1. Сколько есть видов условных операторов?  
   Есть условные операторы с одной (if), с двумя (if…else) и несколькими (else…if) ветвями. А также тернарный оператор (?:) и оператор выбора switch.

2. 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 = data.getHouts();

if (time < 10) ? alert(“Доброе утро!”) : alert(“Добрый день!”);

3. Выведется ли alert?  
  
 if ("0") {

alert( 'Привет' );

}  
Да

4. 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

5. Назовите три способа назначения обработчиков событий. Какой из них самый универсальный?  
- с помощью атрибута который мы пишем в HTML onclick=”...”  
- с помощью свойства .onclick например let btn = што-нибудь там, btn.onclick = function () {};

- с помощью методов addEventListener и removeEventListener. С помощью этого чудесного метода мы можем повесить несколько обработчиков на одно событие. Поэтому данный вариант самый универсальный.

6. Корректна ли такая запись? button.onclick = hello();  
Нет, т.к. если мы добавляем скобки () то таким образом мы вызываем функцию и её результат будет присвоен onclick, а не сама функция.

7. Какие есть события у клавиатуры?  
keydown - событие при нажатии клавиши

keyup - при отпускании клавиши

8. Что такое объект события и какие у него могут быть свойства?  
Объект события - это то что создает наш браузер, когда происходит какое-то событие, и куда он записывает детали события и передает в качестве аргумента функции-обработчику.

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

=== строгое равенство

!= неравенство

!== строгое неравенство

> больше

>= больше или равно

< меньше

<= меньше или равно