

## JAVASCRIPT ב תרגילים

### 1. תגית script לכתיבת פעולות ב JavaScript

```
<script type="text/javascript">
```

#### דוגמה להגדרת משתנים:

```
var money;  
var p1, p2, c1, c2, total;
```

#### פעולה בעקבות הקשה על כפתור, למשל:

```
function GetMoney() {  
  
    money = parseInt(Math.random() * 1000) ; הגרלת מספר רנדומלי  
    alert(" הודעת פלט קופצת; " שלנו בהנות לקנייה שה " + money + " ב זכית " )  
}
```

#### פעולה בעקבות הקשה על כפתור, למשל:

```
function GetTotal() {  
  
    p1 = parseInt(document.getElementById("price1").value);  
    p2 = parseInt(document.getElementById("price2").value);  
    c1 = parseInt(document.getElementById("camut1").value);  
    c2 = parseInt(document.getElementById("camut2").value);  
  
    total = p1 * c1 + p2 * c1;  
  
    alert(" הוא הכולל המחיר " + total);  
  
    if (total > money)  
        alert(" שה " + (total - money) + " לשלם לך נותר " );  
    else alert(" שה " + (money - total) + " הבאה לקנייה לך נותר " );  
}
```

```
</script>
```

אפשר גם להשתמש ב document.write או כתיבה ישירה לתיבת טקסט שתציג את התוצאה:

```
document.getElementById("total").value = total;
```

בדומה למה שעשינו במחשבון

- כתבו ב Javascript את הקוד לביצוע המשימות:

1.

### בהקשה על הכפתור מציגים

שני מספרים דו ספרתיים האפשריים משתי הספרות שנקלטו

עוד סיפרה	סיפרה אחת
<input type="text"/>	<input type="text"/>
מספר שני	מספר 1
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
להצגת שני מספרים דו ספרתיים	

2.

### ברוכים הבאים לחנות הספרים

נסו את מזלכם בזכייה לקנייה בחנות

להגרלה הקישו

מחיר	כמות	סוג פריט
<input type="text"/>	<input type="text"/>	ספר נוח
<input type="text"/>	<input type="text"/>	ספר רומנטי

קבל חשבון סופי

3. כתבו תוכנית בדף אינטרנט שמדמה משחקי מזל:

\* מגרילה מספר ונקלט מספר נוסף מהמשתמש המנסה לנחש את המספר שהוגרל

\* מוגרלים שני מספרים (6-1 כמו קוביות) ונקלט מספר מהמשתמש שצריך לנחש את סכום שתי הקוביות.....

וכו'.....