

## סט תרגול 1

תרגיל 1: להדפיס כוכביות בסדר עולה לפי בקשת המשתמש כלומר אם המשתמש רוצה להדפיס 3 כוכביות נדפיס כוכבית ואז 2 ואז 3

תרגיל 2: להדפיס את לוח הכפל של מספר שאנחנו מקבלים מהמשתמש כלומר אם המשתמש ביקש את המספר 10 אז נדפיס  $10=10*1$ ,  $20=10*2$ ,  $30=10*3$  וכן הלאה.

תרגיל 3: להדפיס את לוח הכפל של מספר שאנחנו מקבלים עד לאיזה מספר שהוא נותן כולמר אם קיבלנו 1 ו-2 נדפיס  $1=1*1$ ,  $2=2*1$ .

תרגיל 4: לחשב חזקה, נקבל מהמשתמש 2 מספרים. הראשון יהיה המספר עצמו והמספר השני החזקה. אנחנו נחזיר את התוצאה. למשל אם המשתמש הכניס כמספר ראשון 2 וכמספר שני 3 אז נעשה 2 בחזקת 3 כלומר

תרגיל 5: לחשב מחלק משותף מקסימלי בין 2 מספרים שהמשתמש מכניס (קשה יחסית)

## סט תרגול 2

תרגיל 1: כתבו פונקציה שמקבלת סטרינג מהמשתמש ומחזירה את ההיפוך שלו. לדוגמה אם הפונקציה קיבלה 1000 היא תחזיר 0001

תרגיל 2: כתבו פונקציה שבדוקת אם מילה היא פלינדרום כלומר האם אפשר לקרוא אותה מהתחלה ומהסוף והיא תהיה אותו דבר. למשל mom או dad.

תרגיל 3: למצוא את המחלק המשותף הגבוהה ביותר בין 2 מספרים (כמובן שללא שארית). למשל המחלק המשותף הגבוהה ביותר בין המספרים 10 ו-15 הוא 5.

תרגיל 4: כתבו פונקציה שממינת סטרינג לפי abc. למשל אם נקבל את המילה cba נקבל את המילה abc.

## סט תרגול 3

התרגיל להיום:

ליצור משחק טרוויה.  
ניצור אובייקט של שאלות טרוויה עם תשובות.

ניצור פונקציה main שבא אנחנו שואלים את השחקן אם הוא רוצה לשחק או לא רוצה לשחק, אם כן אז נתחיל לשאול את השחקן שאלות טריוויה ונכניס תשובות. אם התשובה נכונה נמשיך הלאה, אם התשובה לא נכונה אז נספור פסילה. כאשר נגיע ל 3 פסילות נודיע לשחקן שהוא הפסיד ונשאל אותו אם הוא רוצה משחק חדש. אם השחקן ענה נכון על כל השאלות באובייקט אז נודיע לשחקן שהוא ניצח ושוב נשאל אם הוא רוצה לשחק שוב.

שאלה 1:

"What is the first name of Iron Man?"

תשובה:

"Tony"

שאלה 2:

"Who is called the god of lightning in Avengers?"

תשובה:

"Thor"

שאלה 3:

"Who carries a shield of American flag theme in Avengers?"

תשובה:

"Captain America"

שאלה 4:

"Which avenger is green in color?"

תשובה:

"Hulk"

שאלה 5:

"Which avenger can change it's size?"

תשובה:

"AntMan"

שאלה 6:

"Which Avenger is red in color and has mind stone?"

תשובה:

"Vision"

## תרגיל 1:

ליצור אובייקט עם הפרטים על עצמי: שם, שם משפחה, גיל ותחביב ב-HTML ניצור כפתור ששואל מה הפרטים עלי וכשנלחץ עליו יופיעו הפרטים. בנוסף ניצור כפתור גלילה. בכפתור גלילה יהיה את הפרטים הבאים. שם, שם משפחה, גיל ותחביב. כאשר נלחץ על כפתור יופיע הפרט שבחרנו מתוך הגלילה.

## תרגיל 2:

ניצור מחשבון. יהיה קלט של מספר ראשון, קלט של מספר שני ו3 כפתורים (חיבור, חיסור וכפל). כאשר נלחץ על אחד הכפתורים תופיע התוצאה של כל כפתור.

## סט תרגול 4

תרגיל להיום:

נחזור לתרגיל של "אבן נייר ומספריים". הפעם ניקח את התרגיל שכבר עשינו אבל נממשק אותו לHTML. ניצור בHTML ניקוד עבור המחשב ועבור המשתמש. לאחר מכן ניצור כפתורים "רדיו" עבור כל אחת מן האפשרויות (אבן, נייר ומספריים), כאשר המשתמש ילחץ על אחת האפשרויות ניכנס לפונקציה הראשית אשר תקרא לפונקציה נוספת שתבחר באופן רנדומלי סימן למחשב (אבן נייר או מספריים). הפונקציה לאחר מכן תקרא לפונקציה נוספת שתשווה בין הסימן שבחר המשתמש לזה שבחר המחשב ותחריז על המנצח. לאחר שנחריז מי המנצח נעלה את הניקוד המתאים בHTML. בנוסף ניצור כפתור "משחק חדש" אשר יאפס את הניקוד עבור המשתמש והמחשב.

## סט תרגול 5

תרגיל להיום:

נחזור לתרגיל הטרווייה שעשינו. כמו בתרגיל של שבוע שעבר גם את תרגיל זה נחבר לHTML. הפעם נחבר את התרגיל לHTML בעזרת jquery. דרישות התרגיל:

1. השאלה של הטרווייה תופיע בגדול h1.
2. מתחת לשאלה יופיעו לפחות ארבע כפתורי "רדיו" שהמשתמש יוכל לבחור בניהן.
3. כאשר המשתמש יבחר כפתור "רדיו" נשווה את הvalue של כפתור ה"רדיו" לתשובה האמיתית.
4. אם התשובה נכונה אז נודיע למשתמש שהתשובה נכונה ונעבור לשאלה הבאה. אם התשובה אינה נכונה אז נודיע למשתמש שהוא טעה, נוריד למשתמש "חיים" \נספור פסילה ונעבור לשאלה הבאה.
5. אם המשתמש הגיע ל3 פסילות אז נודיע למשתמש שהוא הפסיד ונתחיל מחדש את המשחק.

