

Javascript les 4

Variabelen in Javascript

Variabelen zijn stukjes geheugen (RAM) met een naam.

In variabelen kan je snel dingen opslaan en terughalen.

- booleans (true/false)
- getallen (met of zonder decimalen)
- woorden/zinnen (omringd met “”)
- complexe objecten (foto's, databases etc.)

Variabelen in Javascript

```
let y = 10;
```

let : maak variabele

y : naam van variabele

= : nieuwe waarde van y variabele

Variabelen in Javascript

- **booleans**
 - `let connectedToInternet = true;`
- **getallen (met of zonder decimalen)**
 - `let xSpeed = 2;`
 - `let gravity = 9.81;`
- **woorden/zinnen (omringd met “”)**
 - `let name = “Roald”;`
 - `let greeting = “Hallo ik ben ”;`
 - `let sentence = greeting + name;`
- **complexe objecten (foto’s, databases etc.)**
 - later...

Scope in Javascript

() = functie

{ } = block - ieder block *dieper* een extra niveau indentatie

```
function setup() {
```

```
//
```

```
}
```

Scope in Javascript

```
1
2 let y = 0; //dit is global scope
3
4 function setup() {
5   createCanvas(800,600);
6   background(255);
7 }
8
9 function draw() {
10
11
12 }
13
```



y is overal bekend

Scope in Javascript

```
1  function setup() {  
2    let y = 0; |  
3    createCanvas(800,600);  
4    background(255);  
5  
6  
7  
8  }  
9  
10 function draw() {  
11  
12 }  
13
```



y is bekend binnen
setup()
vanaf regel 2 tot regel 8

Scope in Javascript

```
1  function setup() {  
2    createCanvas(800,600);  
3    background(255);  
4    let y = 0;  
5  
6  
7  
8  }  
9  
10 function draw() {  
11  
12 }  
13
```



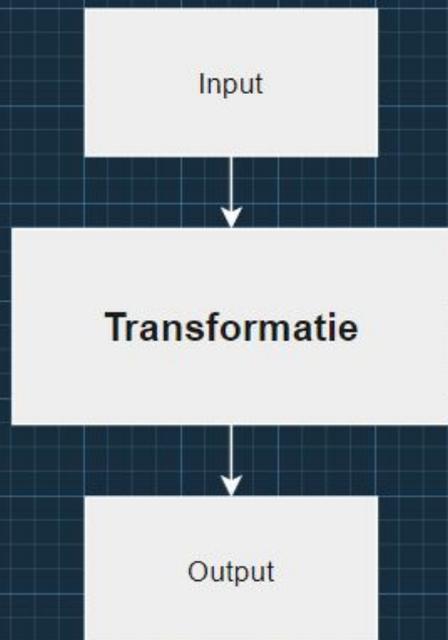
y is bekend binnen
setup()
vanaf regel 4 tot regel 8

Scope in Javascript

```
1  function setup() {  
2    createCanvas(800,600);  
3    background(255);  
4  
5  
6  
7  }  
8  
9  function draw() {  
10   let y = 0;  
11  
12  }  
13
```

} y is bekend binnen draw()
vanaf regel 10 tot regel 12
en niet daarbuiten

Basismodel



line();

