

# Příklady na podmínky a cykly

1. Vytvořte proměnnou pravděpodobnostUspechu, do které vložíte výsledek z generátoru náhodných čísel. Vypište hodnotu této proměnné. Pokud její hodnota bude větší než 0.5, vypište text "Cislo je vetsi nez 0.5". Vyjděte z tohoto příkladu:  

```
var pocetBodu = 13;  
if (pocetBodu > 10) {  
    System.out.println("Cislo " + pocetBodu  
        + " je vetsi nez 10. Kvalifikujete se do závodu.");  
}
```
2. Řekněme, že uživatel má láhev alkoholu. Vytvořte program, který ho varuje před nebezpečnými účinky.  
Vytvořte proměnnou procentoAlkoholu, do které načtete číslo 0 až 100 od uživatele z klávesnice. Pokud je hodnota této proměnné větší než 15, vypište "To bude zabijak". Pokud je hodnota této proměnné menší než 4, vypište "To snad ani není pivo". Jinak (tedy číslo je mezi 4 až 15 včetně) vypište "Pijte s rozumem".
3. Vytvoř program, který vypíše čísla od 10 do 1. Vyjdí z tohoto příkladu:  

```
var pocetPrstu = 0;  
while (pocetPrstu < 5) {  
    System.out.println(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.