1.1. Найбільше серед двох різних замінити на 0.

//1.1. Найбільше серед двох різних замінити на 0.

//know

let firstNumber = parseInt(prompt('Перше число'));

let secondNumber = parseInt(prompt('Друге число'));

//calc

if (firstNumber > secondNumber) {

firstNumber = 0;

document.write(`Перше число = ${firstNumber}`);

}

else {

secondNumber = 0;

document.write(`Друге число = ${secondNumber} `);

}

1.1.1. Найбільше серед двох замінити на 0. Якщо однакові, то замінити обидва на 1.

//1.1.1. Найбільше серед двох замінити на 0. Якщо однакові, то замінити обидва на 1.

//know

let firstNumber = parseInt(prompt('Перше число'));

let secondNumber = parseInt(prompt('Друге число'));

//calc

if (firstNumber > secondNumber) {

firstNumber = 0;

document.write(`Перше число = ${firstNumber}`);

}

else {

if (firstNumber == secondNumber) {

firstNumber = 1;

secondNumber = 1;

document.write(`Перше та друге число = ${firstNumber}`);

}

else {

secondNumber = 0;

document.write(`Друге число = ${secondNumber} `);

}

}

1.2. З клавіатури вводиться ціна товару і кількість грошей. Якщо грошей не вистачає то відмовляємо у покупці, інакше, якщо ще залишаються гроші, то пропонуємо купити лотерею за 4 грн.

//1.2.З клавіатури вводиться ціна товару і кількість грошей.

//Якщо грошей не вистачає то відмовляємо у покупці, інакше, якщо ще залишаються гроші,

// то пропонуємо купити лотерею за 4 грн.

//know

let goodsPrice = parseInt(prompt('Введіть ціну товару'));

let money = parseInt(prompt('Введіть кількість грошей'));

//calc

if (money < goodsPrice) {

document.write('Недостатньо коштів для здійснення покупки');

} else {

if ((money - goodsPrice) >= 4) {

document.write('Чи бажаєте купити лотарею? (ціна=4 грн.)');

} else {

document.write('Покупку здійснено');

}

}

Задача 2. З клавіатури вводиться назва категорії водія. Вивести на екран назву транспортного засобу, яким він може керувати

//Задача 2. З клавіатури вводиться назва категорії водія.

//Вивести на екран назву транспортного засобу, яким він може керувати.

//know

let categoryDrivePass = prompt(`Введіть назву категорії(A,B,C,D)`);

//calc

if (categoryDrivePass == Number) {

document.write('Помилка.Не коректно задана категорія!');

} else {

if (categoryDrivePass == 'A') {

document.write('Мотоцикл');

} else {

if (categoryDrivePass == 'B') {

document.write('Автомобіль');

} else {

if (categoryDrivePass == 'C') {

document.write('Вантажівка');

} else {

if (categoryDrivePass == 'D') {

document.write('Автобус');

} else {

document.write('Помилка. Не коректно задана категорія!!!');

}

}

}

}

}

Задача 2. З клавіатури вводяться два числа. Вибравши номер операції обчислити результат.

//Задача 2. З клавіатури вводяться два числа.

// Вибравши номер операції обчислити результат.

//know

let firstNumber = parseInt(prompt('Перше число'));

let secondNumber = parseInt(prompt('Друге число'));

let operationNumber = parseInt(prompt('Номер операції (1-+; 2--; 3-\*; 4-/)'));

//calc

switch (operationNumber) {

case 1:

document.write(`Результат операції-${firstNumber + secondNumber}`);

break;

case 2:

document.write(`Результат операції-${firstNumber - secondNumber}`);

break;

case 3:

document.write(`Результат операції-${firstNumber \* secondNumber}`);

break;

case 4:

document.write(`Результат операції-${firstNumber / secondNumber}`);

break;

default:

document.write('Помилка операції');

}

Задача 3. Модифікувати попереднє завдання ввівши не номер операції, а саму операцію.

//Задача 3. Модифікувати попереднє завдання ввівши не номер операції, а саму операцію.

//Задача : З клавіатури вводяться два числа.

// Вибравши номер операції обчислити результат.

//know

let firstNumber = parseInt(prompt('Перше число'));

let operationSymbol = prompt('Введіть символ операції');

let secondNumber = parseInt(prompt('Друге число'));

//calc

if (operationSymbol == '+') {

document.write(`Результат операції-${firstNumber + secondNumber}`);

} else {

if (operationSymbol == '-') {

document.write(`Результат операції-${firstNumber - secondNumber}`);

} else {

if (operationSymbol == '\*') {

document.write(`Результат операції-${firstNumber \* secondNumber}`);

} else {

if (operationSymbol == '/') {

document.write(`Результат операції-${firstNumber / secondNumber}`);

} else {

document.write('Помилка операції');

}

}

}

}

1. На роботу компаніє приймає працівників від 32 до 45 років. З клавіатури вводиться вік претендента. З’ясувати, чи може він бути прийнятим на роботу.

//На роботу компаніє приймає працівників від 32 до 45 років.

// З клавіатури вводиться вік претендента. З’ясувати, чи може він бути прийнятим на роботу.

//know

let personAge = parseFloat(prompt('Щоб дізнатист чи візьмуть Вас на роботу, введіть ваш вік (к-сть цілих років)'));

//calc

if (personAge < 32 || personAge > 45) {

document.write('Не візьмуть на роботу');

} else {

document.write('Візьмуть на роботу');

}

1. З клавіатури вводиться кількість балів. Вивести на екран оцінку (задовільно, добре чи відмінно).

//З клавіатури вводиться кількість балів.

// Вивести на екран оцінку (задовільно, добре чи відмінно).

//know

let points = parseFloat(prompt('Введіть кількість балів(від 1 до 5)'));

//calc

if (points < 3) {

document.write('Не задовільно');

} else {

if (points == 3) {

document.write('Задовільно');

} else {

if (points == 4) {

document.write('Добре');

} else {

if (points == 5) {

document.write('Відмінно');

} else {

document.write('Помилка');

}

}

}

}

3.1. Комп’ютер випадковим чином генерує число. Вгадати, чи наступне число буде більшим чи меншим.

//3.1. Комп’ютер випадковим чином генерує число.

// Вгадати, чи наступне число буде більшим чи меншим.

let firstNumber = Math.random();

alert('Давай зіграємо! Вгадай яке число буде більше.');

alert(' Перший номер = ' + firstNumber);

let userAnswer = prompt('Введіть ">"якщо перший номер більше другого або "<" якщо навпаки.')

let secondNumber = Math.random();

if (userAnswer == '<' && secondNumber > firstNumber) {

alert("Wizard");

}

else {

alert("Looooooser");

}

document.write(' Перший номер = ' + firstNumber);

document.write(' Другий номер = ' + secondNumber);

3.2.Випадковим чином генерується число від 1 до 5. Спробуйте вгадати число за 2 спроби

//3.2.Випадковим чином генерується число від 1 до 5.

// Спробуйте вгадати число за 2 спроби

let randomNumber = Math.floor(Math.random() \* 5) + 1;

alert('Зіграємо! Вгадай число від 1 до 5 з двох спроб.');

let userAnswerOne = parseFloat(prompt('Перша споба. Введи число(1-5):'));

//calc

if (userAnswerOne > 5 || userAnswerOne < 1) {

alert('Не коректний ввід данних. Залишилась ще одна спроба!');

let userAnswerTwo = parseFloat(prompt('Друга споба. Введи число(1-5):'));

if (userAnswerTwo > 5 || userAnswerTwo < 1) {

alert('Не коректний ввід данних. Ви програли!');

} else {

if (userAnswerTwo == randomNumber) {

alert('Ви виграли!');

} else {

alert('Ви програли!');

}

}

} else {

if (userAnswerOne == randomNumber) {

alert('Ви виграли!');

} else {

alert('Не правильна відповідь. У Вас залишилась ще одна спроба');

let userAnswerTwo = parseFloat(prompt('Друга споба. Введи число(1-5):'));

if (userAnswerTwo == randomNumber) {

alert('Ви виграли!');

} else {

alert('Ви програли!');

}

}

}

1. З клавіатури вводяться імена двох дітей та кількість шоколадок. Вивести не екран ім’я того учня, у якого кількість шоколадок є більшою.

//З клавіатури вводяться імена двох дітей та кількість шоколадок.

//Вивести не екран ім’я того учня, у якого кількість шоколадок є більшою.

//know

let firstKindName = prompt('Введіть ім"я першої дитини:');

let firtstKindChocolateNumber = parseFloat(prompt('Кількість шоколадок:'));

let secondKindName = prompt('Введіть ім"я другої дитини:');

let secondKindChocolateNumber = parseFloat(prompt('Кількість шоколадок:'));

//calc

if (firtstKindChocolateNumber > secondKindChocolateNumber) {

document.write(`Більше шоколадок у ${firstKindName}`);

} else {

if (firtstKindChocolateNumber == secondKindChocolateNumber) {

document.write('Однакова кількість шоколадок');

} else {

document.write(`Більше шоколадок у ${secondKindName}`);

}

}

1. З клавіатури вводиться вік людини. Вивести на екран ким він є (дитиною у садочку, школярем, студентом, працівником, пенсіонером).

//З клавіатури вводиться вік людини.

//Вивести на екран ким він є(дитиною у садочку, школярем, студентом, працівником, пенсіонером).

//know

let personAge = parseFloat(prompt('Введіть скільки Вам років (цілих)'));

//calc

if (1 < personAge && personAge < 5) {

document.write('Ви дитина в садочку');

} else {

if (6 <= personAge && personAge < 18) {

document.write('Ви школяр');

} else {

if (18 <= personAge && personAge < 24) {

document.write('Ви студент');

} else {

if (24 <= personAge && personAge < 64) {

document.write('Ви працівник');

} else {

if (65 <= personAge && personAge < 120) {

document.write('Ви пенціонер');

} else {

document.write('Щось не так');

}

}

}

}

}

1. У двох дітей є цукерки трьох типів «Червоний мак», «Ліщина», «Білочка» (кількість кожного виду цукерок у кожної дитини вводиться з клавіатури). Вивести на екран одне із повідомлень:

1)у однієї із дітей кожного типу цукерок більше;

2)у однієї із дітей двох типів цукерок більше;

3)кількість кожного з видів цукерок однакова.

4)інше.

//У двох дітей є цукерки трьох типів

// «Червоний мак», «Ліщина», «Білочка»

//(кількість кожного виду цукерок у кожної дитини вводиться з клавіатури).

// Вивести на екран одне із повідомлень:

//1)у однієї із дітей кожного типу цукерок більше;

//2)у однієї із дітей двох типів цукерок більше;

//3)кількість кожного з видів цукерок однакова.

//4) інше.

//know

let firstKidLolipopTypeOneSize = parseFloat(prompt('Кількість цукерок "Червоний мак" у першої дитини:'));

let firstKidLolipopTypeTwoSize = parseFloat(prompt('Кільість цукерок "Ліщина" у першої дитини:'));

let firstKidLolipopTypeThreeSize = parseFloat(prompt('Кільість цукерок "Білочка" у першої дитини:'));

let secondKidLolipopTypeOneSize = parseFloat(prompt('Кількість цукерок "Червоний мак" у другої дитини:'));

let secondKidLolipopTypeTwoSize = parseFloat(prompt('Кільість цукерок "Ліщина" у другої дитини:'));

let secondKidLolipopTypeThreeSize = parseFloat(prompt('Кільість цукерок "Білочка" у другої дитини:'));

//calc

if (firstKidLolipopTypeOneSize > secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeTwoSize > secondKidLolipopTypeTwoSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize > secondKidLolipopTypeThreeSize) {

document.write('У однієї з дітей кожного типу цукерок більше.-');

}

if (firstKidLolipopTypeOneSize < secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeTwoSize < secondKidLolipopTypeTwoSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize < secondKidLolipopTypeThreeSize) {

document.write('У однієї з дітей кожного типу цукерок більше.');

}

if (firstKidLolipopTypeOneSize == secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeTwoSize == secondKidLolipopTypeTwoSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize == secondKidLolipopTypeThreeSize) {

document.write('Кількість кожного з видів цукерок однакова.-');

}

if ((firstKidLolipopTypeOneSize > secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeTwoSize > secondKidLolipopTypeTwoSize) ||

(firstKidLolipopTypeTwoSize > secondKidLolipopTypeTwoSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize > secondKidLolipopTypeThreeSize) ||

(firstKidLolipopTypeOneSize > secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize > secondKidLolipopTypeThreeSize) ||

(firstKidLolipopTypeOneSize < secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeTwoSize < secondKidLolipopTypeTwoSize) ||

(firstKidLolipopTypeTwoSize < secondKidLolipopTypeTwoSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize < secondKidLolipopTypeThreeSize) ||

(firstKidLolipopTypeOneSize < secondKidLolipopTypeOneSize &&

firstKidLolipopTypeThreeSize < secondKidLolipopTypeThreeSize)

) {

document.write('у однієї із дітей двох типів цукерок більше;-');

}

1. Родина їде на відпочинок автомобілем. З клавіатури вводиться наявна кількість літрів палива, витрати палива на 100 кілометрів та відстань, яку необхідно подолати. Вивести на екран чи потрібно, чи не потрібно буде додатково заправляти автомобіль.

//Родина їде на відпочинок автомобілем.

// З клавіатури вводиться наявна кількість літрів палива,

// витрати палива на 100 кілометрів та відстань, яку необхідно подолати.

//Вивести на екран чи потрібно, чи не потрібно буде додатково заправляти автомобіль.

//know

let startFuelLevel = parseInt(prompt('Кількість палива на початку дороги'));

let fuelLossInHundredKm = parseInt(prompt('Розхід палива автомобіля на 100 км'));

let distance = parseInt(prompt('Відстань яку потрібно подолати в км'));

//calc

let canDriveWithStartFuelLevel = (startFuelLevel / fuelLossInHundredKm) \* 100;

if (canDriveWithStartFuelLevel >= distance) {

document.write('Не потрібно додатково заправляти автомобіль.');

} else { document.write('Потрібно додатково заправляти автомобіль.'); }

// З клавіатури вводиться рейтинг користувача. 1-Профі, 2-Досвідчений, 3-Знаючий, 4-Початківець.

//Вивести за рейтингом рядкове представлення.

// З клавіатури вводиться рейтинг користувача.

//1-Профі, 2-Досвідчений, 3-Знаючий, 4-Початківець.

//Вивести за рейтингом рядкове представлення.

//know

let userStatus = parseFloat(prompt('Введіть рейтинг користувача від 1 до 4'));

switch (userStatus) {

case 1:

document.write('Профі');

break;

case 2:

document.write('Досвітчений');

break;

case 3:

document.write('Знаючий');

break;

case 4:

document.write('Початківець');

break;

default:

document.write('Помилка вводу');

break;

}

// З клавіатури вводиться рейтинг користувача. 1-Профі, 2-Досвідчений, 3-Знаючий, 4-Початківець.

//Чи доволено робити коментарі (1, 2 -дозволено, 3,4- не дозволено)

//З клавіатури вводиться рейтинг користувача. 1-Профі, 2-Досвідчений, 3-Знаючий, 4-Початківець.

//Чи доволено робити коментарі (1, 2 -дозволено, 3,4- не дозволено)

let userStatus = parseFloat(prompt('Введіть рейтинг користувача від 1 до 4'));

switch (userStatus) {

case 1:

document.write('Дозволено робити коментар');

break;

case 2:

document.write('Дозволено робити коментар');

break;

case 3:

document.write('Не дозволено робити коментар');

break;

case 4:

document.write('Не дозволено робити коментар');

break;

default:

document.write('Помилка вводу');

break;

}

// З клавіатури ввоидться номер місяця, вивести на екран пору року

// З клавіатури ввоидться номер місяця, вивести на екран пору року

//know

let monthNumber = parseFloat(prompt('Введіть номер місяця та дійзнайтесь яка це пора року!'));

//calc

switch (monthNumber) {

case 1:

document.write('Зима');

break;

case 2:

document.write('Зима');

break;

case 3:

document.write('Весна');

break;

case 4:

document.write('Весна');

break;

case 5:

document.write('Весна');

break;

case 6:

document.write('Літо');

break;

case 7:

document.write('Літо');

break;

case 8:

document.write('Літо');

break;

case 9:

document.write('Осінь');

break;

case 10:

document.write('Осінь');

break;

case 11:

document.write('Осінь');

break;

case 12:

document.write('Зима');

break;

default:

document.write('Немає такого номера місяця');

break;

}

Задача 1. З клавіатури вводиться рівень доступу. Вивести на екран текстове представлення.

1.Аднміністратор

2.Менеджер

3.Редактор

4.Користувач

Задача 1.1. Змінити попереднє завдання вивівши «працівник», якщо це перші 3 пункти.

//Задача 1. З клавіатури вводиться рівень доступу.Вивести на екран текстове представлення.

//1.Аднміністратор

//2.Менеджер

//3.Редактор

//4.Користувач

//Задача 1.1.Змінити попереднє завдання вивівши «працівник», якщо це перші 3 пункти.

let userStatus = parseFloat(prompt('Введіть рейтинг користувача від 1 до 4'));

switch (userStatus) {

case 1:

document.write('Аднміністратор');

break;

case 2:

document.write('Менеджер');

break;

case 3:

document.write('Редактор');

break;

case 4:

document.write('Користувач');

break;

default:

document.write('Помилка вводу');

break;

}

switch (userStatus) {

case 1:

document.write('- Працівник');

break;

case 2:

document.write('- Працівник');

break;

case 3:

document.write('- Працівник');

break;

default:

break;

}

Задача*.* З використанням операторів вибору реалізувати гру «Камінь ножниці папір» (користувач задає свій варіант, комп’ютер генерує випадковим чином)

//Задача.З використанням операторів вибору реалізувати гру

// «Камінь ножниці папір»

//(користувач задає свій варіант, комп’ютер генерує випадковим чином)

//know

alert(`Зіграємо в гру камінь - ножниці - папір! Проти Вас грає комп'ютер.`);

let userAnswer = parseFloat(prompt('Введіть 1- камінь, 2 - ножниці, 3 - папір'));

let computerAnswer = Math.floor(Math.random() \* 3) + 1;

let stringSumNumber = (userAnswer \* 10) + computerAnswer;

switch (stringSumNumber) {

case 11:

document.write('Нічия');

break;

case 12:

document.write('Ви виграли!');

break;

case 13:

document.write('Ви програли!');

break;

case 21:

document.write('Ви програли!');

break;

case 22:

document.write('Нічия');

break;

case 23:

document.write('Ви виграли!');

break;

case 31:

document.write('Ви виграли!');

break;

case 32:

document.write('Ви програли!');

break;

case 33:

document.write('Нічия');

break;

default:

document.write('Помилка вводу');

}

document.write(`<br> Ваша відповідь ${userAnswer} `);

document.write(`<br> Відповідь комп'ютера ${computerAnswer}`);

document.write('<br> (1- камінь, 2 - ножниці, 3 - папір)');