<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

//Підрахувати кількість різних букв і скільки разів вони зустічаються

var row = prompt("Введіть рядок тексту");

var differentLetters = {};

for (var i = 0; i < row.length; i++) {

var letter = row[i];

if (letter in differentLetters)

differentLetters[letter]++;

else

differentLetters[letter] = 1;

}

//-----------------

for (var prop in differentLetters) {

document.write(`${prop} - ${differentLetters[prop]} <br> `);

}

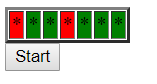
</script>

</head>

<body>

</body>

</html>



<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

//Однорядкове мінне поле

var game = {

field: [],

createField: function (n) {

for (var i = 0; i < n; i++) {

this.field.push(Math.round(Math.random()));

}

},

myClick: function () {

var td = this;

var isMine = td.getAttribute("isMine");

if (isMine=='0') {

td.style.background = "green";

}

else

td.style.background = "red";

},

render: function (id) {

var table = document.createElement("table");

table.border = "2px solid black";

var tr = document.createElement("tr");

for (var i = 0; i < this.field.length; i++) {

var td = document.createElement("td");

td.onclick = this.myClick;

td.innerText = "\*";

td.setAttribute("isMine", this.field[i]);

tr.appendChild(td);

}

table.appendChild(tr);

document.getElementById(id).appendChild(table);

}

};

//----------------------

function start() {

game.createField(7);

game.render("forGame");

}

</script>

</head>

<body>

<div id="forGame">

</div>

<input type="button" name="name" value="Start" onclick="start()" />

</body>

</html>