@@@@@@@@@作業 01： **01temperature.html (變數與運算式)**

寫程式，設定變數存放今天的攝氏温度(30)，請寫程式將其轉換成華氏温度，請將轉換的結果顯示在頁面上。註：華氏= (攝氏)(9/5) + 32

@@@@@@@@@作業 02： **02expressint.html (變數與運算式)**

寫程式，設定變數存放現在的時間,時(16), 分(54), 秒(20), 請顯示自今天0點0分0秒到目前為止經過多少秒。

@@@@@@@@@作業 03： **03expressint.html (變數與運算式)**

寫程式，設定變數存放今天到目前為止所經過的秒數(比如8000秒)，請將其轉換成時分秒後顯示在頁面上。

@@@@@@@@@作業 04： **04orangeIf.html  (if練習)**

寫程式，設定變數存放橘子一斤的單價，及購買的斤數，並算出小計為何,

若消費金額超過500元, 則打九折

@@@@@@@@@作業 05：**05orangeIf\_2.html (if練習)**

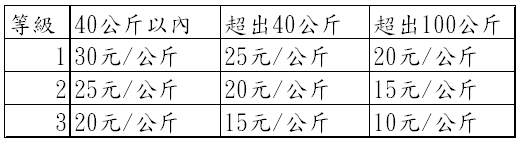
寫程式，設定變數存放一斤的單價，及購買的斤數，並算出小計為何,

若消費金額超過500元, 則打九折,

若消費金額超過1000元, 則打七折

@@@@@@@@@作業 06：**06orangeIf\_3.html (if、switch練習)**

橘子的單價和等級的關係如下:



寫程式，設定變數存放所購買的等級及公斤數，並算出小計

@@@@@@@@@作業 07　 **07forSum.html (迴圈..練習)**

寫程式，設定變數存放一個正整數,並算1 到此整數間的總和、奇數和、偶數和

@@@@@@@@作業08　**08prizeFor.html (迴圈 for…, Math練習)**

摸彩金 : 有11顆彩球, 彩球面額為0-10之間, 可以摸彩10次, 印出其每次的摸彩金額及彩金總金額(單位:佰元)

@@@@@@@@@作業9 **9prize.html**

**(迴圈, Math練習)**

摸彩金 : 有11顆彩球, 彩球面額為0-10之間, 若摸到的彩球不為0,則可繼續摸彩,若摸到的彩球為0,則停止摸彩,並計算其摸彩次數及彩金總金額(單位:佰元)

@@@@@@@@@作業10 **10nestedLoopStar.html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

@@@@@@@@@作業11  **11nestedLoopStar.html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

@@@@@@@@@作業12　**12nestedLoop. html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

1

12

123

1234

12345

123456

@@@@@@@@@作業　**13nestedLoopSum. html**：**(巢狀迴圈練習)**

印出

1=1

1+2=3

1+2+3=6

1+2+3+4=10

…

1+2+3+ ……+9=45

1+2+3+ ……..+10=55

@@@@@@@@@作業14：**14array.html (array練習)**

隨機產生10個介於1-~100之間的數放在陣列中,

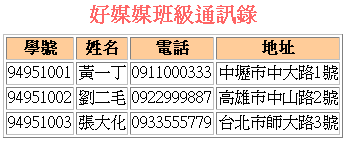
印出這10個數, 總和 , 最小值 , 最大值

@@@@@@@@@作業 15 : **15lotto.html (Math，迴圈練習，陣列)**

請寫一段JavaScript的程式,在網頁上隨機產生6個不重覆的大樂透數字(介於1..49之間的數字)

@@@@@@@@@作業16：**16classmateArray. html (array, 迴圈練習)**

以陣列存放3位同學的通訊資料, 並印出, 如下表:



@@@@@@@@@作業17 : **17rand. Html**

請寫一個rand(min,max)函數,可以傳入min與max的整數,並回傳一個介於min和max間的整數值 (大於等於min,小於等於max)

**(Math, 函式練習)**

**function rand(min, max){**

**return num;**

**}**

@@@@@@@@@作業18 **18generateCodes.html**

請寫一段JavaScript的程式,在網頁上隨機產生4~7個介於0..9之間不同顏色的數字**(CSS,Math練習)**

先決定跑幾次

for(){

決定要出現的數字是什麼

決定要顯示的顏色是什麼

印出來

}

let r = 200;

document.write( `<span style="color:rgb(${r}, 60, 180)">A</span>`, "<br>");

@@@@@@@@@作業19 **19BMI.html**：**(事件驅動的程式設計練習)**

寫程式令使用者可以在**19BMI.html**輸入身高、體重,，按確定之後，可以告訢使用者他目前的身材是否很OK

**BMI值計算公式:**BMI = 體重(公斤) / 身高2(公尺2)

例如：一個52公斤的人，身高是155公分，則BMI為 :

**52(公斤)/1.552( 公尺2)=** **21.6**

**體重正常範圍為  BMI=18.5～24**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 分 級 | 身體質量指數 |
| 體重過輕 | BMI ＜ 18.5 |
| 正常範圍 | 18.5 ≦ BMI ＜24 |
| 過 重 | 24 ≦ BMI ＜ 27 |
| 輕度肥胖 | 27 ≦ BMI ＜ 30 |
| 中度肥胖 | 30 ≦ BMI ＜ 35 |
| 重度肥胖 | BMI ≧ 35 |

@@@@@@@@@作業20 **jsLogin.html**：**(事件驅動程式設計練習)**

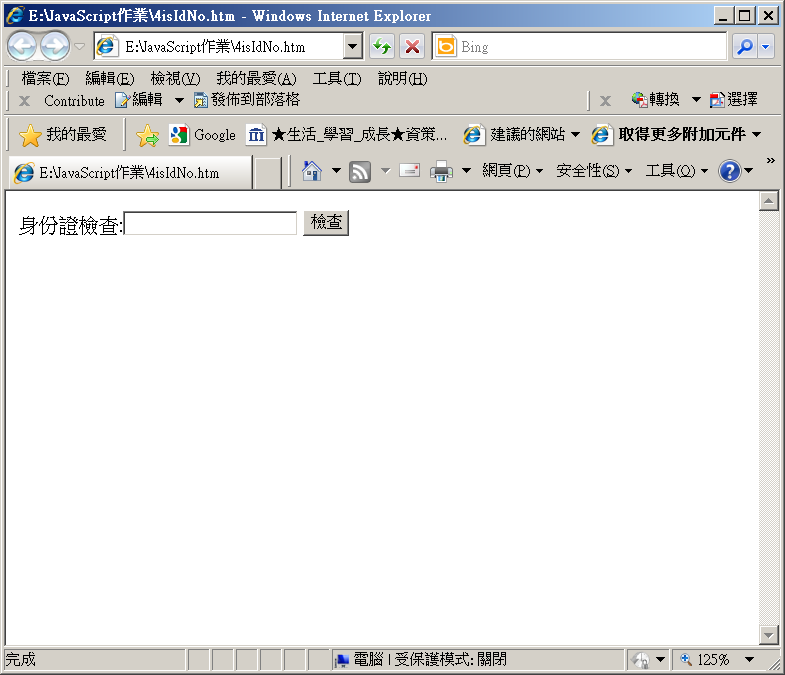
請完成登入作業

@@@@@@@@@作業21　：

寫一支程式  **(流程控制、字串、函數練習) (21isIdNo.html)**

(1)內含一副程式isIdNo()可以傳入身份證號碼,經檢驗後,若身份證號碼正確則傳回true,若錯誤則傳回false。

(2)該頁面上提供輸入界面,可供使用者輸入身份證號碼,並按檢查按鈕以呼叫isIdNo(),檢查輸入的資料是否正確(如下圖)



<script>

function isIdNo( idNo ){

//檢查長度

//檢查第一碼 a..z,A..Z

…….

//檢查第二碼 1,2

…….

//算出檢查碼

//比對 算出 的檢查碼是否和輸入的檢查碼一樣

if(...){

return true;

}else{

return false;

}

}

//…………….

var idNo="A123456788"; //令其可以從表單上輸入

if( isIdNo( idNo ) == true )

window.alert("OK");

else

window.alert("Error!!");

</script>