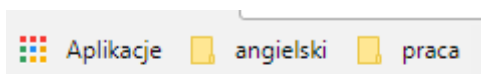
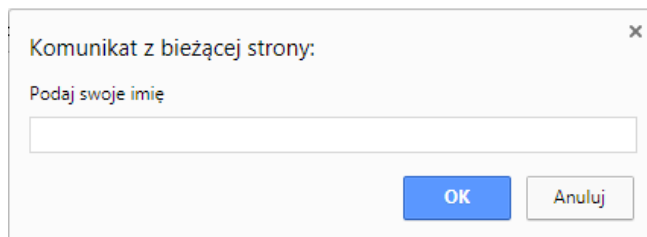


Temat2: Powtórzenie: JS podstawy - pętle

Ćwiczenie 1

Umieść w kodzie HTML odwołanie do skryptu skrypt.js znajdującego się w osobnym pliku niż kod HTML. Przygotuj jednocześnie plik skryptu o nazwie: skrypt.js , w którym umieścisz rozwiązanie zadania

Napisz skrypt zewnętrzny, który podczas uruchomienia strony zapyta Cię o imię, a następnie wyświetli powitanie na stronie: „Dzień Dobry <<imię>>”. Sformatuj test według wzoru:



Dzień Dobry Gabriela

Zapisz stronę pod nazwą t2cw1.html

Ćwiczenie 2

Napisz skrypt wewnętrzny, który poprosi o podanie imienia, a następnie

- wyświetli powitanie „Witaj <<imię>> ! Jak się masz?” wewnątrz znacznika h3. Wykorzystaj funkcję `document.getElementById`.
- wyświetli powitanie „Witaj <<imię>> ! Jak się masz?” w konsoli strony.

Zapisz skrypt pod nazwą t2cw2.html

Ćwiczenie 3

Napisz skrypt, który wypisze obwód i pole trapezu o zadanych bokach. Zastosuj zmienne.

- a) Przypisz wartości zmiennym wewnątrz skryptu. Wyniki obliczeń wyróżnij pogrubieniem. Spróbuj uzyskać efekt:

Pole trapezu

Podstawa a= **2 cm**
Podstawa b= **5 cm**
Wysokość h= **8 cm**
Pole= **28 cm²**

Zapisz skrypt pod nazwą t2cw3a.html

- b) Zmodyfikuj skrypt tak, aby podczas uruchomienia strony użytkownik został poproszony o podanie potrzebnych do obliczeń danych. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw3b.html

Ćwiczenie 4

Napisz skrypt, który poprosi użytkownika o podanie informacji na temat tego ile chce wydać podczas piątkowego wieczoru, a następnie w zależności od odpowiedzi wyświetli komunikaty (alerty):

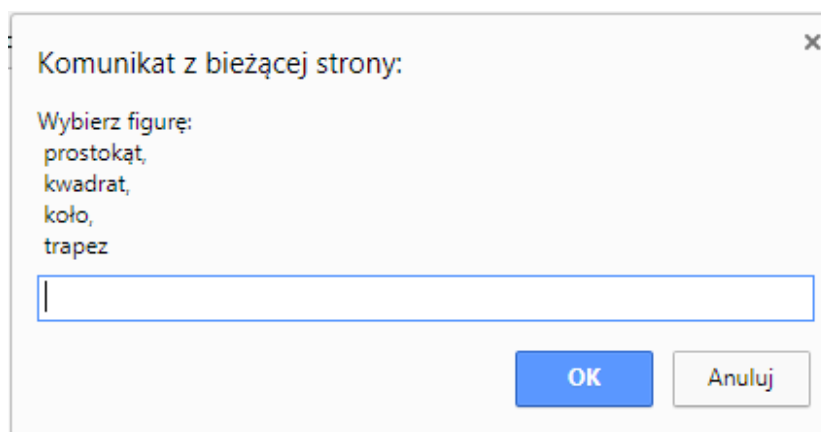
- Możesz iść na kolację i do kina. – jeżeli kwota będzie większa lub równa 100 zł.
- Możesz iść na dobrą kolację. - jeżeli kwota będzie większa lub równa 50 zł, ale mniejsza niż 100
- Możesz iść do kina. – gdy kwota jest większa lub równa 25 a mniejsza niż 50
- Spędzisz wieczór przed telewizorem.- w pozostałych przypadkach

Zapisz skrypt pod nazwą t2cw4.html

Ćwiczenie 5

Napisz skrypt, który:

- 1)poprosi użytkownika o wybranie jednej z czterech figur:



Komunikat z bieżącej strony:

Wybierz figurę:

prostokąt,
kwadrat,
koło,
trapez

OK Anuluj

(Zachowaj układ pionowy komunikatu.)

2) w zależności od wybranej figury, poprosi o podanie odpowiedniej ilości danych potrzebnych do obliczenia pola wybranej figury, np.:

3) wyświetli dane oraz obliczone pole figury

a= 5
b= 4
h= 8
P_t= 36

4) w przypadku wybrania innej niż dostępne figury lub błędu przy wpisie wyświetli komunikat:

„Podałeś niewłaściwą figurę”

Pamiętaj o zmianie tekstu wprowadzanych danych na liczby.

Wykonaj zadanie w dwóch wersjach:

- Wykorzystaj instrukcję if-else if-else. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw5a.html
- Wykorzystaj switch. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw5b.html

Ćwiczenie 6

Napisz skrypt, który pobierze liczbę od użytkownika i wyświetli jeden z komunikatów „Podałeś liczbę podzieloną przez 6”, „Podałeś liczbę niepodzielną przez 6”, lub „Podałeś tekst, wprowadź liczbę”.

Wykonaj zadanie w trzech wersjach:

- Wykorzystaj instrukcję if-else if-else. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw6a.html
- Wykorzystaj switch. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw6b.html
- Wykorzystaj **operator warunkowy(!)**. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw6c.html

Ćwiczenie 7

Napisz skrypt, który wypisze liczby, które w wyniku dzielenia przez 4 dają resztę 3 i są mniejsze od 50 a większe lub równe 10. Wyświetl je malejąco w tabelce (sformatuj style tabeli, by była ona widoczna).

- a) wykorzystaj pętlę for. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw7a.html
- b) wykorzystaj pętlę while. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw7b.html
- c) wykorzystaj pętlę do... while. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw7c.html

Ćwiczenie 8

Napisz program, który obliczy i wyświetli $n!$. Użytkownik podaje na początku wartość n . Wykorzystaj operator przypisania: $*$ oraz dwie zmienne.

Silnia liczby jest iloczynem wszystkich liczb naturalnych mniejszych od niej lub jej równych, czyli:

$$n! = 1 * 2 * \dots * (n - 1) * n; \text{ (z definicji } 0!=1 \text{ oraz } 1!=1)$$

- a) wykorzystaj pętlę for. Zapisz skrypt pod nazwą t2cw8a.html
- b) wykorzystaj pętlę while. Zapisz skrypt pod nazwą t2 cw8b.html

Ćwiczenie 9

Przygotuj skrypt wyświetlający poniższą odwróconą piramidę. Użytkownik powinien mieć możliwość wybrania ilości jej poziomów.

```
@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@
@@@@@@@@
@@@@@@@
@@@@@@
@@@@@
@@@@
@@@
@@
@
```

Zapisz skrypt pod nazwą t2cw9.html

Ćwiczenie 10

Napisz skrypt, który będzie sumował liczby podawane przez użytkownika. Po podaniu każdej liczby skrypt będzie pytał użytkownika, czy chce podać kolejną liczbę. Po zakończeniu wczytywania program wyświetli otrzymaną sumę.

Zapisz skrypt pod nazwą t2cw10.html