## Uge 1: Basis 1

Her i første del skal I sætte jeres udviklings miljø op! Som beskrevet fra slides kommer det til at bestå af:

Visual Studio Code: <a href="https://code.visualstudio.com/">https://code.visualstudio.com/</a>

GitHub Bash, som vi senere skal bruge til at versionsstyre jeres kode: <a href="https://github.com/git-quides/install-git">https://github.com/git-quides/install-git</a>

Postman, som er et Browser plugin, til at teste jeres API'er: https://www.postman.com/

I behøver ikke at bekymre jer for meget om Github & Postman for nu.

Når det hele virker så kan i begynde at løse følgende opgaver:

### Conditionals:

#### Opgave1:

Skriv et program der kan spille sten, saks, papir.

Man skal kunne give et bruger input, så skal computeren vælge om den bruger spiller sten, saks eller papir og I skal derefter skrive til consolen om man har vundet, tabt eller fået uafgjort

Hint: I kan tage input fra brugeren sådan her:

```
var player_choice = window.prompt("Skriv "sten", "saks"
eller "papir" for at vælge");
```

Hint: I kan få et tilfældig hel tal imellem 1 og 3 sådan her:

```
const randomNumber = (Math.floor(Math.random() * 3))
```

# Looping

#### Opgave 1:

Lav et program der printer alle lige tal op til 20. (2,4,6,...,20)

#### Opgave 2:

Lav et program der printer følgende (Hint: 2 for loops):

```
      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
      8
      9

      0
      1
      2
      3
      4
      5
      6
      7
```

#### Opgave 3:

Juster koden fra opgave 2 til at printe følgende:

```
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
      0
```

#### Opgave 4:

Juster koden fra opgave 2 til at printe følgende:

### Opgave 5 (svær):

Skriv kode der kan printe følgende:

```
1
              1 2 1
            1 2 3 2 1
          1 2 3 4 3 2 1
        1 2 3 4 5 4 3 2 1
      1 2 3 4 5 6 5 4 3 2 1
    1 2 3 4 5 6 7 6 5 4 3 2 1
  1 2 3 4 5 6 7 8 7 6 5 4 3 2 1
1 2 3 4 5 6 7 8 9 8 7 6 5 4 3 2 1
  1 2 3 4 5 6 7 8 7 6 5 4 3 2 1
    1 2 3 4 5 6 7 6 5 4 3 2 1
      1 2 3 4 5 6 5 4 3 2 1
        1 2 3 4 5 4 3 2 1
          1 2 3 4 3 2 1
            1 2 3 2 1
              1 2 1
                1
```