**Урок 3.**

**Цикли while, for**

* while
* do...while
* for
* break
* continue
* мітки

**Конструкція switch**

* case
* групування case

**Функції**

* Функції, return, параметри
* Функціональні вираження

**Домашнє завдання JS. Урок 3.**

**Завдання 1 (Повторювати цикл , допоки ввід неправильний)**

Напишіть цикл, який пропонує prompt ввести число, більше 100. Якщо відвідувач ввів інше число - попросити ввести ще раз, і так далі.

Цикл повинен питати число поки або відвідувач не введе число, більше 100, або не натисне кнопку Cancel (ESC).

Передбачається, що відвідувач вводить тільки числа, передбачати обробку нечислових рядків в цьому завданні необов'язково.

**Завдання 2 (Вивести прості числа)**

Натуральне число, більше 1, називається простим, якщо воно ні на що не ділиться, крім себе і 1.

Іншими словами, n> 1 - просте, якщо при розподілі на будь-яке число від 2 до n-1 є залишок.

Створіть код, який виводить всі прості числа з інтервалу від 2 до 10. Результат повинен бути: 2,3,5,7.

P.S. Код також повинен легко модифікуватися для будь-яких інших інтервалів.

**Завдання 3 (FizzBuzz)**

Напишіть програму, яка виводить через console.log все числа від 1 до 100, з двома винятками. Для чисел, остачі діляться на 3, вона повинна виводити 'Fizz', а для чисел, що діляться на 5 (але не на 3) - 'Buzz'.

**Завдання 4 (FizzBuzz 2)**

Виправте попередню задачу FizzBuzz так, щоб вона виводила «FizzBuzz» для всіх чисел, які діляться і на3, і на 5.

**Завдання 5 (Шахова дошка)**

Напишіть програму, яка створює рядок, що містить грати 8х8, в якій лінії поділяються символами нового рядка. На кожній позиції або пробіл, або \ #. У результаті повинна вийти шахівниця.

# # # #

# # # #

# # # #

# # # #

# # # #

# # # #

# # # #

# # # #

Коли впораєтеся, зробіть розмір дошки змінним, щоб можна було створювати дошки будь-якого розміру.

**Завдання 6 (pow)**

Напишіть функцію pow (x, n), яка повертає x в ступені n. Інакше кажучи, примножує x на себе n разів і повертає результат.

pow(3, 2) = 3 \* 3 = 9

pow(1, 100) = 1 \* 1 \* ...\* 1 = 1

**Codewars**

Виконуєм задачки , закидуєм скріни:

* [even-or-odd](http://www.codewars.com/kata/even-or-odd)
* [jennys-secret-message](http://www.codewars.com/kata/jennys-secret-message)
* [return-negative](http://www.codewars.com/kata/return-negative)
* [opposites-attract](http://www.codewars.com/kata/opposites-attract)
* [convert-boolean-values-to-strings-yes-or-no](http://www.codewars.com/kata/convert-boolean-values-to-strings-yes-or-no)