* Gebruik van square brackets voor objecten is handig omdat je variabelen erin kan stoppen.
* Een object is een array, maar een array is niet een object
* Kopie van een object mag maar 1 niveau diep
* Als de eerste deel van de AND operator niet uitgevoerd wordt, dan wordt de tweede deel ook niet uitgevoerd
* For loop is oke om te gebruiken, maar de andere for loops zijn beter leesbaar
* For of loop voor elke index in de array, for in voor elke key in de object.
* `${}` kun je gebruiken om variabelen in een string te concateneren
* Bij het muteren van een variabele wordt er een nieuwe plekje in het geheugen ingenomen in plaats van dat de variabele vervangen wordt door een nieuwe string.
* Objecten hebben geen indexes vergeleken met een normale array.
* Infinity is een soort van getal. Is niet super relevant.
* De spread in het geheugenmodel maakt een nieuwe kopie, en kopieert niet de referentie.
* Een officiele geheugenmodel heeft normaal een lengte bij een array in de heap staan. Het is echter niet verplicht omdat het niet daarom gaat.
* Een exception heeft bij een try altijd een catch of een finally nodig.
* Geen stack in de geheugenmodel in een exception levert een crash op.