

Ćwiczenie 1 → Plik: cwiczenie-1.html

Napisz skrypt, który wczyta od użytkownika numer dnia tygodnia (1-7), po czym zamieni go na angielski odpowiednik (wraz z polskim tłumaczeniem) wg poniższej tabeli:

Wczytany numer	Oczekiwana odpowiedź skryptu
1	Pierwszy dzień tygodnia to Monday - poniedziałek
2	Drugi dzień tygodnia to Tuesday - wtorek
3	Trzeci dzień tygodnia to Wednesday - środa
4	Czwarty dzień tygodnia to Thursday - czwartek
5	Piąty dzień tygodnia to Friday - piątek, piąteczek, piątunio (komunikat zapisany żółtym kolorem)
6	Szósty dzień tygodnia to Saturday - sobota (komunikat zapisany zielonym kolorem)
7	Pierwszy dzień tygodnia to Sunday - niedziela (komunikat zapisany zielonym kolorem)
Dowolna inna wartość aniżeli z przedziału (1-7)	To nie jest prawidłowy numer dnia tygodnia! (komunikat zapisany czerwonym kolorem)

Uwaga! Odpowiedź powinna zostać pokazana w **<div id="wynik">** (oczywiście po kliknięciu przycisku)

Ćwiczenie 2 → Plik: cwiczenie-2.html

Kino *Arkadia* wyświetla obecnie film pt. *Siedem* w reżyserii Davida Finchera z udziałem m.in. Brada Pitta oraz Morgana Freemana. Napisz skrypt, który wczyta od użytkownika imię oraz wiek kilenta oraz w zależności od podanych danych wypisze na ekranie (w bloku div o id="wynik") informację, **czy klient może wziąć udział w seansie** oraz **jaką opłatę** ma uiścić w kasie kina:

Wiek	Udział w seansie	Cena biletu
Mniej niż 16 lat	Nie może wziąć udziału w seansie	
Od 16 do 17 lat	Może wziąć udział, jeśli jest z opiekunem	12 zł
Od 18 lat w górę	Może wziąć udział	18 zł
Reguła specjalna: Jeżeli ktoś ma na imię Brad lub Morgan i ukończył 18 lat , to wówczas może wziąć udział w seansie za darmo (0 zł)		

Ćwiczenie 3 → Plik: cwiczenie-3.html

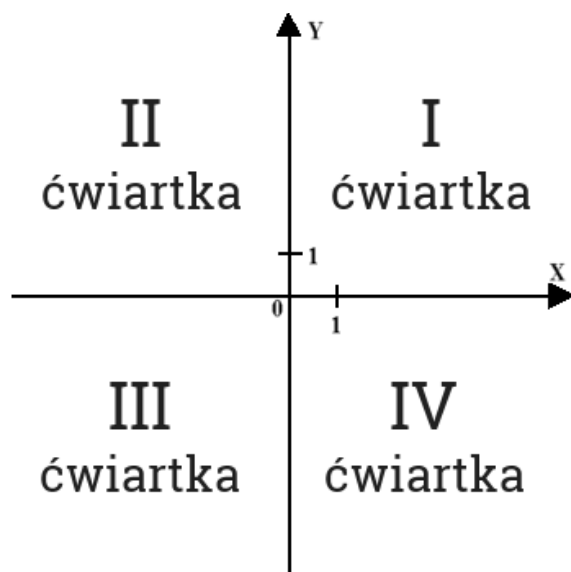
Napisz skrypt, który na podstawie podanych współrzędnych punktu $P = (x, y)$ określi w której ćwiartce kartezjańskiego układu współrzędnych znajduje się wprowadzony przez użytkownika punkt P .

Rezultat wypisz na ekranie w bloku div o id="wynik" (oczywiście po kliknięciu na przycisk)

Jeżeli którakolwiek współrzędna ma wartość zerową, komunikat brzmi: Punkt leży na jednej z osi układu

Jeżeli wprowadzono punkt $P=(0,0)$ skrypt odpowie: Punkt $P=(0,0)$ jest początkiem układu współrzędnych

Easter egg: Jeżeli ktoś poda wartości $P=(15,96)$ to skrypt zamiast wyniku pokaże krótki zarys życiorysu Kartezjusza (przygotowany wg Twojego uznania)



Ćwiczenie 4 → Plik: cwiczenie-4.html

Napisz skrypt, który dla trzech wczytanych przez użytkownika liczb a , b , c wypisze kolejno:

- a) Najmniejszą z wprowadzonych liczb
- b) Największą z wprowadzonych liczb
- c) Wartość bezwzględną każdej podanej liczby
- d) Informację czy liczba jest parzysta (kolejno dla każdej z nich)

Wszystkie rezultaty wypisz na ekranie w bloku div o id="wynik", każdy podpunkt w osobnym paragrafie `<p></p>` (oczywiście po kliknięciu na przycisk)

Ćwiczenie 5 → Plik: cwiczenie-5.html

Witamy w finale teleturnieju! Tylko w jednej z trzech bramek:

1	2	3
---	---	---

znajduje się samochód - główna nagroda w naszym show! Napisz skrypt, który zapyta gracza o wybór bramki, zaś **po kliknięciu na przycisk** wylosuje numer szczęśliwej bramki z przedziału od 1 do 3 z użyciem zapisu:

```
var lucky = Math.floor(Math.random() * 3) + 1;
```

Następnie sprawdzimy, czy jest to numer szczęśliwej bramki (innymi słowy: czy wygraliśmy?)

Możliwe rezultaty skryptu (tutaj zakładamy, że bramka nr 2 została wylosowana jako szczęśliwa):

- a) wygrana: Hurra! W bramce nr 2 jest samochód!
- b) porażka: Niestety! Samochód znajdował się w bramce nr 2...

Uwaga: W tym zadaniu możesz używać **tylko zapisu skróconego instrukcji if** (operator warunkowy) (warunek) ? wartość_jeżeli_true : wartość_jeżeli_false