**Aantekeningen week 1, les 1**

Programmeur staat op twee benen.

- Syntax vaardigheid

- Bibliotheek bekendheid (bekend zijn met een reference guide)

Attribuut, bestaat zowel in html als in de werkelijkheid.

De tekst tussen de twee tags noem je de innerHTML.

Selector is een minitaal waarmee je bepaalde

Website om lesopnames terug te kijken: 0111.nl/lsm

Variabele

Console is alert maar dan veel subtieler

“=” is een operator oftewel een assignment operator.

**Benamingen tekens**

{} accolade sluiten curly

-bracket curly-braces

~ tilde golfje snorretje

< kleiner dan snavel-openen tag open

& ampersant en-teken de-and

# hashtag hekje powned-sign

' enkele aanhalingsteken single quote

" dubbele aanhalingteken double quote

[ vierkante haak rechte haak square bracket

^ hoedje dakje circonflex hat

` apostrof grave backtick

\_ laag streepje underscore - min dash

\ backslash

/ forwardslash slash

: dubbele punt colon

; semi colon

| verticale streep or-teken

% percentage sign percent modulo

Portal waarop Felix deelt: 0111.nl/iwp, username: iwp, ww: iwp321pwi

**Aantekeningen week 1, les 2**

For loop: For( ; ; {

Voorbeeld: for( var x = 0 ; x <= 10 ; x + 2 ){

Alert(x);

Programmeren kent drie fases:

1: functionele doelstelling (klantvraag)

* Concreet
* Ik zie op het scherm
* Niet technisch
* Als je het kan opknippen dan moet je het opknippen.

2: technische strategie (technisch techneuten)

* Technisch
* Verander nooit je functionele doelstelling

3: coderen

Voorbeeld:

<textarea></textarea>

<hr>

<button>klik hier</button>

De hr moet er tussen in dit geval.