# Выполнить

*Замечание. В задачах 1-3 используем только локальные переменные!*

**Задача 1.** Напишите функцию, которая выделяет все параграфы на странице красным цветом фона.

**Задача 2.** Напишите функцию, которая добавляет тень всем изображениям на странице.

**Задача 3.** Напишите функцию, которая нумерует все абзацы страницы и добавляет номер перед текстом абзацев.

**Задача 4.** Используя глобальную переменную напишите функцию, которая будет подсчитывать количество нажатий на кнопки. Кнопок – две, реализуйте их в HTML.

**Задача 5.** Создайте функцию, которая получает два параметра – число и степень числа. Используя Math.Pow внутри функции, возведите число в степень и выведите с помощью alert.

**Задача 6.** Создайте функцию, которая принимает один параметр – строку, которая содержит тег. При вызове функции, она подчеркивает все элементы на странице с данным тегом. Т.е. если пользователь вызвал функцию с параметром ‘p’ – то подчеркиваются абзацы.

**Задача 7.** Функция принимает параметр - возраст пользователя. Если число больше 16 – то выводим «добро пожаловать», если меньше – “вы еще молоды”.

**Задача 8**. Модифицируйте предыдущий пример – учтите вариант, если пользователь не передал параметр в функцию. В таком случае выведите сообщение – “Введите возраст”. Реализуйте два вида проверки наличия аргумента – проверка на undefined и оператор ||.

**Задача 9**. Создайте функцию, которая считает длину массива и возвращает ее в виде числа. Массив в функцию передается как аргумент. Если аргумент не задан – выводится сообщение об ошибке.

**Задача 10.** Пользователь вводит числа. Если число больше 10, то функция возвращает квадрат числа, если меньше 7 – пишет, что число меньше 7. Если 8, 9 – то возвращает соответственно 7 или 8. Реализуйте решение с несколькими return.

**Задача 11.** Напишите игру «Угадай число». При загрузке страницы генерируется случайное число от 0 до 10. Пользователю дается три попытки угадать число (число вводиться в input). При каждой проверке выдается подсказка: больше или меньше. При угадывании, завершении числа попыток выдается оповещение. Количество попыток выводиться на экран.