

Лабораторная работа по JavaScript №4

(создание анимационных эффектов, простейшие игры)

Примечание: сценарии каждого пункта оформляйте отдельным файлом(-ами).

1. Напишите скрипт имитирующий «бегущий огонек» вокруг надписи (ссылки). Ссылку сделайте на страничку задания 2.



2. Используя генератор случайных чисел (функция *Math.random()*), напишите игру «орел-решка». Сделайте вероятность положительного исхода угадывания для «новичка» - 62%, для любителя - 57%, для «профи» - 52%. Ограничьте ставку 80 рублями и суммой, которая есть в кармане. По достижении 300 (0) рублей выдайте *alert*, что игра закончилась победой (поражением).

ОРЕЛ или РЕШКА

Выберите Ваш уровень:

☒ новичок
☐ любитель
☐ профи

Старт	Финиш
100 руб.	300 руб.

Ваша ставка:

руб.

У Вас в кармане:

руб.

Уже сделано

бросков монеты.