

Eftermiddagsopgaver

Øvelse 07 Sig godmorgen

html-filen til denne øvelse, skal hedde `03-godmorgen.html`

Skriv et program, som i consolen siger:

Godmorgen mellem kl. 5 og kl 10,

Goddag mellem kl 10 og 18,

Godaften mellem 18 og 24 og

Godnat mellem 24 og 5.

obs: denne javascript-funktion fortæller, hvilken time, man befinder sig i:

`new Date().getHours()`

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

Øvelse 08 - simpel CO2 beregning

html-filen til denne øvelse, skal hedde **08-co2_beregning.html**

Du skal lave et program, som regner ud hvor meget CO2 du bruger på en flyrejse:

$$\text{co2UdledtIKgVedFlyrejse} = \text{timer} \times 109$$

Du skal ikke i dialog med brugeren i denne opgave - læg timer ind som en variabel.

Resultatet skal vises i console-vinduet efter denne form:

Ved 3 timers flyrejse har du udledt 327 kg CO2

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

Øvelse 09 - udregn omkreds #2

html-filen til denne øvelse, skal hedde

09-type_af_klimasynder

Programmet skal udregne udledning af CO₂ ved flyrejse på baggrund af flyrejsens længde i timer

(tag udgangspunkt i en kopi af øvelse 2).

Ud fra dette skema, skal du i consolen udskrive både timer og hvor meget CO₂ der er udledt.

Fx: **Du har fløjet 3 timer og udledt 327 kg CO₂.**

Det er godt for turismen i nordeuropa.

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

(galgenhumoristisk) respons	CO ₂ i kg
Tæt på Thunberg	mindre end 100
Ja ja, du behøver ikke at melde dig ud af Å!	Mellem 100 og 200
Det er godt for turismen i nordeuropa.	Mellem 200 og 600
Nå ja vi kan jo altid kolonisere en anden planet ...	Over 600

Øvelse 10 Udregn bmi i interaktiv dialog med bruger

html-filen til denne øvelse, skal hedde [10-type_af_klimasynder_interaktiv.html](#)

Lav en ny udgave af CO2-programmet.

Programmet skal bede brugeren angive længden på sin flyrejse i timer.

Ved klik på en knap skal programmet så udregne CO2-udledningen og give respons i consolen

Hvis brugeren laver et forkert input, skal programmet give en fejlmedling.

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

Øvelse 11 - quiz-program

html-filen til denne øvelse, skal hedde `quiz.html`

Lav et program, som kan stille 5 spørgsmål til brugeren, et ad gangen, og give et point for hvert rigtige svar.

Når alle spørgsmål er besvaret, skal programmet fortælle brugeren, hvor mange svar, der var rigtige.

Undervejs skal programmet fortælle om hver enkelt svar var rigtigt.

Bestem selv, hvad quizzen skal handle om.

Din løsning er bedst, hvis den indeholder en funktion, som kan tage sig af at sammenligne det rigtige svar med et svar fra brugeren.

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

Øvelse 12 - Gæt et tal

html-filen til denne øvelse, skal hedde `guess.html`

Programmet skal finde et tilfældigt tal mellem 0 og 20, og bede brugeren om at gætte tallet det.

Når brugeren har gættet, fortæller programmet om tallet var rigtig, eller om det var for højt eller for lavt.

Så får brugeren lov at gætte igen, og sådan fortsætter programmet til brugeren har fundet det rigtige tal.

Når brugeren har gættet tallet, fortæller programmet, hvor mange gæt, der blev brugt, og spørger om brugeren vil prøve igen med et nyt tal.

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven

Øvelse 13 - Date-rådgivning

html-filen til denne øvelse, skal hedde **date.html**

Når man skal date, bør man finde en, som hverken er for ung eller for gammel.

Der findes en regel, som hedder “half your age plus seven”.

Lav et program, som kan tage imod din egen alder og din dates alder, og fortælle dig, om reglen er overholdt - både til den ene og den anden side.

Sørg endelig for, at programmet ikke kan benyttes af mindreårige eller pædofile - begge skal være over 15!

Commit og push til gitHub, når du er tilfreds med opgaven