Mission 2 Variabler

Følgende spørsmål tar utgangspunkt i at du har lest “Slideserie 2 Variabler”.

**Hensikt:** Disse oppgavene er ment å gjøre det klarere for deg hva variabler er og hvordan bruke dem. Spørsmålene egner seg godt for diskusjon med en eller flere personer, i tillegg til at man bør skrive ned (formulere) et svar for seg selv i din egen måte å tenke på. Å oppøve sin evne til å reflektere, skrive og snakke fag er bra.

1. Hva er en variabel?  
   - En variabel er en container (boks) for en verdi.
2. Hva brukes variabler til?  
   - Variabler blir brukt til å ta vare på en verdi. F.eks i et spill når man plukker opp en item. Så må programmet eller spillet huske hva du plukket opp.
3. Hva menes med datatype og hvilke datatyper finnes?  
   - Det finnes forskjellige verdier F.eks. tekster (for eksempel navn) og tall (for eksempel lønn). Eksempel på datatyper er Number, String, Boolean, Null, undefined og Object.
4. Hva vil det si å deklarere en variabel?  
   - Å deklarere en variabel betyr å opprette/lage en variabel. F.eks. «var name;». I deklarasjonen skriver vi var (som står for variable) og name. Da har vi en variabel som heter name.
5. Hvordan deklarerer man en variabel og setter verdi inn i den?  
   - Vi tar eksempel fra oppgaven over og legger til «= ""». Koden vil da se sånn ut «var name = "";». Mellom anførselstegnene kan vi skrive in en verdi. F.eks. «var name = "Markus";». Da har vi en variabel «name» som tar vare på verdien «Markus».