





Workshop

Урок 1





Регламент

-  Получаем задание
-  Выполняем задание определенное время
-  Проверяем правильность выполнения
-  Переходим к новому заданию



Задания





Задание 1 (тайминг 20 минут)

Текст задания

1. Установить расширение форматирования кода
2. Установить расширение “JavaScript Snippet Pack”
3. Сделайте файл с вашей первой программой.
 - a. index.html
 - b. script.js
4. Подключите файл script.js к index.html
5. В файле index.html создайте скрипт который выводит в консоль текст “Текст из index.html”
6. В файле script.js вывести в консоль текст “Текст из script.js!”





Задание 2 (тайминг 25 минут)

Текст задания

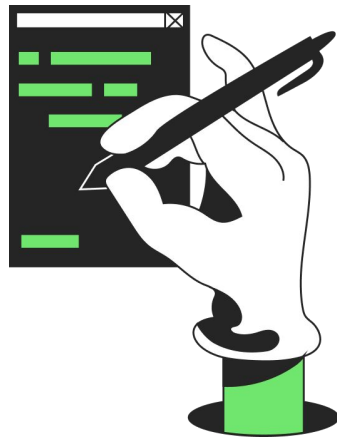
1. Создайте переменную **num** и присвойте ей значение 123. Выведите значение этой переменной в консоль
2. Создайте переменную **a** и присвойте ей значение 5, переопределите переменную **a** на значение 7, выведите переменную **a** в консоль
3. Создайте переменную **b**. Запишите в нее сумму чисел 1, 2 и 3. С помощью функции `console.log` выведите в консоль содержимое переменной **b**.
4. Создайте 2 вида комментариев в вашем коде, добавьте в них произвольный текст





Задание 3 (тайминг 20 минут)

1. Создайте переменную **c** со значением 10 и переменную **d** со значением 2.
 - a. Все созданные переменные должны быть логично названы
 - b. Создайте переменную суммы и присвойте сумму чисел (c,d)
 - c. Создайте переменную разности и присвойте разность чисел (c,d)
 - d. Создайте переменную произведения и присвойте произведение чисел (c,d)
 - e. Создайте переменную частного и присвойте деление чисел (c,d)
 - f. Выведите в консоль все созданные переменные
 - g. Сложите все созданные переменные и выведите результат в консоль





Задание 4 (тайминг 10 минут)

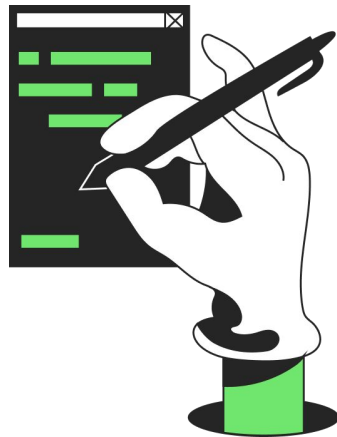
1. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = 5 + 5 * 3 + 3;`
2. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = 8 / 2 + 2;`
3. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = (2 + 3) * (2 + 3);`
4. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = (2 + 3) * 2 + 3;`
5. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = (2 * 8) / 4;`
6. Не запуская код, определите, что выведется в консоль:
а. `let a = 2 * (8 / 4);`





Задание 5 (тайминг 5 минут)

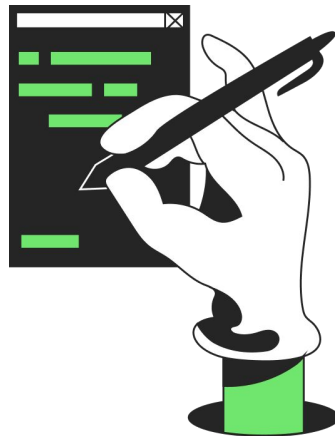
1. Запишите в переменную **a** число 1.5, а в переменную **b** - число 0.75. Найдите сумму значений этих переменных и выведите ее на экран.
2. Создайте переменную **a**, запишите в нее какое-нибудь положительное или отрицательное число. Выведите на экран это число с обратным знаком.





Задание 6 (тайминг 15 минут)


1. Создайте строку с вашим именем и строку с вашей фамилией. Выведите эти данные в консоль
2. Создайте переменную с текстом 'java' и переменную с текстом 'script'. С помощью этих переменных и операции сложения строк выведите в консоль строку 'javascript'.
3. Создайте переменную с текстом 'hello' и переменную с текстом 'world'. С помощью этих переменных и операции сложения строк выведите в консоль строку 'hello world'.





ИТОГИ



Спасибо 
за внимание

