**ИНСТРУКЦИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ**

Основное домашнее задание:

Заготовка для ДЗ:  
[Архив с заготовкой](https://www.jsexpert.net/additional/Lesson_4.zip)

1) Используйте специально подготовленный HTML документ.

2) Создайте внешний js файл и подключите его документу.

3) Внутри HTML документа создайте элемент div c id «result»:

<div id="result"></div>

3) Напишите цикл for, который пройдет 15 итераций.

4) Итерации на которых инкремент (i) будет равен 8 или 13 необходимо пропустить.  
Подобный пример был на лекции. Использовать оператор или ( || ).

5) Внутри, в самом начале цикла на каждой итерации необходимо генерировать два случайных числа, для этого воспользуйтесь следующим кодом:

var first = Math.floor((Math.random() \* 6) + 1);

var second = Math.floor((Math.random() \* 6) + 1);

Этот код на каждой итерации цикла будет устанавливать в переменные first и second значения от 1 до 6.  
Таким образом мы имитируем игральные кости.

6) В каждой итерации цикла необходимо сформировать текстовую строку из этих переменных  
в формате:«Первая кость: » + first + «Вторая кость: » + second;  
Затем надо будет выводить на экран значение этой строки.

7) Выводить необходимо в элемент div, который мы заранее подготовили с помощью команды:

document.getElementById("result").innerHTML += "Первая кость: " + first + "Вторая кость: " + second + " ";

8) Если обе переменные одинаковы, дополнительно вывести: «Выпал дубль. Число {number}».

document.getElementById("result").innerHTML += "Выпал дубль. Число {number} "

Вместо {number} подставьте значение, которое было продублировано.

9) Если одна из переменных меньше 3, а вторая больше 4, то выводите сообщение: «Большой разброс между костями. Разница составляет {second — first}».  
Вместо {second — first} вычисляйте разницу и вывводите на экран.  
Используйте оператор &&.

document.getElementById("result").innerHTML += "Большой разброс между костями. Разница составляет {second - first} "

10) В каждой итерации вычисляйте общую сумму первой и второй переменной и прибавляйте к общему количеству.

11) Снаружи цикла (после его завершения), с помощью тернарного оператора проверьте переменную total.  
Если она больше 100, необходимо вывести: «Победа, вы набрали очков» иначе «Вы проиграли, у вас очков»;  
Как выводить результат было показано выше.

Схема:

var total = 0

Цикл {

вычисляем переменные каждый раз заново,

печатаем на экран

печатаем сообщение про дубли если есть

печатаем сообщение про большой разброс если есть

total += first + second;

}

Проверяем total с помощью оператора "? :" и выводим результат.