

Практическая работа:

1. Спросить у пользователя его имя. Спросить у пользователя: сколько раз вывести его имя. Вывести в консоль это имя столько раз, сколько сказал пользователь.
2. Попросить у пользователя ввести какое-то число (от 1 до 100). Вывести в консоль все четные числа от 1 до введенного пользователем числа.
3. Пользователь вводит два числа. Если первое число меньше второго, вывести сумму этих чисел, если наоборот, первое число больше второго, вывести их разность.
4. Пользователь вводит три числа. Напечатать эти числа по возрастанию;
5. Попросить у пользователя ввести какое-то число. Спросить у пользователя, сколько раз сложить это число само с собой. Сложить введенное число само с собой нужное количество раз и вывести результат. Например, пользователь ввел тройку и попросил сложить ее четыре раза. Программа должна вывести в консоль: 12. (так как $3 + 3 + 3 + 3 = 12$).
6. Получить у пользователя 3 числа. Сохранить их в переменные. Вывести на печать, самое большое и самое маленькое число;
7. Попросить пользователя вводить числа до тех пор, пока пользователь не введет ноль. Если число, вводимое пользователем, больше пяти, складывать его с ранее введенными числами, большими пяти, и в итоге вывести сумму всех чисел, больших 5.
8. Пользователь вводит какое-то число (от 1 до 10). Умножать на 2 и печатать (с помощью `console.log`) это число до тех пор, пока оно не станет больше 100. Тогда прекратить печать;
9. Спросить у пользователя, сколько чисел он хочет ввести. В цикле заставить пользователя вводить любые цифры столько раз, сколько он написал, и в итоге вывести на печать максимальную из этих цифр.
10. Пользователь ввел два числа. Программа должна напечатать все числа между двумя этими числами (не включая их). Не важно, что первое из введенных пользователем чисел будет больше второго, программа все равно должна напечатать все числа, расположенные между

этими двумя числами. Т.е., например, если пользователь ввел 10 и 7, программа должна напечатать 8 и 9.

Повышенная сложность:

11. Вывести в консоль шахматную доску. Запрашивать у пользователя количество клеток (от 5 до 100) – т.е. в зависимости от числа, введенного пользователем, программа строит доску нужного размера. (белая клетка – пробел, черная клетка – символ '#').
12. Реализовать игру 5 из 36. Машина загадывает 5 случайных (неповторяющихся!) чисел в диапазоне от 1 до 36. **Подсказка:** для генерации случайного числа используем метод `Math.random()`; числа храним в переменных (так как пока не знаем других сущностей для хранения данных). Затем просим у пользователя ввести 5 цифр и тоже сохраняем их в переменные. Проверять числа пользователя на повторы не надо (предполагаем, что пользователь корректно вводит данные). После этого машина должна вывести кол-во совпавших цифр и сами эти цифры.