

### 1. Какие бывают варианты объявления переменных?

Переменная объявляется через ключевое слово `let`. Устаревший вариант в старых скриптах это ключевое слово: `var` вместо `let`.

### 2. Что выведет этот скрипт?

```
1 let name = "Ilya";
2
3 alert( `hello ${1}` ); // hello 1
4
5 alert( `hello ${"name"}` ); hello name
6
7 alert( `hello ${name}` ); hello Ilya
```

### 3. Какое значение будет в z? Будет 7

```
var x = 5;
```

```
var y = 2;
```

```
var z = x + y;
```

```
alert(z);
```

### 4. Какими тремя способами можно подключить JavaScript код?

1) в `head` или в `body` (рекомендовано перед закрывающим `</body>`, прописав скрипт в теге `<script>`)

2) через подключение внешней таблицы `<script src="../../../script.js"></script>`

3) прямо в коде элемента (например, в ссылке или в кнопке)

### 5. Есть ли какая-то разница между записями `typeof str` и `typeof(str)`?

никакой

### 6. Что вернет код? 28

```
function showX(x)
```

```
{
```

```
    return x;
```

```
}  
alert(showX(28));
```

#### 7. Какой результат будет у выражений ниже?

```
"" + 1 + 0      // "10"  
"" - 1 + 0      // "-1"  
true + false    // 1  
6 / "3"         // 2  
"2" * "3"       // 6  
4 + 5 + "px"    // "9px"  
"$" + 4 + 5     // "$45"  
"4" - 2         // 2  
"4px" - 2       // NaN  
7 / 0           // Infinity  
" -9 " + 5      // " -9 5"  
" -9 " - 5      // -14  
null + 1        // 1  
undefined + 1   // NaN  
"\t\n" - 2     // -2
```

#### 8. Ниже приведён код, который запрашивает у пользователя два числа и показывает их сумму.

Он работает неправильно. Код в примере выводит `12` (для значения полей по умолчанию). В чём ошибка? Исправьте её. Результат должен быть `3`.

```
let a = prompt("Первое число?", 1);  
let b = prompt("Второе число?", 2);  
alert(a + b); // возвращает 12
```

Верный код:

```
let a = prompt("Первое число?", 1);
```

```
let b = prompt("Второе число?", 2);
```

```
alert(+a + +b);
```

(использовала унарный плюс, чтобы преобразовать к числу)

9. Что будет в x? в "X" будет 4.

```
x = 5;
```

```
++x; // Инкремент ++ увеличил x на 1, т.е. получилось 6.
```

```
x -= 2; // Запись эквивалентна этой: x=x-2, т.е. x=6-2
```

```
alert(x); // 4
```