**### 1. óra: Bevezetés a JavaScript-be**

**- Rövid bevezetés: Miért hasznos a JavaScript a webfejlesztésben?**

**- JavaScript futtatása konzolon: `console.log()` használata**

**- Gyakorlati feladatok a konzol használatával.**

**Óraterv: Bevezetés a JavaScript-be**

**1. óra célja:** Bemutatni a JavaScript alapvető szerepét a webfejlesztésben, bevezetni a konzolos fejlesztés alapjait, és segíteni a diákoknak megérteni a console.log() funkcióját. Az óra végére a diákok képesek lesznek egyszerű JavaScript-kódok futtatására és kiírásokra a konzolban.

**Időtartam:** 45 perc

**Óra Script**

**0-5 perc: Bevezetés a JavaScript-be**

* **Tanár mondja:** „Ma elkezdjük a JavaScript tanulását, amely az egyik legfontosabb programozási nyelv a webfejlesztésben. Tudjátok, hogy miért fontos a JavaScript?”
  + *Várjon pár másodpercet, ha valaki válaszolna.*
* **Magyarázat:** „A JavaScript lehetővé teszi, hogy az oldalaink interaktívak és dinamikusak legyenek. Míg a HTML az oldal tartalmát, a CSS a megjelenését határozza meg, a JavaScript gondoskodik az oldal funkcionalitásáról, például hogy reagáljon a felhasználók kattintásaira, görgetésére vagy billentyűzetes műveleteire.”
* **Tipp a diákoknak:** „Ahhoz, hogy jól tudjátok használni a JavaScriptet, meg kell értenünk, hogyan működik a háttérben, és ezt a konzolon fogjuk gyakorolni.”

**5-10 perc: A JavaScript futtatása a konzolon**

* **Tanár mondja:** „Először megmutatom, hogyan használjuk a JavaScriptet a konzolon keresztül. A konzol egy olyan hely, ahol megírhatunk és kipróbálhatunk kisebb JavaScript-kódokat.”
* **Lépések bemutatása:** „Nyissátok meg a böngészőt, majd nyomjátok meg a jobb gombot, és válasszátok a 'Vizsgálat' vagy 'Inspect' opciót. Ez megnyitja a fejlesztői eszközöket. Itt találjátok a 'Console' fület – ide írhatjuk a JavaScript-kódjainkat.”
* **Gyakorlati példa:** „Próbáljátok ki a következőt: írjátok be a konzolba a következő sort, majd nyomjátok meg az Entert:

A képen szöveg, Multimédiás szoftver, szoftver, Grafikai szoftver látható

Automatikusan generált leírás

* **Magyarázat:** „Ez a console.log() parancs kiírja azt a szöveget a konzolra, amit megadtunk neki. Jelen esetben egy 'Helló, JavaScript!' üzenetet kell látnotok.”

**10-20 perc: Konzol alapú gyakorlatok**

1. **Feladat:** Írassunk ki különböző üzeneteket a konzolba.
   * „Írjátok be, hogy console.log('Első JavaScript óra'); és figyeljétek meg, mi történik!”
   * „Próbáljatok ki más üzeneteket is, például saját nevét, kedvenc színét stb.”
2. **Interakció:** „Írjatok be egy olyan üzenetet, amely bemutatkozik helyettetek, például: 'Szia, a nevem Péter!'”
3. **Kísérlet különböző típusú adatkiírásokkal:**
   * „Próbáljátok meg a következő parancsot: console.log(2024); – ez egy szám kiírása. Mi történik, ha szöveg helyett számot adtok meg?”

**20-30 perc: Konzolos hibakeresés alapjai**

* **Tanár mondja:** „A konzol segítségével nemcsak üzeneteket tudunk kiíratni, hanem hibákat is megtalálhatunk a kódban. Például próbáljátok ki ezt: consol.log('Teszt');”
* **Visszajelzés:** „Mit láttok a konzolon? Egy hibaüzenetet, igaz? Ha hibát vétünk, a konzol általában segít megmondani, mi a probléma. A hibakereséshez fontos, hogy figyelmesen nézzük a konzol üzeneteit.”

**30-40 perc: További gyakorlati feladatok**

1. **Számtani feladat:** „Írjátok be a konzolba a következőket, és nézzétek meg, mi történik:

A képen szöveg, képernyőkép, Multimédiás szoftver, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

1. **String összeadás:** „Írjatok be egy üzenetet, amely két szöveget fűz össze:

javascript

Copy code

console.log('JavaScript ' + 'nagyszerű!');

1. **Variációk gyakorlása:** „Kísérletezzetek további kiírásokkal, és használjatok különféle számokat, szövegeket.”

**40-45 perc: Összefoglalás és kérdések**

* **Tanár mondja:** „Ma megnéztük, miért fontos a JavaScript a webfejlesztésben, és megtanultuk, hogyan írjunk ki különböző adatokat a konzol segítségével. Van kérdésetek a console.log() használatával kapcsolatban?”
* **Feladat házi gyakorlásra:** „Gyakoroljatok otthon is a konzollal! Írjatok ki különféle szövegeket és számításokat a console.log() segítségével, és hozzatok néhány példát a következő órára!”

**Óra összefoglalás**

Az óra célja, hogy a diákok megtanulják használni a konzolt és megértsék a JavaScript szerepét a webfejlesztésben. Az alapvető console.log() parancs gyakorlása által megismerik a konzolos futtatás alapjait, és egyszerű szöveges és számtani műveleteket hajtanak végre.

/////////////////////////////////////////

### Óraterv: Bevezetés a JavaScript-be

\*\*1. óra célja:\*\* Bemutatni a JavaScript alapvető szerepét a webfejlesztésben, bevezetni a konzolos fejlesztés alapjait, és segíteni a diákoknak megérteni a `console.log()` funkcióját. Az óra végére a diákok képesek lesznek egyszerű JavaScript-kódok futtatására és kiírásokra a konzolban.

\*\*Időtartam:\*\* 45 perc

---

#### Óra Script

\*\*0-5 perc: Bevezetés a JavaScript-be\*\*

- \*\*Tanár mondja:\*\* „Ma elkezdjük a JavaScript tanulását, amely az egyik legfontosabb programozási nyelv a webfejlesztésben. Tudjátok, hogy miért fontos a JavaScript?”

- \*Várjon pár másodpercet, ha valaki válaszolna.\*

- \*\*Magyarázat:\*\* „A JavaScript lehetővé teszi, hogy az oldalaink interaktívak és dinamikusak legyenek. Míg a HTML az oldal tartalmát, a CSS a megjelenését határozza meg, a JavaScript gondoskodik az oldal funkcionalitásáról, például hogy reagáljon a felhasználók kattintásaira, görgetésére vagy billentyűzetes műveleteire.”

- \*\*Tipp a diákoknak:\*\* „Ahhoz, hogy jól tudjátok használni a JavaScriptet, meg kell értenünk, hogyan működik a háttérben, és ezt a konzolon fogjuk gyakorolni.”

\*\*5-10 perc: A JavaScript futtatása a konzolon\*\*

- \*\*Tanár mondja:\*\* „Először megmutatom, hogyan használjuk a JavaScriptet a konzolon keresztül. A konzol egy olyan hely, ahol megírhatunk és kipróbálhatunk kisebb JavaScript-kódokat.”

- \*\*Lépések bemutatása:\*\* „Nyissátok meg a böngészőt, majd nyomjátok meg a jobb gombot, és válasszátok a 'Vizsgálat' vagy 'Inspect' opciót. Ez megnyitja a fejlesztői eszközöket. Itt találjátok a 'Console' fület – ide írhatjuk a JavaScript-kódjainkat.”

- \*\*Gyakorlati példa:\*\* „Próbáljátok ki a következőt: írjátok be a konzolba a következő sort, majd nyomjátok meg az Entert:

```javascript

console.log('Helló, JavaScript!');

```

- \*\*Magyarázat:\*\* „Ez a `console.log()` parancs kiírja azt a szöveget a konzolra, amit megadtunk neki. Jelen esetben egy 'Helló, JavaScript!' üzenetet kell látnotok.”

\*\*10-20 perc: Konzol alapú gyakorlatok\*\*

1. \*\*Feladat:\*\* Írassunk ki különböző üzeneteket a konzolba.

- „Írjátok be, hogy `console.log('Első JavaScript óra');` és figyeljétek meg, mi történik!”

- „Próbáljatok ki más üzeneteket is, például saját nevét, kedvenc színét stb.”

2. \*\*Interakció:\*\* „Írjatok be egy olyan üzenetet, amely bemutatkozik helyettetek, például: 'Szia, a nevem Péter!'”

3. \*\*Kísérlet különböző típusú adatkiírásokkal:\*\*

- „Próbáljátok meg a következő parancsot: `console.log(2024);` – ez egy szám kiírása. Mi történik, ha szöveg helyett számot adtok meg?”

\*\*20-30 perc: Konzolos hibakeresés alapjai\*\*

- \*\*Tanár mondja:\*\* „A konzol segítségével nemcsak üzeneteket tudunk kiíratni, hanem hibákat is megtalálhatunk a kódban. Például próbáljátok ki ezt: `consol.log('Teszt');`”

- \*\*Visszajelzés:\*\* „Mit láttok a konzolon? Egy hibaüzenetet, igaz? Ha hibát vétünk, a konzol általában segít megmondani, mi a probléma. A hibakereséshez fontos, hogy figyelmesen nézzük a konzol üzeneteit.”

\*\*30-40 perc: További gyakorlati feladatok\*\*

1. \*\*Számtani feladat:\*\* „Írjátok be a konzolba a következőket, és nézzétek meg, mi történik:

```javascript

console.log(5 + 3);

console.log(10 - 2);

console.log(4 \* 6);

```

2. \*\*String összeadás:\*\* „Írjatok be egy üzenetet, amely két szöveget fűz össze:

```javascript

console.log('JavaScript ' + 'nagyszerű!');

```

3. \*\*Variációk gyakorlása:\*\* „Kísérletezzetek további kiírásokkal, és használjatok különféle számokat, szövegeket.”

\*\*40-45 perc: Összefoglalás és kérdések\*\*

- \*\*Tanár mondja:\*\* „Ma megnéztük, miért fontos a JavaScript a webfejlesztésben, és megtanultuk, hogyan írjunk ki különböző adatokat a konzol segítségével. Van kérdésetek a `console.log()` használatával kapcsolatban?”

- \*\*Feladat házi gyakorlásra:\*\* „Gyakoroljatok otthon is a konzollal! Írjatok ki különféle szövegeket és számításokat a `console.log()` segítségével, és hozzatok néhány példát a következő órára!”

---

### Óra összefoglalás

Az óra célja, hogy a diákok megtanulják használni a konzolt és megértsék a JavaScript szerepét a webfejlesztésben. Az alapvető `console.log()` parancs gyakorlása által megismerik a konzolos futtatás alapjait, és egyszerű szöveges és számtani műveleteket hajtanak végre.