

JavaScript	Modul 2 zusätzliche Übungen zur Verzweigungen
------------	--

Übung 1

Ein Rechenprogramm soll eine Multiplikationsaufgabe ausgeben, das Ergebnis einholen und als richtig oder falsch bewerten.

Zufallszahl zwischen 1 und 9: `Math.floor(Math.random()*9+1);`

Das Programm soll in 3 Schritten aufgebaut werden:

1.) Zwei Zufallszahlen erzeugen, ein Rechenergebnis vom Benutzer einholen und ausgeben (ohne auf Richtigkeit überprüft zu haben).

Programmausgaben:
 Berechne: 2 * 4 =
 memoone.de
 Rechenergebnis =

 OK Abbrechen

Programmausgaben:
 Berechne: 2 * 4 = Die Rechnung lautet: 2 * 4 = 8

2.) Das Layout soll etwas formatiert werden:

Programmausgaben:
 Berechne: 4 * 5 =

 Die Rechnung lautet: 4 * 5 = 20

3.) Nun soll das Ergebnis auf Richtigkeit überprüft werden:

Programmausgaben:
 Berechne: 3 * 8 =

 Die Rechnung lautet: 3 * 8 = 23
 Das ist leider falsch

Programmausgaben:
 Berechne: 4 * 9 =

 Die Rechnung lautet: 4 * 9 = 36
 Das ist richtig

Übung 2

Ein Würfel wird gewürfelt. Ein Spieler tippt eine Zahl. Tippt er richtig, wird eine Gewinnmeldung ausgegeben.