



# Hei JavaScript!

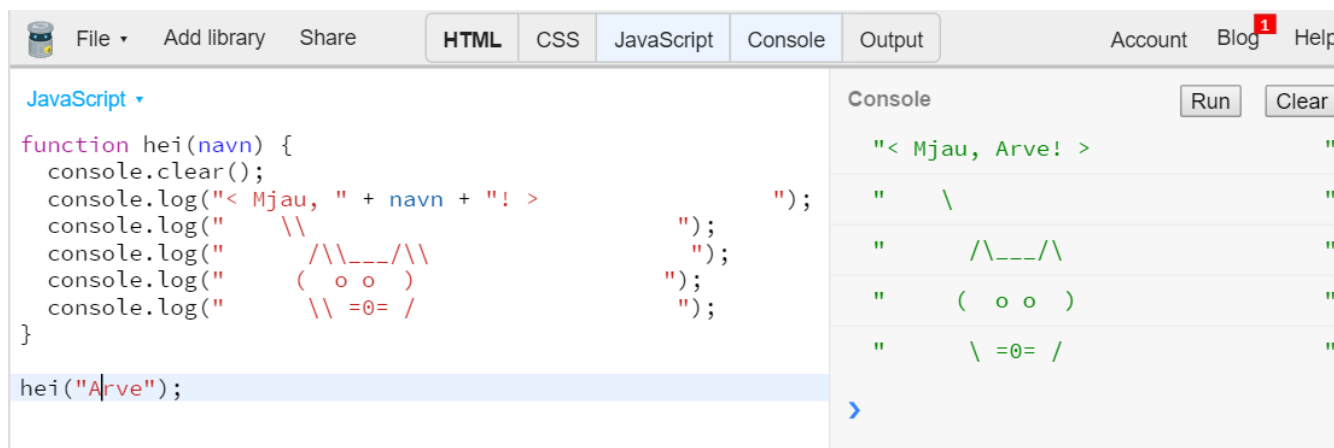
Introduksjon

Web

PDF

## Introduksjon

I denne oppgaven blir du introdusert for programmeringsspråket JavaScript. Du skal gjøre den klassiske oppgaven *Hei verden*, med en katt.



## Steg 1: Bruke JS Bin

Du skal bruke en nettside som heter *JS Bin* for denne oppgaven. JS Bin er en nettside som lar deg programmere JavaScript. Vi kunne også brukt nettleseren din direkte, men i JS Bin blir stegene lik for alle, uansett om du bruker Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Safari eller en annen nettleser. I tillegg er det med JS Bin mulig å gjøre denne oppgaven på nettbrett.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Åpne JS Bin (<http://jsbin.com/?js,console>) i et eget vindu.
- ☐ Legg merke til at du får to faner; **JavaScript** og **Console**.
- ☐ Koden skrives i **JavaScript**.
- ☐ Og i **Console** vises tekstbeskjeder som blir skrevet ut.
- ☐ Skriv inn denne koden i fanen **JavaScript**:

```
console.log("hei verden");
```
- ☐ Trykk **Ctrl + Enter** (eller bruk knappen **Run**) og se hva som skjer i **Console**.
- ☐ Kan du endre koden til å skrive ditt navn?

## Forklaring

Her er en forklaring til koden over:

- ☐ `console.log()` betyr at vi ønsker å kjøre kommandoen med navnet `console.log`.

- ☐ `.log` er en av flere utskriftsmetoder. Prøv `console.error`, ser du hva forskjellen til `console.log` er?
- ☐ Tekst skrives mellom `"`, slik som `"hei verden"`.
- ☐ `;` betyr at kodesetningen er ferdig.

## Steg 2: Lage en funksjon

En funksjon er nesten som en oppskrift. Funksjoner brukes når man ønsker å gjenbruke kode flere ganger eller bryte opp et problem til mindre biter. En funksjon kan både ta i mot og returnere data. Din funksjon skal hete `hei`, ta i mot et `navn` og skrive navnet til konsollen.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Slett koden din fra steg 1.
- ☐ Skriv inn denne koden:

```
function hei(navn) {  
  console.log(navn);  
}
```

- ☐ `function hei` betyr at funksjonen skal hete `hei`.
- ☐ `(navn)` betyr at vi kan sende inn data til funksjonen.
- ☐ `{` markerer starten til funksjonen.
- ☐ `}` markerer slutten til funksjonen.
- ☐ Mellom `{` og `}` er det som funksjonen skal gjøre.
- ☐ Akkurat nå gjør ikke funksjonen så mye, men la oss teste den ut. Skriv dette etter funksjonen:

```
hei("Emma");  
hei("Jens");
```

- ☐ `hei("Emma")` betyr at vi skal kjøre funksjonen og sende inn `"Emma"`.
- ☐ Trykk **Ctrl** + **Enter** for å kjøre koden.
- ☐ Ser du både `"Emma"` og `"Jens"` i konsollen?

### Tips

Du kan slette historien i **Console** ved å trykke på knappen `Clear`, eller legge inn `console.clear();` i koden din.

## Steg 3: Hei navn!

I steg 2 gjorde vi ikke noe annet enn det som `console.log` gjør. Nå skal du få `hei("Emma")` til å skrive ut `"Hei Emma!"`.

## ✓ Sjekkliste

☐ I JavaScript kan vi legge sammen tekst med `+`.

☐ Endre `hei`:

```
function hei(navn) {  
  console.log("Hei " + navn + "!");  
}
```

☐ Her har vi lagt sammen `"Hei "`, navnet som sendes inn og `!"`.

☐ Kjør koden din.

☐ Står det `"Hei Emma!"` og `"Hei Jens!"` i **Console**?

☐ Kan du endre koden slik at den skriver ut navnet ditt?

## Steg 4: Katten sier hei

I dette siste steget skal du lage en katt som sier hei.

## ✓ Sjekkliste

☐ Bytt ut `function hei` ved å kopiere koden under:

```
function hei(navn) {  
  console.log("< Mjau, " + navn + "! >");  
  console.log("  \\\");  
  console.log("  /\_\_\_\");  
  console.log("  ( o o )");  
  console.log("  \\\ =0= /");  
}
```

☐ Kjør `hei` med ditt eget navn.

☐ Er det en katt som sier mjau til deg i konsollen?

☐ Klarer du lage en hund eller et annet dyr?

## Bakoverstrek

`\` brukes til spesielle bokstaver. `\n` for eksempel betyr *ny linje*. Derfor må du skrive `\\` dersom du ønsker en vanlig bakoverstrek.

## ⬆ Steg 5: Dele prosjektet

Kanskje hadde det vært kult å sende en kattehilsen til noen av dine beste venner? La oss lage en personlig hilsen til hver av de.

## ✓ Sjekkliste

☐ Sørg for at du kjører `hei` med navnet til din venn:

```
hei("Navnet til din venn");
```

- ☐ Hold inne **Ctrl** + **s** for å lagre.
- ☐ Legg merke til at du nå fikk et tall i adressen. Tallet er versjonen til programmet ditt.

**Versjon 9:** [jsbin.com/dojola/9/edit?js,console](https://jsbin.com/dojola/9/edit?js,console)

Hver gang du endrer programmet og trykker **Ctrl** + **s** får programmet en ny versjon. Slik kan du lagre flere varianter av samme program, med forskjellige navn.

- ☐ Trykk på **JavaScript** slik at kodefanen skjules:



- ☐ Trykk på **Run** og sjekk at det ser riktig ut.
- ☐ Kopier nettadressen og del med vennen din!
- ☐ Gjenta stegene for flere av vennene dine.
- ☐ Hvis du senere ønsker å åpne prosjektet, kan du ta vare på en av lenkene du sendte til vennene dine.

---

## Steg 6: Lagre prosjektet på datamaskinen din

Det er også mulig å laste ned prosjektet og lagre det på datamaskinen. La oss gjøre det.

### Sjekkliste

- ☐ Trykk på **File** > **Download**.
- ☐ En **.html**-fil lastes ned.
- ☐ Når filen er lastet ned, åpne filen.
- ☐ Du får et tomt vindu opp, utskriften av katten blir sendt til konsoll. La oss åpne konsollen i din nettleser.
- ☐ **Chrome og Firefox:** Trykk på knappen **F12**. Velg **Console**.
- ☐ **Internet Explorer og Microsoft Edge:** Trykk på knappen **F12**. Velg **Konsoll**.
- ☐ I konsollen skal du se katten mjaue til deg.



Hvis du ikke ser katten, gjør neste steg.

- ☐ Skriv inn `hei("Ditt navn");` og trykk **Enter**.
- ☐ Hva skjer?