**Leistungskontrolle Informatik WOU8**

/2

**Aufgabe 1: (a)** Gib an, wie in Javascript Kommentare gesetzt werden können und wozu diese dienen. Gib als Beispiel dazu einen kurzen Kommentar an.

/1

**(b)** JavaScript gilt als „untypisiert“. Erläutere, was darunter zu verstehen ist.

/1

**(c)** Gib drei Datentypen an.

/1

**(d)** Erläutere, was in Javascript unter einer Variablen zu verstehen ist.

/1

**Aufgabe 2:** **(a)** Gib die Ausgabe (im Textfeld) des HTML/JS-Programms für die Eingabe und an.

**(b)** Gib an, welches mathematische Problem der abgebildete Algorithmus für nicht-negative ganzzahlige Werte von und löst. Begründe anhand des Quelltextes.

/2

**(c)** Gib die Ausgabe (im Textfeld) des HTML/JS-Programms für die Eingabe und an.

/1

<html>

<head>

<title>unbekannte Mathematische Rechnung</title>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<script>

function berechnen(){

ausgabeFeld.value = “Ergebnis: “ + parseInt(x.value) \* parseInt(y.value);

}

</script>

</head>

<body>

<input id="x" placeholder="Gib eine Zahl ein" size="30" > <br>

<input id="y" placeholder="Gib eine Zahl ein" size="30" > <br>

<button onclick="berechnen();">Berechnen</button> <br>

<textarea id="ausgabeFeld"></textarea>

</body>

</html>

**Leistungskontrolle Informatik WOU8**

**Aufgabe 3: Praxisaufgabe Ernährungssimulator**

Im Praxisteil sollst du folgende Internetanwendung realisieren:

Auf deiner Seite können die Nutzer den Namen eines Nahrungsmittels eingeben, welche Menge (in Gramm) sie davon essen wollen und welchen Brennwert (in kcal/100g) das Nahrungsmittel besitzt. Dem Benutzer soll dann in Textform ausgegeben werden, wie viele Kalorien er insgesamt zu sich nimmt.

Diese Ausgabe soll in Form eines Satzes geschehen: (*im Beispiel für 300g Schokolade mit einem Brennwert von 533kcal pro 100g*)

**Beispiel:** 300 Gramm Schokolade enthalten 1599kcal.

Nutzer deiner Seite sollen weiterhin mittels Platzhalter schriftlich darauf hingewiesen werden, welche Werte sie an welcher Stelle deiner Anwendung eingeben können.

/1

**(a)** Erstelle mittels der IDE *Netbeans* ein neues HTML5/Javascript Projekt (HTML5/JS Application) mit dem Projektnamen „**LK\_Nachname\_Vorname**“ (ohne Anführungszeichen).

/1

**(b)** Gib deinem Projekt den Titel „Ernährungssimulator“.

/9

**(c)** Implementiere die oben dargestellte Anwendung.

**Anmerkung:** Nutze die *Schritte zur Problemlösung* beim Bearbeiten der Aufgabe. Wenn du das geforderte Programm nicht implementieren kannst, versuche ähnliche Teilschritte zu implementieren.