1. З клавіатури вводитяться числа поки не буде введено 0. Знайти суму чисел.

<script>

//1. З клавіатури вводитяться числа поки не буде введено 0. Знайти суму чисел.

var s = 0;

var number;

do {

number = parseFloat(prompt("Number", "0"));

s += number;

} while (number != 0);

document.write("Sum="+s);

</script>

2.З клавіатури вводитяться числа поки не буде введено 0. Знайти добуток чисел.

var d = 1;

var number = parseFloat(prompt("Number", "0"));

while (number != 0)

{

d \*= number;

number = parseFloat(prompt("Number", "0"));

}

//------------- Варіант №2 -----------------

var d = 1;

var number=1;

do {

d \*= number;

number = parseFloat(prompt("Number", "0"));

} while (number != 0);

document.write("d="+d);

2.1. З клавіатури поступово вводяться символи поки не буде введено символ «а». Вивести рядок символів у зворотному порядку.

<script>

//2.1. З клавіатури поступово вводяться символи поки не буде введено символ «а».

//Вивести рядок символів у зворотному порядку.

var s = "";

var c;

do {

c = prompt("Symbol", "");

s = c + s; //Якщо додавати так, то буде у зворотному порядку

//s = s + c; Якщо додавати так, то буде у порядку слідування

} while (c!='a');

document.write("S="+s);

</script>

3. З клавіатури вводиться початкове знчення суми. Поки сума є меншою за 100 додавати до неї числа, які вводяться з клавіатури.

<script>

//3. З клавіатури вводиться початкове знчення суми.

//Поки сума є меншою за 100 додавати до неї числа, які вводяться з клавіатури.

var s = parseFloat("Sum=","0");

while (s < 100)

{

var number = parseFloat("Number=", "0");

s += number;

}

document.write("sum="+s);

</script>

4. З клавіатури поступово вводяться числа. Знайти суму перших N парних чисел.

<script>

//З клавіатури поступово вводяться числа. Знайти суму перших N парних чисел

var s = 0; //Сума

var number; //Поточна змінна для збережння чисел, що вводимо

var evenNumbers = 0; //Кількість парних чисел, які вже додали

var N = parseInt(prompt("Number of even numbers to add","3")); //Кількість парних, які потрібно додати

do {

number =parseInt( prompt("Number", ""));

if (number%2==0) { //Якщо число парне

s += number;

evenNumbers++;

}

} while (evenNumbers<N);

document.write("S="+s);

</script>

Задача. Вводити символи поки не буде введено 7 голосних літер.

<script>

var letter;

var l1 = 0;

do {

letter = prompt("Enter the letter?", "");

//----------- варіант 1 ------------

switch (letter) {

case "a":

case "o":

case "i":

case "e":

case "y":

case "u": l1++;

break;

}

////----------- варіант 2 ------------

//if (letter == 'a' || letter == 'o' || letter == 'i' || letter == y || letter == u)

// l1++;

////----------- варіант 3 ------------

//if ("aoiyu".indexOf(letter)!=-1) {

// l1++;

//}

}

while (l1<7);

</script>

4.1. З клавіатури вводяться два числа N i M (N<M). Вивести а екран числа

N---M

N+1 --- M-1

N+2 --- M-2

N+3 --- M-3

. . . . . .

Виведення завершити коли число справа стане меншим за число зліва.

var N = parseInt(prompt("N=", "1"));

var M = parseInt(prompt("M=", "10"));

while (N<=M)

{

document.write(N + " - " + M);

document.write("<br>");

N++;

M--;

}

5. На екрані виводиться меню:

1. Сказати «Привіт».

2. Сказати «Зачекай».

3. Сказати «До побачення».

4. Вихід.

Шляхом вибору пунктів меню виводити відповідні повідомлення, поки не буде вибрано пункт номер 4.

var answer;

do {

answer = parseInt(prompt("1.Hi\n2.Wait\n3.Bye\n4.Exit", ""));

switch (answer) {

case 1: document.write("Hi<br>");

break;

case 2: document.write("Wait<br>");

break;

case 3: document.write("Bye<br>");

break;

}

} while (answer!=4);

6. На екрані виводиться меню:

1.Ініціалізація (сума=0)

2.Додати 2

3.Додати 3

4.Відняти 2

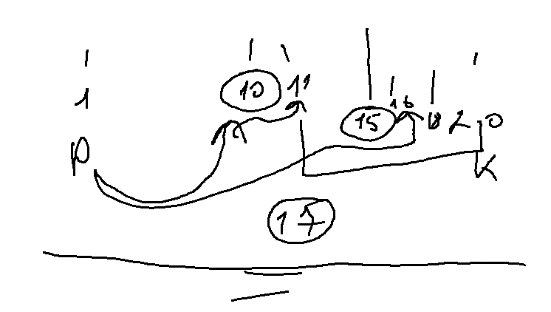
5.Відняти 3.

6.Вивести суму

7.Вихід.

Шляхом поступового вибору відповідних пунктів спробувати отримати число N, яке вводиться з клавіатури.

7. Користувач загадує натуральне число від 1 до N. Шляхом задавання мінімальної кількості запитань знайти вказане число (застосувати бінарний пошук, на кожному кроці якого інтервал пошуку зменшується на 2 шляхом порівняння з елементом, який знаходиться у центрі поточного інтервалу).



//Бінарний пошук

//Верхня межа N

var N = parseInt(prompt("N=", "100"));

var start = 1;

var end = N;

var isNumberInRange = false;

while (start<end)

{

var middle =Math.floor( (start + end) / 2);

if (confirm("Is your number "+middle+"?")) {

document.write("Your number is " + middle);

isNumberInRange = true;

break;

}

if (confirm("Is your number greater than " + middle + "?")) {

start = middle + 1;

}

else {

end = middle - 1;

}

}

if (isNumberInRange==false) {

document.write("Number is not in range")

}

8. З клавіатури вводиться число. Знаходити суму цифр до тих пір. Поки сума не стане більшую за 20.

9.З клавіатури вводиться пароль (правильний пароль- 78). Поки пароль не вірний дати можливість користувачу повторно ввести його.

10.З клавіатури вводиться вартість одиниці товару. Поки користувач не введе суму грошей, яка достатня для купівлі товару або не відмовиться від купівлі давати можливість вводити суму грошей.

11. Комп’ютер загадує випадкове число від 1 до 10. Вгадати число шляхом введеня можливих варіантів. В кінці вивести кількість спроб користувача.

11.1. Комп’ютер загадує два випадкових числа від 1 до 10. Вгадати обидва числа шляхом введеня можливих варіантів. В кінці вивести кількість спроб користувача.

12. З клавіатури вводяться поступово числа. Знайти два найбільші числа. Ввід здійснюється до тих пір, поки різниця між такими числами є більшою за 5.

13. З клавіатури вводяться поступово числа. Знайти два найменші числа. Ввід здійснюється до тих пір, поки різниця між такими числами є більшою за 5.

14. Виводити на екран біжучий рядок поки не буде натиснуто на деяку клавішу.

15. Морський бій. Комп’ютер випадковим чином розміщує одиночний корамель на полі 5\*5. З клавіатури поступово вводяться координати пострілу поки корабель не буде потоплено. Спробуйте відоразити гру графічно.

16. Тир. На полі з 10 клітинок розміщують зайця. За один крок заєць може стрибати на відстань від 0 до 3 позицій у будь-якому напрямку. З клавіатури вводиться позиція пострілу. Гра продовжується поки у користувача не закінчаться патрони (кількість вводиться з клавіатури) або не буде влучання. Спробуйте відоразити гру графічно.

17. Танчики. На полі з 10 клітинок розміщують танк. За один крок танк може переміщуватися на відстань від 0 до 1 у будь-якому напрямку (в межах поля). При влучанні броня танка пошкоджується на 30 балів (всього 100). Гра продовжується поки або не закінчаться снаряди (кількість вводиться з клавіатури) або не буде влучання. Спробуйте відоразити гру графічно.

17.1.Спробуйте модифікувати попередню гру для випадку, коли танк також може стріляти по вашій гарматі (ваша гармата також знаходиться на цьому ж полі).