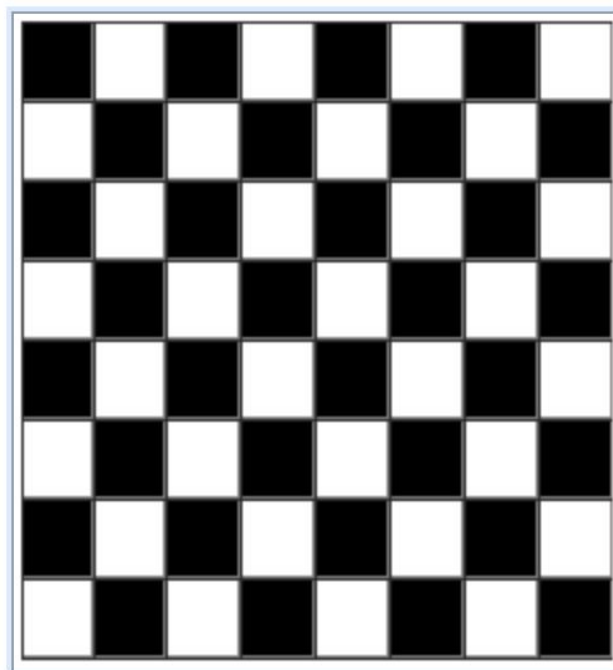


Задача 1 “Шахматна дошка”. Основи. Цикли. Альтернативний синтаксис.

Використовуючи вкладений цикл `for` напишіть `php`-скрипт який виводить в браузері шахматну дошку як показано на зображенні зправа.

Для виведення шахматної дошки використовуйте таблицю вказавши її розміри по ширині `width="270px"`, висота комірок `30px`. Для “заливки” комірок чорним кольором скористайтеся `CSS`-стилями.



Рекомендація. Детальніше про таблиці та `html-тег table` за [цим посиланням \(англійською\)](#) або [російською](#).

Задача 2 “Таблиця з числами”.

Основи. Цикли. Альтернативний синтаксис.

Напишіть `php`-скрипт який створює і виводить в браузері таблицю як показано на зображенні зправа. Для реалізації цього завдання використовуйте вкладені цикли `for`, або ж `do...while` чи `while`. (який вам більше до вподоби)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Рекомендація. Стилістичне оформлення таблиці з допомогою `CSS` в даному завданні не важливо і його можна пропустити. Цікавить лише реалізація.

Задача 3 “Таблиця множення”. Основи. Цикли. Альтернативний синтаксис.

Використовуючи вкладений цикл `for` напишіть `php`-скрипт який виводить в браузері таблицю як показано на зображенні нижче:

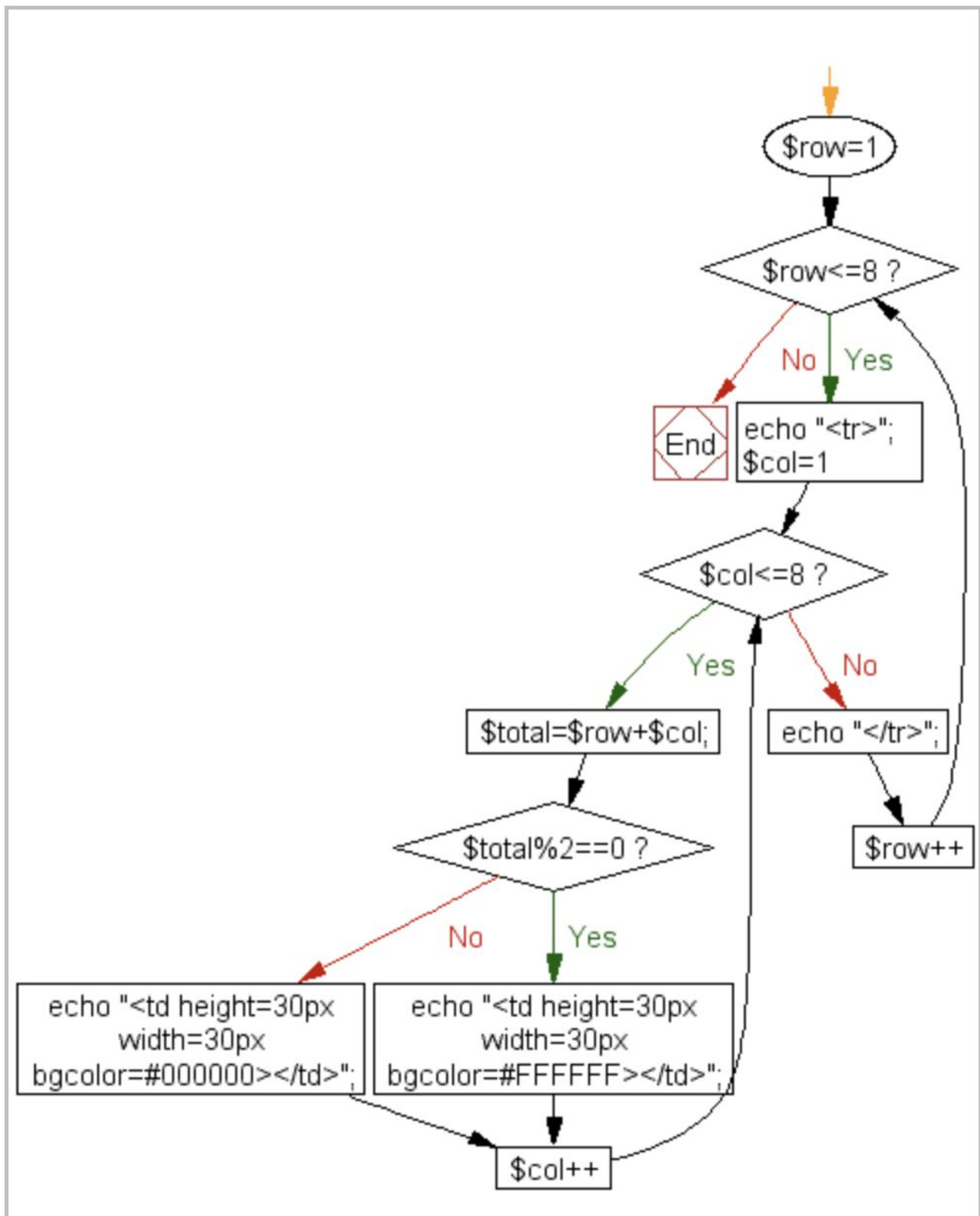
1 * 1 = 1	1 * 2 = 2	1 * 3 = 3	1 * 4 = 4	1 * 5 = 5
2 * 1 = 2	2 * 2 = 4	2 * 3 = 6	2 * 4 = 8	2 * 5 = 10
3 * 1 = 3	3 * 2 = 6	3 * 3 = 9	3 * 4 = 12	3 * 5 = 15
4 * 1 = 4	4 * 2 = 8	4 * 3 = 12	4 * 4 = 16	4 * 5 = 20
5 * 1 = 5	5 * 2 = 10	5 * 3 = 15	5 * 4 = 20	5 * 5 = 25
6 * 1 = 6	6 * 2 = 12	6 * 3 = 18	6 * 4 = 24	6 * 5 = 30

Рекомендація. Для зручності додайте до таблиці атрибути `cellpadding="3px"` і `cellspacing="0px"`.

Вказівка. Алгоритмічне підказка до цього завдання знаходиться нижче, в цьому документі.

Алгоритмічні підказки до задач

Задача 1 “Шахматна дошка”



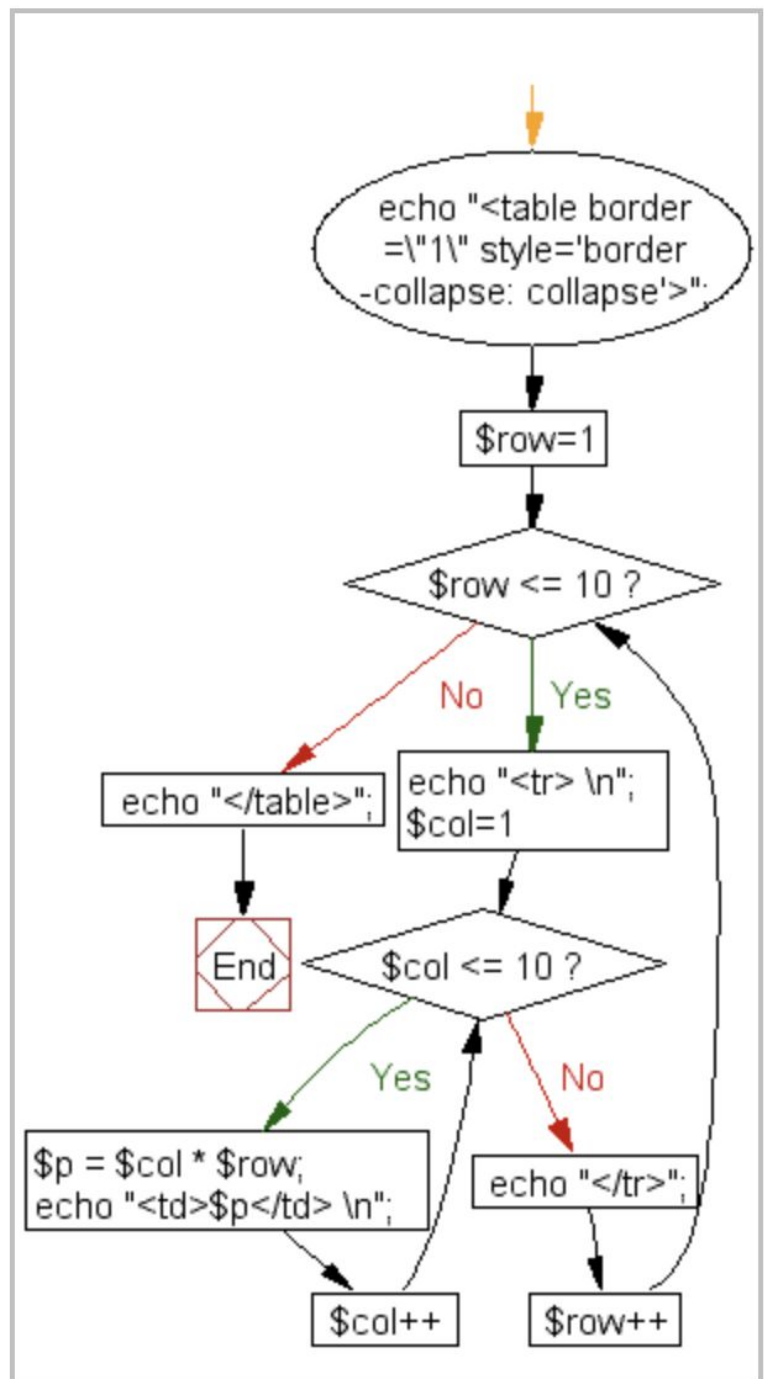
Задача 2 “Таблиця з числами”.

На зображенні справа приведено алгоритмічне рішення завдання по виведенню таблиці з числами, а саме порядок виконання, які змінні необхідно створити, як правильно перевіряти їх значення та задавати умови.

Прямокутник на діаграмі означає - дія, операція, оператор;

Ромб - умова, в коді це умовна конструкція `if else elseif switch`.

Стрілки показують в яку частину програми буде передано управління в залежності від того чи виконається умова чи ні.



Задача 3 “Таблиця множення”.

