(1)создать массив из 4-х элементов (числа). перемножьте крайние и центральные элементы массива. Первое действие запишите в переменную first, вторую в second. Сравнить first и second и вывести в консоль, сообщив что именно больше или меньше. Или равно.

(2)Создать строку. Сделайте так чтобы на выходе она была забором. пример: "Я УчУсЬ В It-aCaDeMy".

(3)В переменной min записано число. Определите в какую четверть часа попадает это число (в первую, вторую, третью или четвертую)

(4)написать программу, которая будет выводить название дней недели в зависимости от выбранного языка (как минимум русский и английский) используя if. язык можно вводить с клавиатуры, можно писать сразу в коде

(5) то же самое, используя switch

(6)Вывести в консоль числа от 0 до 50. числа, кратные 3 заменить на Fizz, кратные 5 заменить на Buzz, кратные и 3 и 5 заменить на FizzBuzz. Если не кратно ничему - вывести в консоль

(7)взять массив из чисел. (а)вывести все четные элементы (б) вывести все нечетные.

(8) Дана произвольная строка. разверните ее используя цикл for **(без reverse)**

(9\*)реализуйте игру “больше-меньше” по алгоритму из 1 занятия (лекция).

случайное число генерируется так:

random = Math.floor(Math.random() \* 10)

10 - максимальное число рандома, не включительно

(10)если переменная **a** больше 10 и меньше 45, но не равна 23, а переменная **b** больше 4 и меньше 26 - вывести

их произведение

(11) создать массив из 10 элементов, заполнить его случайными числами от 0 до 100

random = Math.floor(Math.random() \* 10)

10 - максимальное число рандома, не включительно

(12\*\*\*\*) напишите игру “камень-ножницы-бумага” с выводом в консоль счета. количество попыток задается в начале игры

random = Math.floor(Math.random() \* 3)