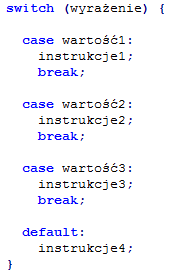
Instrukcja **switch** jest**instrukcją wyboru**. Pozwala sprawdzić zestaw warunków i wykonać różne działania w zależności od wyników porównania.



Przykład skryptu:

x=prompt('podaj nr dnia');

x=parseInt(x);

switch (x)

{ case 0: day = "Sunday"; break;

case 1: day = "Monday"; break;

case 2: day = "Tuesday"; break;

case 3: day = "Wednesday"; break;

case 4: day = "Thursday"; break;

case 5: day = "Friday"; break;

case 6: day = "Saturday";break;

default: day="nie ma takiego dnia";

};

document.write(day);

Pętle

Pętle są używane do wykonywania powtarzających się czynności. W języku JavaScript występują następujące rodzaje pętli:

* **for**
* **while**
* **do . . . while**

**Pętla for**

Pętla typu for służy do budowania pętli, gdy został podany licznik wykonań pętli oraz warunek, który musi być spełniony, aby kolejny raz wykonać pętlę. Składnia instrukcji jest następująca:

* **wyrażenie początkowe**— inicjuje zmienną, która jest używana jako licznik pętli,
* **wyrażenie warunkowe**— określa warunek, który musi być spełniony, aby pętla została wykonana kolejny raz,
* **wyrażenie modyfikujące**— modyfikuje zmienną, która jest licznikiem.

**Pętlę for wykorzystuje się zwykle wtedy, gdy znamy liczbę wykonywanych powtórzeń.**

Przykład skryptu z pętlą for

for (i=1;i<5;i++)

{document.write('pętla nr'+i);

document.write('<br>');

};

Pętla zagnieżdżona:

for (j=1;j<10;j++)

{

for (i=1;i<5;i++)

{document.write('@');};

document.write('<br>');

};

**Zadanie 1.**

Utwórz program wyświetlający liczby od 5 do 15.

**Zadanie 2.**

Utwórz program wyświetlający liczby od a do b, a i b pobieramy z prompta

**Zadanie 3.**

Utwórz program wyświetlający 5 linii zawierających Twoje imię.

**Zadanie 4.**

Utwórz program wyświetlający 10 **ponumerowanych** linii zawierających Twoje imię.

**Zadanie 5.**

Napisz program, który wyprowadzi na ekran monitora prostokąt o bokach 10 na 5, narysowanego za pomocą znaków "\*". Wnętrze prostokąta powinno być wypełnione znakami "\*".

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

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

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

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

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

**Zadanie 6.**

Napisz program, który wyprowadzi na ekran monitora prostokąt narysowany za pomocą znaków "\*" o wielkości x, y podanej przez użytkownika, a następnie zmodyfikuj tak, aby znak podawał użytkownik.

        x

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

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

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*        y

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

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

**Zadanie 7.**

Napisz program wyświetlający tabliczkę mnożenia do 100 według przykładu poniżej.

1 \* 1 = 1

1 \* 2 = 2

1 \* 3 = 3

1 \* 4 = 4

.

.

.

10 \* 8 = 80

10 \* 9 = 90

10 \* 10 = 100

**Zadanie 8.**

Napisz program, który wyprowadzi na ekran monitora trójką narysowany za pomocą znaków "\*" według przykładu:

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