Задача 0.1. На екран виводиться меню:

1. Веселий

2. Сумний

3. Обурений

Користувач вводить номер пункту меню і на екрані з’являється відповідне зображення смайла.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8" />

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge" />

<title>Document</title>

<script>

let uc = parseInt(prompt("1.Smile\n2.Sad\n3.Angry "))

switch (uc) {

case 1:

document.write("Smile")

break;

case 2:

document.write("Sad")

break;

case 3:

document.write("Angry")

break;

default:

document.write("Error")

break;

}

</script>

</head>

<body>

<img src="" />

<div>

<span> </span>

<br />

</div>

</body>

</html>

Задача 1. Комп’ютер загадує число від 1 до 5. Дати можливість користувачу за 2 спроби вгадати загадане комп’ютером число.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8" />

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge" />

<title>Document</title>

<script>

// 3.2.Випадковим чином генерується число від 1 до 5. Спробуйте вгадати число за 2 спроби

//1.Генеруємо число від 1 до 5

// rand= min+Math.floor(Math.random()\*(max-min+1))

let compNumber = 1 + Math.floor(Math.random() \* 5)

//2.Вводимо число від користувача

let userNumber = parseInt(prompt("User number (1-5)"))

//3.Перевіряємо чи співпадають числа

if (userNumber == compNumber)

//Якщо співпали, то ОК

document.write("Wizard!")

else {

//Інакше, якщо не вгадав

//Знову вводимо число від користувача

userNumber = parseInt(prompt("You didn't guess!!\nUser number (1-5)"))

//Перевіряємо

if (userNumber == compNumber)

document.write("Wizard asistant!")

else

document.write(`Loser! Number is ${compNumber}`)

}

</script>

</head>

<body>

<img src="" />

<div>

Hello world

</div>

</body>

</html>

Задача 1.1. Комп’ютер випадковим чином вибирає початок і кінець проміжку (проміжок повинен знаходитися в межах від 1 до 100). Користувач вводить число і виграє, якщо число знаходиться у цьому проміжку, або розташоване від нього (від лівого або правого краю) не більше ніж на 10.

Задача 2. Комп’ютер загадує число від 1 до 10. Двоє користувачів надають свої відповіді. Виграє той, у кого число знаходиться ближче до загаданого комп’ютером числа.

Задача 3. Морський бій. Ворожий корабель, може знаходитись в одному із квадратів (кількість квадратів вводиться з клавіатури), які розташовані лінійно (один за одним) на річці.



Позиція корабля визначається комп’ютером випадковим чином.

Гра відбувається за правилами:

1) якщо користувач стріляє у заданий квадрат (тобто вводиться номер квадрата), то корабель потоплено;

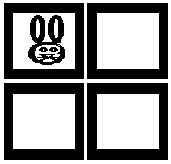
2) якщо корабель знаходиться у сусідньому по відношенню до квадрата, де знаходиться корабель, то корабель пошкоджено (про це повідомляємо користувача).

За два постріли спробувати потопити корабель.

Задача 3.1. Модифікувати попередню задачу з можливістю після пострілу переміщення корабля у випадковим чином вибрану сусідню клітинку (якщо звичайно корабель не було потоплено за першим разом).

Задача 3.2. Модифікувати попередню задачу таким чином, що кораблем керує користувач, а комп’ютер стріляє.

Задача 4. Полювання. Заєць знаходиться у верхньому лівому кутку поля. Поле складається з двох рядків і двох стовпців.



За один крок заєць може стрибнути у будь-яку із вільних клітинок. Користувач ставить пастку вказуючи номер рядка і стовпця клітинки. Якщо заєць потрапляє у пастку, то користувач виграв і отримав 100 балів. Якщо користувач зловить зайця за другою спробою, то одержує 50 балів.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8" />

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge" />

<title>Document</title>

<script>

// rand= min+Math.floor(Math.random()\*(max-min+1))

let rabbitRow = 1 + Math.floor(Math.random() \* 2)

let rabbitCol = 1 + Math.floor(Math.random() \* 2)

//2.Вводимо позицію пастки від користувача

let userRow = parseInt(prompt("User row (1-2)"))

let userCol = parseInt(prompt("User column (1-2)"))

//3.Перевіряємо чи співпадають числа

if (rabbitRow == userRow && rabbitCol == userCol)

//Якщо співпали, то ОК

document.write("Trapt! Score 100")

else {

//Інакше, якщо не вгадав

let rabbitRow = 1 + Math.floor(Math.random() \* 2)

let rabbitCol = 1 + Math.floor(Math.random() \* 2)

//2.Вводимо позицію пастки від користувача

let userRow = parseInt(prompt("User row (1-2)"))

let userCol = parseInt(prompt("User column (1-2)"))

if (rabbitRow == userRow && rabbitCol == userCol)

//Якщо співпали, то ОК

document.write("Trapt! Score 50")

else

document.write("The rabbit is ALIVE & FREE!!!")

}

</script>

</head>

<body>

<img src="" />

<div>

Hello world

</div>

</body>

</html>

Задача 4.1. Модифікувати попередню задачу вказуючи початкову позицію зайця випадковим чином а також можливістю переміщення зайця після пострілу.

Задача 5. Гра в кості. Правила гри:

1) користувач може кинути кості не більше двох разів (користувач сам вирішує чи робити, чи не робити другий кидок);

2) якщо випадає парне число, то кількість балів збільшується на це число;

3) якщо випадає непарне число, то кількість балів зменшується на це число;

4) виграє той, у кого кількість балів більша.