# If判斷

1.如果肚子餓,我就去吃飯

var hungry = true;

if(hungry){

document.write(“我就去吃飯”);

}

先建立一個變數為hungry ,後面一個布林值為true

If hungry如果成立的話，網頁會呈現我就去吃飯

若布林值改為false,if hungry就不成立

2.如果今天下雨,我就開車去上班,否則,我就走路去上班

var rainy = true;

if(rainy){

document.write(“我就開車去上班”);

}

else{

Document.write(“我就走路去上班”);

}

當布林值true則if(rainy)成立,網頁呈現我就開車去上班

若布林值改為false,則else成立,呈現我就走路去上班

3.如果你考100分,我就給你1000元;或是如果你考80分以上,我就給你500元;或是如果你考60分以上;我就給你300元;否則你就給我300元

var score = 100; = 把100這個值,套到score這個變數

if(score==100){ == 就是這個score要等於100,才有成立

document.write(“我就給你1000元”);

}

else if(score>=80){

Document.write(“我就給你500元”);

}

else if(score>=60){

Document.write(“我就給你300元”);

}

else{

Document.write(“你就給我300元”);

}

4.如果你考100分且今天下雨,我給你1000元,否則你給我100元

var score = 100;

var rainy = true;

if(score==100 && rainy){ &&是”且”的意思,故score==100要true ,rainy也要true才有成立

document.write(“我給你1000元”);

}

else{

Document.write(“你就給我100元”);

}

5.如果你考100分或今天下雨,我給你1000元,否則你給我100元

Var score = 100;

Var rainy = true;

If(score==100 || rainy){ ||是”或”的意思,按shift+\,只要其中一邊是true就成立

Document.write(“我給你1000元”);

}

else{

Document.write(“你就給我100元”);

}

6.如果你考100分或今天沒有下雨,我就給你1000元,否則你給我100元

Var score =100;

Var rainy = true;

If(score==100 || !rainy){ !是反面的意思,所以要符合false才成立

Document.write(我就給你1000元);

}

else{

Document.write(“你就給我100元”);

}

7.設定函數,回傳三個數裡面的最大值

設定函式

function max\_num(num1,num2,num3){

if(num1>=num2 && num1>=num3){

return num1; 若數1大於等於數2且大於等於數3則回傳數1

}

else if(num2>=num1 && num2>=num3){

Return num2; 若數2大於等於數1且大於等於數3則回傳數2

}

else{ 否則回傳數3

return num3;

}

}

document.write(max\_num(99,70,5)); 此時網頁會回傳99

## 物件object (key鍵&value值的配對)

創建一個物件名為person

var person = {

name:”小儒”,

age:33,

is\_male:false

print\_name:function(){

document.write(this.name);

}

};

document.write(person.name); 此時網頁會回傳”小儒”

或person.print\_name(); 此時一樣會回傳小儒”

var phrase = “hello”;

phrase.lenght 可得到phrase此物件字串的長度

phrase.indexOf() 可得此物件的函式