

JS: (w miejscu kropek powinny być wydrukowane wartości odpowiednich zmiennych)

1. Do zmiennej `las` podstaw liczbę z klawiatury w systemie siódmkowym, a następnie zamień ją na system dziesiętkowy i wydrukuj: Liczba ... jest równa ...
2. Skrypt wczytuje z klawiatury liczbę rzeczywistą i sprawdza, czy jest większa od 5. Jeśli tak, to wyświetla okno informacyjne o treści „Dobry wynik”. Jeśli nie, to napis na środku, kursywą „Mało”.
3. Skrypt wczytuje z klawiatury liczbę całkowitą. Do zmiennej `wilk` podstawia liczbę 4 razy większą i drukuje w postaci `4* ... = ...`
4. Skrypt pyta, jaki mamy miesiąc. Jeśli odpowiedź luty, to wyświetl obrazek `zima.jpg` o wysokości 200 punktów z podpisem `zima`; jeśli inna to napis na środku w kolorze o składowych 34,67,123 „Aby do zimy”.
5. Skrypt pyta, czy mamy teraz luty. Jeśli tak, to wyświetla okno informacyjne o treści „Idziemy na sanki”. Jeśli nie, to duży napis „Czekamy na śnieg”.
6. Skrypt wprowadza z klawiatury ocenę od 1 do 6 i drukuje ocenę słownie w postaci:  
1 – niedostateczny  
W przypadku podanie innej liczby, wyświetla:  
7 – nie ma takiej oceny
7. Wprowadź z klawiatury liczbę do zmiennej `w`. Wyrażenie warunkowe podstawia do zmiennej `lis` tak lub nie, w zależności, czy liczba `w` dzieli się przez 5. Wydruk zmiennej `lis` w nagłówku drugiego stopnia, na środku.
8. Skrypt wprowadza z klawiatury współczynniki `a`, `b`, `c` równania kwadratowego. Oblicza deltę i zależności od delty podaje liczbę rozwiązań (0, 1 lub 2). Zastosuj instrukcję `else .. if`. Wydruk typu:  
Równanie kwadratowe:  
 $ax^2 + bx + c = 0$   
dla `a = ... b = ... c = ...`  
ma 2 rozwiązania.

Przeglądaj przykłady z lekcji.