Задание 1

Создайте функцию, которая будет находить сумму всех числовых значений переданного в нее объекта. Не-числовые значения должны игнорироваться.

Примеры:

const salaries = {

"Vasiliy": 100,

"Piotr": 300,

"Daria": 250,

"isPaid": false

};

console.log(findSum(salaries));

< 650

Указания:

• Проверять на числовые значения нужно с помощью isNaN

• Сдавать в виде HTML-файла

Задание 2

Дан массив, например, такой:

const numbers = [1, 2, 5, 10, 15, 25, 32, 'Jack', 64];

Нужно написать функцию, которая вернет сумму всех четных чисел в массиве. Не-числовые значения должны игнорироваться.

Указания:

• Проверять на числовые значения с помощью isNaN или логической операцией проверки на NaN.

• Нужно решить задачу с использованием continue в цикле.

• Функция должна принимать один аргумент - массив, и возвращать числовое значение - сумму.

• Массив для примера можете использовать данный в задаче или придумать самостоятельно.

• Чтобы понять, число четное или нет, можно воспользоваться оператором "остаток от деления". Пример:  
> 9 % 3   
< 0  
Остаток от деления 9 на 3 равен 0, т.к. 9 делится на 3 нацело  
> 6 % 4  
< 2 // остаток от деления 6 на 4 равен 2  
> 153 % 2  
< 1 // Остаток от деления любого числа на 2 будет равен либо 0 (делится на 2, то есть четное), либо 1 (не делится на 2, значит не четное). В этом случае - нечетное.

• Либо воспользоваться таким сравнением:  
let result = 153 / 2; // 76.5  
if (Math.floor(result) === result) { // 76 === 76.5  
 // число четное  
} else {  
 // число нечетное  
}  
Если число было бы четное, то у него не было бы дробной части после деления на 2, и поэтому при обработке через Math.floor все равно было бы равно самому себе.

Задание 3

Написать игру, в которой программа "загадает" случайное число от 1 до 7, а затем предложит игроку его угадать.

Игроку предлагается вводить числа. При этом программа должна запоминать, сколько попыток было у игрока. При этом, не должны учитываться попытки, содержащие не числа, а также числа, не попадающие в заданный промежуток (от 1 до 7).

Если пользователь нажмет "Отмена" при вводе числа, игра должна завершиться.

Если пользователь сделал три попытки и не угадал, игра должна завершиться.

Все сообщения выводятся с помощью alert и prompt (не в консоль).

Указания:

• Во вводе чисел это задание похоже на задание из лабораторной работы (с нахождением среднего арифметического). Здесь также пользователю предлагается вводить числа, при этом учитывая промежуток ввода. Разберитесь с предыдущим заданием, и с этим не возникнет сложностей.

• Необходимо использовать continue и break в цикле для решения этой задачи. Цикл может быть как бесконечным, так и нет.