1. **Сколько есть видов условных операторов?**  
   Бывают нескольких видов:

* условный оператор **if** (с одной ветвью)
* условный оператор **if...else** (с двумя ветвями)
* условный оператор **else if...** (с несколькими ветвями)
* тернарный оператор (**?:**)
* оператор выбора **switch**

**Перепишите пример про определение времени суток через тернарный оператор**  
  
  
(time < 10) ? alert( "Доброе утро!" ) : alert( "Добрый день!" );

1. **Выведется ли alert?**

if ("0") {

alert( 'Привет' );

}  
  
Alert выведется, так как 0 в кавычках, значит это это не числовое значение, а строчное.

1. **Чему будет равно условие (правда или ложь) в этих случаях, если x = 6 and y = 3?**
   * (x < 10 && y > 1) *логическое И*(6 < 10 && 3 > 1) true
   * (x == 5 || y == 5) *логическое ИЛИ*(6 == 5 || 3 == 5) false
   * !(x == y) *логическое НЕ*

!(6 == 3) true

1. **Назовите три способа назначения обработчиков событий. Какой из них самый универсальный?**  
     
   on<событие> - в HTML  
     
   elem.onclick = function() – через использование свойства DOM-объекта в JS

element.addEventListener(event, handler[, options]); - addEventListener и removeEventListener, самые универсальные обработчики событий. Позволяют добавлять несколько обработчиков на одно событие одного элемента  
  
**event - и**мя события, например "click".

**handler - с**сылка на функцию-обработчик.

**options - д**ополнительный объект со свойствами

1. **Корректна ли такая запись? button.onclick = hello();**  
     
   Некорректна, нужно написать так:  
   button.onclick = **function**() {

alert(“Hello”)};  
  
Или так:  
  
function hello() {

alert(“Hello”)};  
  
button.onclick = hello; - в такой случае скобки не нужны

1. **Какие есть события у клавиатуры?**  
   keydown и keyup – когда пользователь нажимает / отпускает клавишу
2. **Что такое объект события и какие у него могут быть свойства?**  
   Получить детальную информацию о событии в обработчике можно посредством **объекта события** (Event). Данный объект создаёт браузер, когда это событие происходит. В него он помещает много различной информации. Например, для события click: какая клавиша нажата, координаты курсора и др.
3. **Самостоятельно разберитесь, какие бывают операторы сравнения? Напишите сюда как выглядят сравнение "равно", "не равно", "больше чем".**  
   равно: (a == b)  
   не равно: (a!=b)  
   больше чем: (a>b)