@@@@@@@@@作業 01： **01temperature.html (變數與運算式)**

寫程式，設定變數存放今天的攝氏温度(30)，請寫程式將其轉換成華氏温度，請將轉換的結果顯示在頁面上。註：華氏= (攝氏)(9/5) + 32

A:

var x = 30;

document.write("攝氏溫度:",x,"度","<br>")

var y = (x\*9/5)+32

document.write("華視溫度:",y,"度","<br>")

@@@@@@@@@作業 02： **02expressint.html (變數與運算式)**

寫程式，設定變數存放今天到目前為止所經過的秒數(比如8000秒)，請將其轉換成時分秒後顯示在頁面上。

A:

var z = 8000

document.write("本日經過秒數:",z,"秒","<br>")

var hour = Math.floor ( z/3600 )

document.write("現在時間:",hour,"點")

var minutes = Math.floor ((z%3600)/60)

document.write(minutes,"分")

var seconds = ((z%3600)%60)

document.write(seconds,"秒","<bar>")

@@@@@@@@@作業 04： **04orangeIf.html  (if練習)**

寫程式，設定變數存放橘子一斤的單價，及購買的斤數，並算出小計為何,

若消費金額超過500元, 則打九折

<script>

        var x=10 //橘子一斤多少

        var y=200 //購買斤數

        var price = x\*y

        if(price>=500) {

            document.write("消費金額:",price\*0.9,"元","<br>")

        }

        else {

            document.write("消費金額",price,"元","<br>")

        }

    </script>

@@@@@@@@@作業 05：**05orangeIf\_2.html (if練習)**

寫程式，設定變數存放一斤的單價，及購買的斤數，並算出小計為何,

若消費金額超過500元, 則打九折,

若消費金額超過1000元, 則打七折

<script>

        var x = 10;

        var y = 100;

        var price = x\*y;

        if(price<500) {

            document.write("價錢為:",price,"元");

        }

        else if(price<1000) {

            document.write("價錢為:",price\*0.9,"元");

        }

        else {

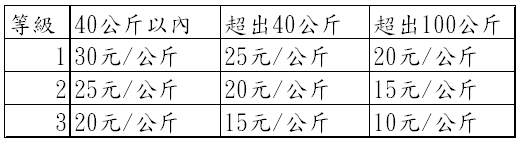
            document.write("價錢為:",price\*0.7,"元");

        }

    </script>

@@@@@@@@@作業 06：**06orangeIf\_3.html (if、switch練習)**

橘子的單價和等級的關係如下:



寫程式，設定變數存放所購買的等級及公斤數，並算出小計

<script>

        var level = 3;

        var x=40;

        var price;

        if (level === 1 ) {

            if (x>=100){

            price=x\*20;

            }

            else if(x>=40) {

                price=x\*25;

            }

            else{

                price=x\*30;

            }

        }

        else if (level === 2) {

            if (x>=100){

            price=x\*15;

            }

            else if(x>=40) {

                price=x\*20;

            }

            else{

                price=x\*25;

            }

        }

        else if (level === 3 ) {

            if(x>=100){

            price=x\*10;

            }

            else if(x>=40) {

                price=x\*15;

            }

            else{

                price=x\*20;

            }

        }

        document.write("價錢為",price,"元","<br>")

    </script>

switch版

var level = "1";

        var x = 40;

        var price;

        switch(level){

            case "1":

            if (x>=100){

             price=x\*20;

             }

             else if(x>=40) {

                 price=x\*25;

             }

             else{

                 price=x\*30;

             }

             break;

            case "2":

            if (x>=100){

             price=x\*15;

             }

             else if(x>=40) {

                 price=x\*20;

             }

             else{

                 price=x\*25;

             }

            break;

            default:

            if(x>=100){

             price=x\*10;

             }

             else if(x>=40) {

                 price=x\*15;

             }

             else{

                 price=x\*20;

             }

            }

        document.write("價錢為",price,"元","<br>")

@@@@@@@@@作業 07　 **07forSum.html (迴圈..練習)**

寫程式，設定變數存放一個正整數,並算1 到此整數間的總和、奇數和、偶數和

@@@@@@@@作業08　**08prizeFor.html (迴圈 for…, Math練習)**

摸彩金 : 有11顆彩球, 彩球面額為0-10之間, 可以摸彩10次, 印出其每次的摸彩金額及彩金總金額(單位:佰元)

Math.random()\*11

@@@@@@@@@作業9 **9prize.html**

**(迴圈, Math練習)**

摸彩金 : 有11顆彩球, 彩球面額為0-10之間, 若摸到的彩球不為0,則可繼續摸彩,若摸到的彩球為0,則停止摸彩,並計算其摸彩次數及彩金總金額(單位:佰元)

@@@@@@@@@作業10 **10nestedLoopStar.html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

@@@@@@@@@作業11  **11nestedLoopStar.html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

@@@@@@@@@作業12　**12nestedLoop. html**： **(巢狀迴圈練習)**

印出

1

12

123

1234

12345

123456