



JavaScript

INSTRUKCJA SWITCH

Instrukcja **switch** ma na celu wybranie jednego z wielu bloków kodu do wykonania

```
switch (x){  
    case 1:  
        blok działań 1  
        break;  
    case 2:  
        blok działań 2  
        break;  
    default:  
        blok działań jeśli nie 1 i 2  
}
```

- **Wyrażenie (x)**, które będzie porównane z każdą etykietą (**case**).
- **Blok wykonania** - Instrukcje, które zostaną wykonane, gdy wyrażenie będzie równe powiązanej etykietce.
- **Default** - Instrukcje, które zostaną wykonane, gdy wyrażenie nie jest równe żadnej etykietce.

ZADANIA:

1. Napisz skrypt umożliwiający wprowadzenie oceny cyfrowo, a wyświetlający ocenę w postaci słownej
2. Napisz skrypt, który wczytuje dwie liczby i wypisuje wynik jednego z czterech działań. Wybór działania dokonaj poprzez polecenie CASE.
3. Napisz skrypt wykorzystując instrukcję switch, który liczy pola trzech figur: kwadratu, trójkąta i koła. W innym wypadku pojawi się tekst:” Niewłaściwy nr figury”.
4. Napisz pięcio-pytaniowy test wyboru, który sprawdza wiadomości z dowolnej dziedziny.