1. Een codeertaal.

2. Om webpagina's interactief te maken.

3. Het betekent dat javascript op een hoog level coderen is.

4. Een software die in een browser runt.

5. Dat het niet meer op jouw processor of geheugen werkt.

6. Met het element script.

7. Een value is iets waarmee je iets kan aansturen.

8. Een variabele is iets waar je data in kan opslaan.

9. Dit is hoe je de variabele kan noemen zodat je niet altijd dezelfde data apart hoeft op te schrijven.

10.

11. Conventies worden gebruikt in JavaScript om alles meer overzichtelijk te maken.

12. A

13. C

14. Dat de code niet uitgevoerd kan worden door een bug en dus niet afgelezen kan worden.

15. Dat de code niet logisch is en dus niet gelezen kan worden.

16. Dat de ene leesbaar is maar niet logisch en de andere logisch maar dat het niet leesbaar is door een error of bug.

17. Strings, Booleans.

18. Om het overzichtelijker voor jezelf en andere mensen te maken door uitleg erbij te zetten.

19. Eentje word uitgeprint en de andere wordt aangestuurd.

20. Een fout die nog niet opgelost is, waardoor de code niet kan werken.

21.

1= B

2= C

3= A

22. Ja, het zorgt ervoor dat alle cijfers of letters in de correcte volgorde worden gezet.

23. Ja, want je declareert hier gewoon een variabele.

24. Dit is een symbool die word gebruikt om values en variabele uit te voeren.

25. = is de toewijzing en == is om 2 waardes te vergelijken.

26. **20**

27. **75**

28.  **False**

29. **-10**

30. **False**

31. **False**

32. **True**

33. **-10**

34. **5**

35. **75**

36. **6**

37. Dit betekent dat sommige operatoren meer prioriteit hebben dan andere en dus gaan die operatoren met hogere prioriteit de leiding nemen over de andere.

38. Variabelen

39. Methodes

40. Conditional

**SECTIE 2**

1. Een string is iets waar je letters of woorden in kan opslaan

2. met de plus (+)

3. Jorn is stupid

4. Jorn is briljant

5. Hello Jorn

6. De “am” zit buiten de aanhalingstekens

7. Boolean

8. Dat de code heel makkelijk kan veranderen in een functie of een stuk code

9. Dat de computer dan zelf ook mag kiezen

**SECTIE 2 FILMPJE 20-25**

1. Type coercion doet automatisch values van een andere soort datatype pakken

2. ParseInt()

3. toString()

4. **43**

5. **-12**

6. **2512**

7. **37**

8. **5512**

9. 22

10. 5512

11. Values die niet “True” zijn

12. Values die wel “True” zijn

13. Niet waar!

14. Niet waar!

15. Niet waar!

16. Waar!

17. Niet waar!

18. Waar!

19. Niet waar!

20. Niet waar!

21. Waar!

22. == is iets wat de 2 waardes gelijk maakt (qua datatype) en dan vergelijkt, === maakt ze niet gelijk en laat het dus als false terugkomen als ze niet gelijk zijn.

23. Ok…

24. Het begin van het begin

25. Het begin van het begin – nog steeds

26. Ja

27. Ja

28. Ja

29. Ja

30. Nee

31. Je kan hiermee dingen false maken die normaal true zijn: !balls

32. True

33. True

34. True

35. You do something you like, probably in the public sector!

36. You do something you like, probably in the public sector!

37. I want JUNKFOOD!

38. Omdat het niet logisch is dat iets junkfood en healthy food kan zijn

39. Wordt gebruikt om elke keer een andere type te maken

40. Values die nooit veranderd kunnen worden

41. Omdat het anders de hele tijd nooit wordt afgebroken

42. Konijn!

43. Konijn!

44. Niks.

45. Konijn! Koe! Vos!

46. Koe! Vos!

47. Vos!

48. Vos!

49. Vos!

50. Konijn!

51. een statement laat iets zien en een expression zegt iets.

52. Text

Description automatically generated