1. Сколько есть видов условных операторов?

Бывают нескольких видов:

* условный оператор **if** (с одной ветвью)
* условный оператор **if...else** (с двумя ветвями)
* условный оператор **else if...** (с несколькими ветвями)
* тернарный оператор (**?:**)
* оператор выбора **switch**

1. Перепишите пример про определение времени суток через тернарный оператор

let date = new Date();

let time = date.getHours();

if (time < 10) {

alert( "Доброе утро!" );

} else {

alert( "Добрый день!" );

}

let date = new Date();

        let time = date.getHours();

        (time < 10) ? alert("Доброе утро!"): alert("Добрый день!");

1. Выведется ли alert?

if ("0") {

alert( 'Привет' );

}

Да

1. Чему будет равно условие (правда или ложь) в этих случаях, если x = 6 and y = 3?
   * (x < 10 && y > 1) *логическое И = true*
   * (x == 5 || y == 5) *логическое ИЛИ = false*
   * !(x == y) *логическое НЕ = true*
2. Назовите три способа назначения обработчиков событий. Какой из них самый универсальный?
   1. Использование атрибута HTML
   2. Использование свойства DOM-объекта
   3. Доступ к элементу через this
3. Корректна ли такая запись? button.onclick = hello();

Нет функция должна быть присвоена как `hello `, а не `hello ()`.

// правильно

button.onclick = hello;

// неправильно

button.onclick = hello ();

Если добавить скобки, то `hello ()` – это уже вызов функции, результат которого (равный `undefined`, так как функция ничего не возвращает) будет присвоен `onclick`. Так что это не будет работать.

1. Какие есть события у клавиатуры?

События keydown и keyup

Событие keydown происходит при нажатии клавиши, а keyup – при отпускании.

1. Что такое объект события и какие у него могут быть свойства?

Когда происходит событие, браузер создаёт ***объект события***, записывает в него детали и передаёт его в качестве аргумента функции-обработчику.

Некоторые свойства объекта event:

event.type - Тип события, в данном случае "click".

event.currentTarget - Элемент, на котором сработал обработчик. Значение – обычно такое же, как и у this, но если обработчик является функцией-стрелкой или при помощи bind привязан другой объект в качестве this, то мы можем получить элемент из event.currentTarget.

event.clientX / event.clientY - Координаты курсора в момент клика относительно окна, для событий мыши.

1. Самостоятельно разберитесь, какие бывают операторы сравнения? Напишите сюда как выглядят сравнение "равно", "не равно", "больше чем".

Многие операторы сравнения известны нам из математики.

В JavaScript они записываются так:

* **Больше**/меньше: **a > b**, a < b.
* Больше/меньше или равно: a >= b, a <= b.
* **Равно: a == b**. Обратите внимание, для сравнения используется двойной знак равенства ==. Один знак равенства a = b означал бы присваивание.
* **Не равно**. В математике обозначается символом ≠, но в JavaScript записывается как **a != b.**