

Задания

prompt

1. Запросить имя пользователя с помощью функции **prompt**. Вывести с помощью **alert** сообщение 'Ваше имя %имя%'.
2. Запросить у пользователя число. Вывести с помощью **alert** квадрат этого числа.
3. Запросить у пользователя 2 числа. Вывести с помощью **alert** сумму этих чисел.

Условный оператор

1. Используя оператор **if...else**, написать код, который получает число через **prompt**, а затем выводит через **alert**:
 - 1, если значение больше нуля,
 - -1, если значение меньше нуля,
 - 0, если значение равно нулю.Предполагается, что пользователь вводит только числа.
2. Переписать код, заменив **if** оператором **'?'**:

```
let result;

if (a + b < 4) {
  result = 'Мало';
} else {
  result = 'Много';
}
```

3. Переписать код, заменив **if...else** несколькими операторами **'?'**:

```
let message;

if (login == 'Сотрудник') {
  message = 'Привет';
} else if (login == 'Директор') {
  message = 'Здравствуйте';
} else if (login == '') {
  message = 'Нет логина';
} else {
  message = '';
}
```

Конструкция "switch"

1. Переписать код, используя вместо конструкции **switch** условные операторы:

```
switch (browser) {
  case 'Edge':
    alert( "You've got the Edge!" );
    break;

  case 'Chrome':
  case 'Firefox':
  case 'Safari':
  case 'Opera':
    alert( 'Okay we support these browsers too' );
    break;

  default:
    alert( 'We hope that this page looks ok!' );
}
```

2. Переписать код, используя одну конструкцию **switch** вместо нескольких условных операторов:

```
const number = +prompt('Введите число между 0 и 3', '');

if (number === 0) {
  alert('Вы ввели число 0');
}

if (number === 1) {
  alert('Вы ввели число 1');
}

if (number === 2 || number === 3) {
  alert('Вы ввели число 2, а может, и 3');
}
```

Циклы

1. Запросить у пользователя 2 числа, являющихся нижней и верхней границами диапазона. Вывести на экран все числа из этого диапазона по одному с указанием того, является ли это число четным или нечетным.
При выводе использовать **console.log()** вместо **alert()**, результат просматривать через консоль браузера.
Результат работы программы:
// Пользователем введены числа 0 и 10
0 – четное
1 – нечетное
2 – четное
...
10 – четное
2. С использованием цикла определить наибольшее целое число, куб которого меньше, чем число **777777**.
3. Запросить у пользователя целое положительное число. С помощью цикла получить сумму четных цифр этого числа и вывести ее на экран.