

Příklady na podmínky a cykly

1. Vytvoř proměnnou `pravdepodobnostUspechu`, do které vložíš výsledek z generátoru náhodných čísel. Vypiš hodnotu této proměnné. Pokud její hodnota bude větší než 0.5, vypiš text "Cislo je vetsi nez 0.5". Vyjdi z tohoto příkladu:

```
var pocetBodu;  
pocetBodu = 13;  
if (pocetBodu > 10) {  
    console.info("Cislo " + pocetBodu + " je vetsi nez 10");  
}
```
2. Vytvoř proměnnou `pocetStupnuPiva`, do které načteš číslo od uživatele z klávesnice. Pokud je hodnota této proměnné větší než 12, vypiš "Pij s rozumem". Pokud je hodnota této proměnné menší než 10, vypiš "To snad ani není pivo". Jinak (tedy číslo je mezi 10 až 12 včetně) vypiš "Takove normalni pivo".
3. Vytvoř program, který vypíše čísla od 10 do 1. Vyjdi z tohoto příkladu:

```
var pocetPrstu;  
pocetPrstu = 0;  
while (pocetPrstu < 5) {  
    console.info(pocetPrstu);  
    pocetPrstu = pocetPrstu + 1;  
}
```
4. Vytvoř program, který pomocí cyklu `while` vypíše:
 1. kralik
 2. kralik
 3. kralik
 4. kralik
5. (Bonus) Vytvoř jednoduchý program, který bude virtuálně házet kostkou dokud mu nepadne 6. Každý hod vypíše na obrazovku.