**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 18**

**Тема:** Основи роботи з користувальницькими функціями

**Мета роботи:** вивчити основи використання користувальницьких функцій

**ЗВІТ**

1. Створити функцію, яка повертає куб числа. Число передається параметром. Обчислити для числа 4:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

1. Створити функцію, яка віднімає від першого числа друге і ділить на третє. Обчислити для значень 80, 14, 18:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

1. Створіть функцію, яка приймає параметром число від 1 до 7, а повертає день тижня українською мовою (використовується конструкція switch-case):

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

1. Створіть функцію getDivisors, яка параметром буде приймати число і

повертати масив його дільників, тобто чисел, на яке ділиться це число

(використовуються конструкція for-if і функція push): Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание

**Відповіді на контрольні запитання:**

**Изображение выглядит как текст, Шрифт, снимок экрана, белый

Автоматически созданное описание**

1. Return завершує функцію
2. Нічого не відбудеться
3. Немає значення
4. Для цього використовується var, const, let
5. За допомогою var
6. Глобальні змінні можуть прописуватися в будь-якій частині коду, а локальні лише в функції