Programmerings prøve

Opgave 1

En Boolean er en værdi som vi kan give en ting, men det kan kun være boolske, True eller False. Det ville sige at hvis jeg laver noget som hedder 2+2 = 4 så ville den være True men hvis jeg laver en som hedder 2+2=5 så er den false.

Opgave 2

Det kan være bedst at bruge løkker når man skal have flere ting til at ske eller printes uden at skulle gentage noget kode.

Opgave 3

Function setup() er virkelig bare alt det der sker i starten og kører også kun den ene gang.

Funktion draw() er en som køre hvert frame og kører ikke kun en gang men hele tiden kan man så men sige. Der er dog nogle ting så man kan få funktion draw til at stop et loop.

Opgave 4

function setup() {

  for (let x = 20; x > 0; x--) {

    // her giver vi den en værdi og siger bagefter at hvis x > 0 skal den substraterne x med 1.

    if ((x > 7 || x < 4) && x < 12) {

      // herefter går den ned og køre denne If statement. det der er i denne If, er at den har and og or operatorer.

      // and siger at begge udtryk skal være rigtig hvor or siger at bare en af dem skal være rigtige.

      console.log(x);

      // Det der så kommer til at printes, er hvis If statementet bliver opfyldt. SÅ lad os kigge på det

      // 20 er ikke mindre end 12 så det skriver ikke i konsollen. så vi skal helt ned til under 12 før der printes noget.

      // Jeg mener den printer alle talende mellem 12 og 4. fordi i or statementet skal en af dem jo bare være opfyldt.

    }

  }

}

Opgave 5

function setup() {

  let = talListe = [5, 3, 42, 7, 41];

  let x = talListe(0);

  for (let i = 0; i < talListe.length; i++) {

    //Jamen som vi kan se så har vi et for loop og det den siger er at vi giver den en variable og siger at hvis i er mindre end talListe.length

    // som er hvor lang den er.

    if (talListe[i] > x) {

      // så siger den at hvis talListe[i] så skal den kører if statementet.

      x = talListe[i];

    }

  }

  console.log(x);

  //så jeg tænker den printer 5.

}

Opgave 6

function setup() {

  createCanvas(400, 400);

  let A = random(100);

  let B = random(100);

  console.log(A, B);

}

Opgave 7

function setup() {

  createCanvas(400, 400);

  let i = 0;

  while (i < 13) {

    i % 2 == 1;

    i++;

  }

  console.log(i);

}

Jeg ved det ikke er rigtig.

Opgaver 12