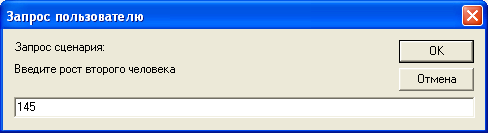
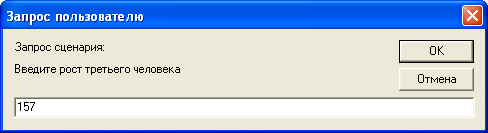
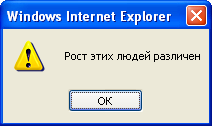
Вторая строка меняется при щелчке мышкой следующим образом:

* шрифт увеличивается до 48pt;
* цвет шрифта меняется на белый;
* цвет фона меняется на голубой.

Двойной щелчок мышкой возвращает вторую строку к первоначальному виду.

2. **Постановка задачи**: Известен рост трёх человек. Определить, одинаков ли их рост.

**Интерфейс задачи:**

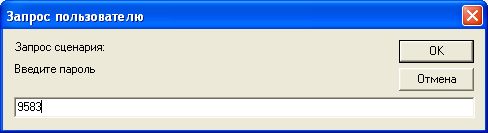
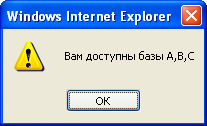
# 10 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (уменьшиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Был щелчок!»

2. **Постановка задачи**: Написать программу, которая по паролю определяет уровень доступа сотрудника к секретной информации в базе данных. Доступ к базе данных имеют только 6 сотрудников, разбитых на три группы по уровням доступа. Они имеют следующие пароли: 9583, 1747 – доступны модули баз А, В и С; 3331, 7922 - доступны модули баз В и С; 9455, 8997 – доступен модуль базы С.

**Интерфейс задачи:**

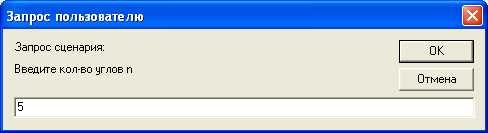
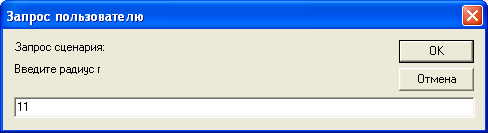
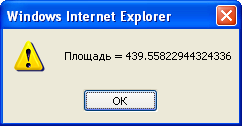
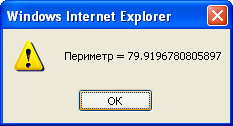
# 11.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и НАВИГАТОР. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 700х500px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью предусмотреть возможность просмотра данных о названии браузера, открывающего документ, в новом окне.

1. Создайте страницу с изображением и подписью под ним. При щелчке по подписи, она должна менять свой цвет. Щелчок по изображению должен вызывать замену изображения и подписи.

2. **Постановка задачи**: Вычислить площадь и периметр правильного n-угольника, описанного около окружности радиуса R.

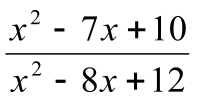
**Интерфейс задачи:**

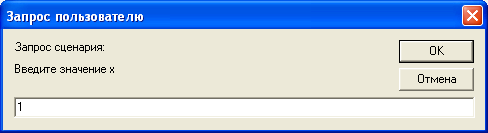
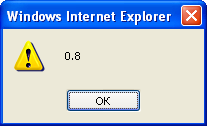
# 12.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и АДРЕС. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть адрес страницы.

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (увеличиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Не щелкаем!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить значение выражения по формуле (все переменные принимают вещественные значения):. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**

# 13 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ИДЕМ НА 1. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на 3 следует вернуться на 1 страницу данного сеанса браузера.

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

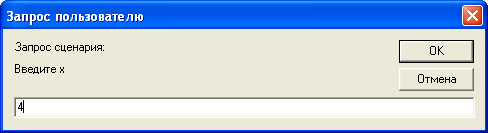
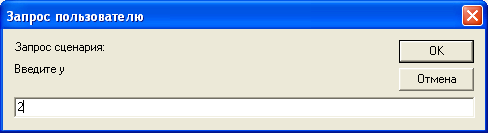
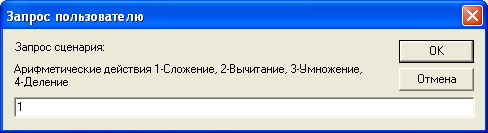
Вторая строка меняется при щелчке мышкой следующим образом:

* шрифт увеличивается до 70pt;
* цвет шрифта меняется на желтый;
* цвет фона меняется на зеленый.

Двойной щелчок мышкой возвращает вторую строку к первоначальному виду.

2. **Постановка задачи**: Даны два вещественных положительных числа х и у. арифметические действия над ними пронумерованы (сложение – 1, вычитание – 2, умножение – 3, деление - 4). Составить программу, которая по введённому номеру выполняет то или иное действие над числами.

**Интерфейс задачи:**


# 14 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

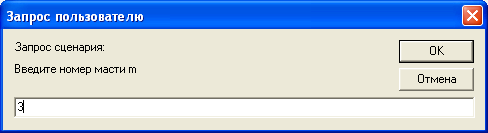
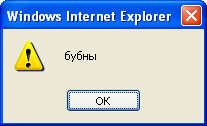
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

Фон третьей строки меняется, когда курсор мышки находится на ней и нажимается или отпускается левая кнопка мышки. При нажатии фон становится красным, а при отпускании – фиолетовым.

2. **Постановка задачи**: Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: «пики»-1, «трефы»-2, «бубны»-3, «червы»-4. по заданному номеру масти m (1<=m<=4) определить название соответствующей масти.

**Интерфейс задачи:**

# 15 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

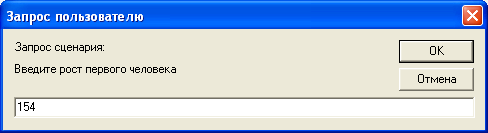
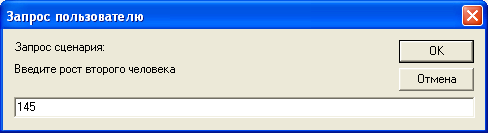
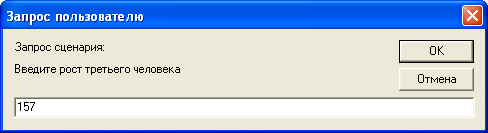
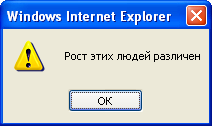
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

При попадании курсора мышки на четвёртую строку её фон становится оранжевым, а при снятии – салатовым.

2. **Постановка задачи**: Известен рост трёх человек. Определить, одинаков ли их рост.

**Интерфейс задачи:**

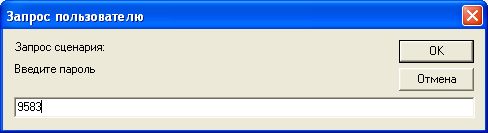
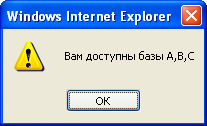
# 16 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (предыдущую страницу).

1.Создайте страницу с изображением и подписью над ним. При щелчке по подписи, она должна менять свой цвет. Щелчок по изображению должен вызывать замену изображения с увеличением размера.

2. **Постановка задачи**: Написать программу, которая по паролю определяет уровень доступа сотрудника к секретной информации в базе данных. Доступ к базе данных имеют только 6 сотрудников, разбитых на три группы по уровням доступа. Они имеют следующие пароли: 9583, 1747 – доступны модули баз А, В и С; 3331, 7922 - доступны модули баз В и С; 9455, 8997 – доступен модуль базы С.

**Интерфейс задачи:**

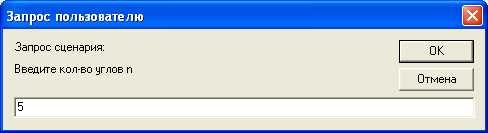
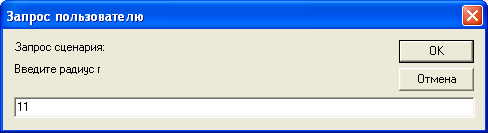
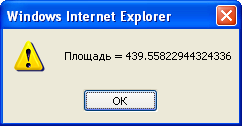
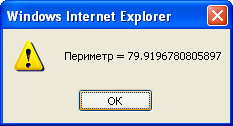
# 17.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и НАВИГАТОР. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 700х500px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью предусмотреть возможность просмотра данных о названии браузера, открывающего документ, в новом окне.

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (увеличиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Был щелчок!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить площадь и периметр правильного n-угольника, вписанного в окружность радиуса R.

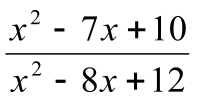
**Интерфейс задачи:**

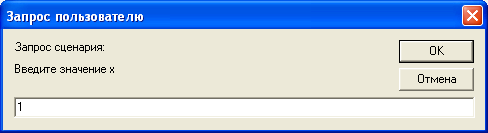
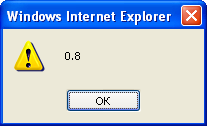
# 18.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: ЗАПУСТИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (1 страницу).

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (увеличиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Не щелкаем!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить значение выражения по формуле (все переменные принимают вещественные значения):. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**

# 19 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и АДРЕС. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть адрес страницы.

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

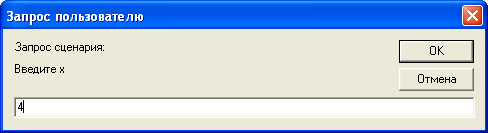
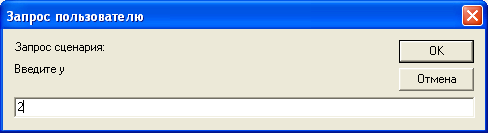
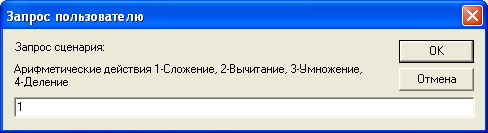
Вторая строка меняется при щелчке мышкой следующим образом:

* шрифт уменьшается до 3pt;
* цвет шрифта меняется на зеленый;
* цвет фона меняется на розовый.

Двойной щелчок мышкой возвращает вторую строку к первоначальному виду.

2. **Постановка задачи**: Даны два вещественных положительных числа х и у. арифметические действия над ними пронумерованы (сложение – 1, вычитание – 2, умножение – 3, деление - 4). Составить программу, которая по введённому номеру выполняет то или иное действие над числами.

**Интерфейс задачи:**


# 20 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 2 кнопки: РАСКРАСИТЬ и ВЫЧИСЛИТЬ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 1000х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. В первом случае предусмотреть возврат в предыдущее окно по щелчку мыши.

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

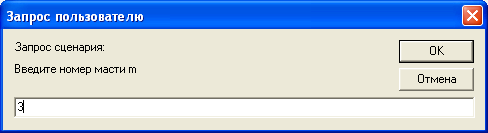
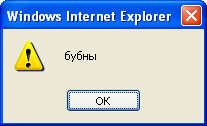
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

Фон третьей строки меняется, когда курсор мышки находится на ней и нажимается или отпускается левая кнопка мышки. При нажатии фон становится черным, а при отпускании – жёлтым.

2. **Постановка задачи**: Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: «пики»-1, «трефы»-2, «бубны»-3, «червы»-4. по заданному номеру масти m (1<=m<=4) определить название соответствующей масти.

**Интерфейс задачи:**

# 21 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

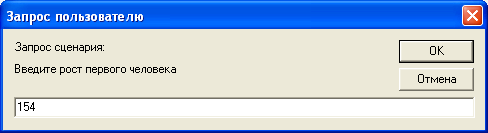
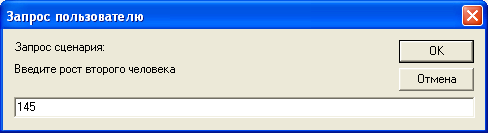
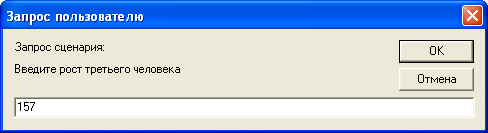
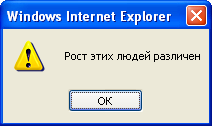
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

При попадании курсора мышки на четвёртую строку её фон становится красным, а при снятии – голубым.

2. **Постановка задачи**: Известен рост трёх человек. Определить, одинаков ли их рост.

**Интерфейс задачи:**

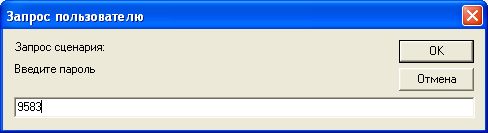
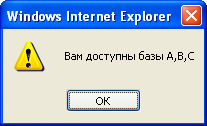
# 22 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Создайте страницу с изображением и подписью под ним. При щелчке по подписи, она должна менять свой размер. Щелчок по изображению должен вызывать уменьшение размера изображения и цвета подписи.

2. **Постановка задачи**: Написать программу, которая по паролю определяет уровень доступа сотрудника к секретной информации в базе данных. Доступ к базе данных имеют только 6 сотрудников, разбитых на три группы по уровням доступа. Они имеют следующие пароли: 9583, 1747 – доступны модули баз А, В и С; 3331, 7922 - доступны модули баз В и С; 9455, 8997 – доступен модуль базы С.

**Интерфейс задачи:**

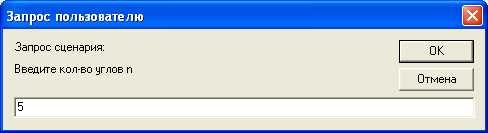
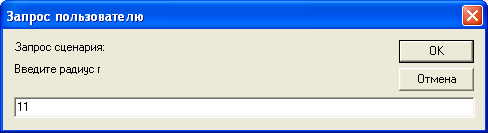
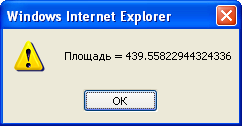
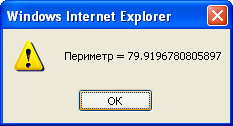
# 23 Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (предыдущую страницу).

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (увеличиться). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Был щелчок!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить площадь и периметр правильного n-угольника, описанного около окружности радиуса R.

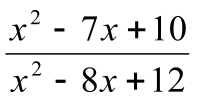
**Интерфейс задачи:**

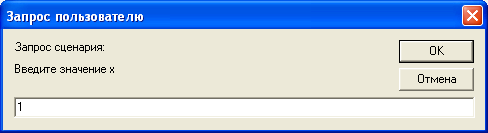
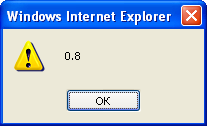
# 24.Вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и НАВИГАТОР. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 700х500px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью предусмотреть возможность просмотра данных о названии браузера, открывающего документ, в новом окне.

1.Создать сценарий, в котором при наведении мыши на рисунок, должны измениться его размеры (уменшится). При смещении указателя мыши с рисунка, размеры должны прийти в норму. После щелчка по рисунку – выдать сообщение: «Был щелчок!»

2. **Постановка задачи**: Вычислить значение выражения по формуле (все переменные принимают вещественные значения):. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**

# 25 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: ЗАПУСТИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (1 страницу).

1. Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

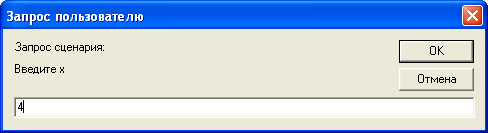
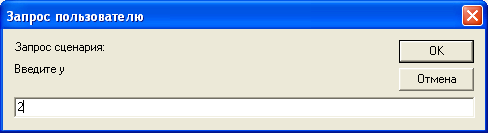
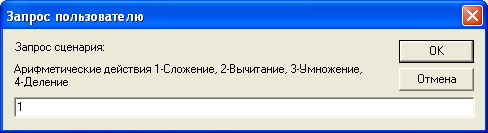
Вторая строка меняется при щелчке мышкой следующим образом:

* шрифт увеличивается до 48pt;
* цвет шрифта меняется на белый;
* цвет фона меняется на голубой.

Двойной щелчок мышкой возвращает вторую строку к первоначальному виду.

2. **Постановка задачи**: Даны два вещественных положительных числа х и у. арифметические действия над ними пронумерованы (сложение – 1, вычитание – 2, умножение – 3, деление - 4). Составить программу, которая по введённому номеру выполняет то или иное действие над числами. Обработать вариант деления на ноль.

**Интерфейс задачи:**


# 26 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и АДРЕС. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть адрес страницы.

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

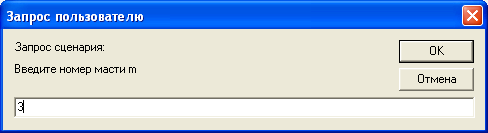
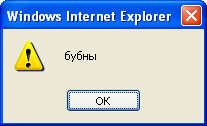
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

Фон третьей строки меняется, когда курсор мышки находится на ней и нажимается или отпускается левая кнопка мышки. При нажатии фон становится зелёным, а при отпускании – жёлтым.

2. **Постановка задачи**: Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: «пики»-1, «трефы»-2, «бубны»-3, «червы»-4. по заданному номеру масти m (1<=m<=4) определить название соответствующей масти.

**Интерфейс задачи:**

# 27 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 2 кнопки: РАСКРАСИТЬ и ВЫЧИСЛИТЬ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 1000х800px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. В первом случае предусмотреть возврат в предыдущее окно по щелчку мыши.

1.Напишите HTML-документ, отображающийся в окне браузера в виде следующих четырёх строк:

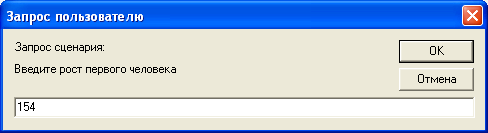
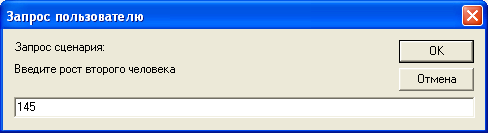
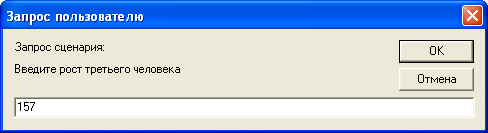
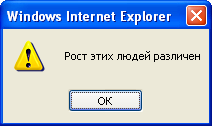
1. Пять событий с мышкой
2. Щёлкните по мне мышкой
3. На этом тексте нажмите, подержите и отпустите левую кнопку мышки
4. Медленно проведите курсором мышки по этой надписи

Первая строка – заголовок страницы.

При попадании курсора мышки на четвёртую строку её фон становится красным, а при снятии – голубым.

2. **Постановка задачи**: Известен рост трёх человек. Определить, одинаков ли их рост.

**Интерфейс задачи:**

# 28 вариант:

Создать документ, в котором располагались бы 3 кнопки: РАСКРАСИТЬ, ВЫЧИСЛИТЬ и ПРОСМОТРЕТЬ ИСТОРИЮ. При нажатии на первую, должно открываться новое окно размером 800х600px, в котором загружен документ, созданный в задании 1. При нажатии на вторую, должны производиться вычисления задания 2. При нажатии на третью должна представиться возможность просмотреть сеанс работы браузера (вернуться назад).

1.Создайте страницу с изображением и подписью под ним. При щелчке по подписи, она должна менять свой цвет. Щелчок по изображению должен вызывать замену изображения и подписи.

2. **Постановка задачи**: Написать программу, которая по паролю определяет уровень доступа сотрудника к секретной информации в базе данных. Доступ к базе данных имеют только 6 сотрудников, разбитых на три группы по уровням доступа. Они имеют следующие пароли: 9583, 1747 – доступны модули баз А, В и С; 3331, 7922 - доступны модули баз В и С; 9455, 8997 – доступен модуль базы С.

**Интерфейс задачи:**

