

Variabelen

dingen even opslaan

Variabelen

```
let leeftijd = 40;
```

```
function draw() {
```

```
    leeftijd = leeftijd + 1;
```

```
}
```

Variabelen

Γ **nieuwe variabele**
 Γ **naam** Γ **initiële waarde**
↓ ↓ ↓
let **leeftijd** = **40**;

```
function draw() {
```

```
    leeftijd = leeftijd + 1;
```

```
}
```

Variabelen

┌ nieuwe variabele
├
├ ┌ naam
├ ┌ initiële waarde
└
↓ ↓ ↓
let leeftijd = 40;

```
function draw() {  
  ┌ geen let dus bestaande variabele  
  └  
    ┌ huidige waarde van leeftijd  
    └  
      leeftijd = leeftijd + 1;  
}
```

Variabelen

```
let leeftijd = 40;
```

```
function draw() {
```

```
    leeftijd = leeftijd + 1;
```

```
}
```

Variabelen

```
function setup() {  
  let leeftijd = 40;  
  
}
```

```
function draw() {  
  
  leeftijd = leeftijd + 1;  
}
```

Variabelen

```
function setup() {  
  let leeftijd = 40; ← variabele bruikbaar vanaf hier  
} ← tot en met hier
```

```
function draw() {  
  
  leeftijd = leeftijd + 1;  
}
```

Variabelen

```
function setup() {  
  let leeftijd = 40; ← variabele bruikbaar vanaf hier  
} ← tot en met hier
```

```
function draw() {  
  
  leeftijd = leeftijd + 1; ← error: leeftijd undefined  
}
```


if & else

een conditie testen

Anatomie van een if statement

└─ **conditie**
↓
if (**mouseX < 300**) {
 console.log("links"); ← **code voor als** **conditie** **true is**
}

Anatomie van een if statement

```
└─ conditie  
↓  
if (mouseX < 300) {  
    console.log("links"); ← code voor als conditie true is  
} else {  
    console.log("rechts"); ← code voor als conditie false is  
}
```


Operators

===	if (x === 100)	als x <u>precies</u> 100 is
!==	if (x !== 100)	als x <u>niet</u> 100 is
>	if (x > 100)	als x <u>meer dan</u> 100 is
<	if (x < 100)	als x <u>minder dan</u> 100 is
<=	if (x <= 100)	als x <u>minder of gelijk aan</u> 100 is
>=	if (x >= 100)	als x <u>meer of gelijk aan</u> 100 is
	if (x < 10 x > 50)	als x <u>minder dan</u> 10 <i>OF</i> <u>meer dan</u> 50 is
&&	if (x > 10 && x < 50)	als x <u>meer dan</u> 10 <i>EN</i> <u>minder dan</u> 50 is

Voorbeeld

met `if` en `else`

Apport

- er is een 🐶 op een grasveld
- als je op het scherm klikt verschijnt een ⚾
- de 🐶 beweegt zich naar de ⚾ toe