# Uppgift 5

## Funktioner

1. Skriv syntaxen för en namngiven funktion (named function).
2. Skriv syntaxen för en anonym funktion (anonymous function).
3. Skriv syntaxen för en autokörande funktion (Self-Invoking Anonymous Function).
4. Gör om följande namngiven funktion till en anonym sådan:  
     
   var a = function abc() {

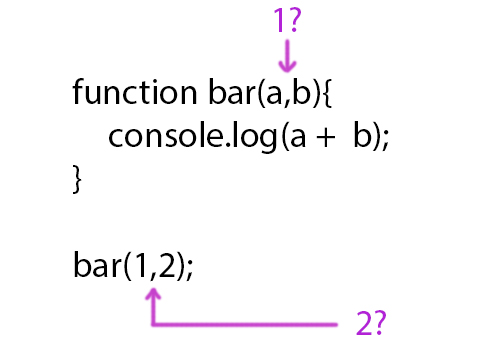
Alert(”hej”);

};

1. Följande kod har fem fel. Meningen är att det ska vara en anonym självkörande funktion som skriver ut en konsol log meddelande. Vänligen rätta felen i den.  
     
   function (”) {

Console.log("asd);

));

1. Skapa en anonym självkörande funktion som skriver ut en alert(”När jag blir stor vill jag vara en självkörande bil”);
2. Skapa en namngiven funktion som skriver ut i consol.log ”7. Jag är en namngiven funktion”.
3. Vad kallas 1 respektive 2?  
   
4. Skriv en namngiven funktion som ni kallar på/kör där ni skickar med 2 argument. Första argumentet är ”Detta är uppgift 9. hej” och andra argumentet är ”då”. Sätt ihop argumenten i funktionen och skriv ut dem i en consol.log.
5. Skriv en automatisk självkörande funktion som ger sig själv två argument med värdet 1 och 2. Adera värdet och skriv sedan ut det med en consol.log från funktionen.
6. Skriv en random funktion som retunerar ett värde mellan minimum och maximum beroende på argumenten ni skickar in till den. Exempelvis, om ni skickar in 1 och 10 så ska den generera ett värde mellan 1 och 10 och retunera det tillbaka. Spara det värdet den retunerar i en lämplig variabel och console logga ut den.
7. Skapa en ny random funktion som nu istället genererar ett tal mellan två valörer som ignorerar ett tal mellan två värden. What? Okej låt mig förklara. Man ska kunna skicka in 4 värden där den genererar och returnerar ett slumpmässigt tal mellan dessa värden. Om man skickar in 1-5 och 10-20, ska funktionen generera **ett** tal mellan 1-5 eller 10-20 och retunera. Den får alltså inte generera ett tal mellan 6-9 i det fallet. Om man skickar in 1-100 och 500-1000 ska randomfunktionen retunera ett slumpmässigt tal mellan 1-100 eller 500-1000 och alltså då ignorera 101-499. Sedan returnerar funktionen svaret och skrivs ut på lämpligt sätt.
8. En arbetsgivare har tröttnat på att behöva fundera ifall en summa är jämnt eller ojämnt och vill att du skapar en funktion som kan användas för det. Man ska kunna skicka in ett positivt heltal och funktionen ska kunna säga om siffran är ett jämnt tal eller ojämnt.   
     
   Tips: Modulus eller if satser kan lösa problemet.
9. Du har ett par barn som kommer över till dig i helgen och du vill testa att göra ett spel till dem. Den första funktionen går ut på att barnet skriver sitt namn och funktionen lägger till ett random tillägg på deras namn utifrån en array med fördefinierade tillägg.   
     
   Först får barnet ange sitt namn. Sen skickas det till en funktion som lägger till exempelvis ”von bollibongbong den tredje!” efter barnets namn och skriver ut det till barnet.

Såhär kan resultatet se ut: Användaren får en prompt där dem anger sitt namn, detta namn skickas till en funktion som lägger till ett random namn baserat på tre alternativ. Detta läggs till i slutet av namnet och skickas ut till användaren.  
  
*Per von bollibongbong den tredje!*

1. Om du skriver en namngiven funktion. Vad händer om du kallar på den innan funktionen har blivit deklarerad? Om du kallar på följande funktioner och console loggar ut resultatet, vad händer? Och varför?  
     
   console.log(functionen);  
     
   var a = function(b){

return b + 1;

}

function c(b){

return b + 1;

}

1. Vem vill bli miljonär. Skapa en ny .js fil.  
   Gör en funktion som går igång direkt när .js filen startar. Den funktionen sätter igång ett spel. Spelet går ut på att användaren ska få en fråga med två svarsalternativ.   
     
   Svaret användaren ger (rätt eller fel) ska skickas till en funktion som tar emot svaret efter ställd fråga och kontrollerar om svaret är rätt. Om fel svar har angetts ska funktionen skriva ”ni förlorade, bättre lycka nästa gång”. Om användaren hade rätt ska ni berätta för användaren att dem vann en miljon.

Det ska finnas två frågor som spelet kan välja att ge användaren varje gång spelet startar med två lämpliga svar för frågan.

1. Kortblandare. Skapa en ny js fil. En klubb som spelar kort undrar om du kan skapa en digital kortblandare till dem. Efter att den blandat kort ska den dela ut det översta kortet med rätt valör (spader, hjärter, ruter, klöver) tills kortleken är slut. Varje gång ett nytt kort delas ut ska det visas med exempelvis en alert.   
     
   Dem är besvärliga kunder och säger åt dig att du inte får använda någon for loop för att skapa den men switch sats och if satser samt funktioner, arrayer och dess metoder mm går bra.
2. Skapa en ny js fil. Gör en prompt som berättar för användaren att denne har stött på en drake och vi behöver veta vad som ska göras. Skriver användaren 1 attackerar vi draken, skriver användaren 2 gömmer vi oss.

Draken har 10 i liv och du har 10 i liv.

Gör en funktion som tar emot värdet(svaret) från användaren.   
Funktionen kollar om användaren tryckt 1 (attackera draken) då anropas en annan funktion som kollar om draken blockar slaget eller tar skadan (en ”random funktion” som retunerar resultatet). Om draken blockar tar den ingen skada, om draken inte blockar tar den 1 i skada.   
Efter detta är det drakens tur att slå. Draken har då 50/50 chans att träffa användaren och göra 1 skada. Sen får användaren samma fråga igen om den vill attackera eller gömma sig.  
  
Om användaren istället tryckt 0 (gömmer vi oss) - finns det 50/50 chans att draken halkar och slår sig (förlorar två liv) eller att draken hittar användaren och gör två i skada.   
Sen är det drakens tur som då har 50/50 procent chans att träffa användaren och göra 1 skada. Sen får användaren samma fråga igen om den vill attacker eller gömma sig.   
  
Spelet fortsätter till någon har dött.   
Skriv ut lämplig feedback till användaren vad som händer.