

DERS 1 – ÖDEVLER

1. JavaScript Syntax

- 1- Merhaba Dünya çıktısı veren bir program yazın. // Dosya uzantısının .js olmasına özen gösterin.
- 2- Tek satırda birden çok değişken yaratın ve hepsine farklı değerler atayın. // Kodlarda yok, öğrenmek için Google kullanabilirsiniz.

2. Değişkenler ve Veri Tipleri

- 1- "isAdmin" ve "isStudent" isimleri ile iki boolean tipinde değişken yaratın. Program ekrana, isAdmin değişkeni true iken "Hoşgeldiniz, admin", false iken ise "Hoşgeldiniz, kullanıcı" ve isStudent true iken "Hoşgeldiniz, öğrenci", false iken ise "Hoşgeldiniz, öğretmen" yazdırmalı. Her ikisi de true ya da false ise her ikisini de yazdırmalı.
- 2- "yourName" ve "yourAge" isminde iki değişken yaratın ve isim ve yaşınızı bu değişkenlere atayın. Ardından, "userProfile" isminde bir obje yaratın ve "yourName" ile "yourAge" değişkenlerini, bu objede yaratacağınız özelliklerin (properties) değerleri olarak atayın. Özelliklerin isimlerine siz karar verin, "userProfile" objesine uygun olduğunu düşündüğünüz özellikleri ekleyip ona göre isim verin.
- 3- "colors" isminde bir array oluşturup içine 5 farklı renk ismi koyun(string olarak). Döngü kullanarak her rengin ismini ekrana yazdırın.

3. Operatörler

- 1- 2 değişkene farklı sayılar atayıp % / ++ -- operatörlerini deneyin. Farklı durumlarda nasıl davrandıklarını anlamaya çalışın. (isterseniz += gibi atama operatörlerini de test edin.)
- 2- 3 değişkene farklı sayılar atayıp aralarından en büyük olanı bulan programı yazın.
- 3- 2.1'de yazdığınız koddan yola çıkarak, hem admin hem de öğretmen olan bir kullanıcı programı çalıştırdığında ekrana "Yönetim paneline erişiminiz var" yazdırın. Ancak programı çalıştıran kişi admin ya da öğretmenden biri bile değilse "Yönetim paneline erişiminiz yok" yazdırın.
- 4- Bir dik üçgenin dik kesişen iki kenarının uzunluklarını "a" ve "b" değişkenlerinde saklayıp hipotenüsün uzunluğunu ekrana yazdıran programı yazın.

4. Tümleşik

- 1- 4 farklı sayı değişkeni yaratın. Bu değişkenler bir dörtgenin kenar uzunluklarını temsil edecek. Bu değişkenlerin değerlerine göre temsil edilen dörtgenin kare mi, dikdörtgen mi yoksa sıradan bir dörtgen mi olduğunu kontrol edip ekrana yazdırın. Değişkenler için özel durumları dikkate alın ve uygun mesajlar verin. (değerlerin bazılarının 0 veya negatif olması gibi)
- 2- Bir "a" değişkeni yaratın. Bu değişkenin mükemmel sayı olup olmadığını kontrol eden bir program yazın.
- 3- 1'den 10'a kadar olan sayıların çarpım tablosunu ekrana yazdırın. İpucu: iki iç içe for döngüsü.