Workshop 3 - opdrachten variables en data types

In deze week leer je werken met variabelen, data types en operatoren.

Extra lessen (tip)

Ging het college te snel voor je volg dan de volgende les op Udacity.

Introduction to JavaScript - <https://classroom.udacity.com/courses/ud803>

Lesson 2 - variables and data types.

# Opdrachten

Opdrachten om zelf uit te voeren. (weten hoe / tonen)

* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/comment-your-javascript-code~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/comment-your-javascript-code)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/declare-javascript-variables~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/declare-javascript-variables)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/understanding-uninitialized-variables~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/understanding-uninitialized-variables)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/subtract-one-number-from-another-with-javascript~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/subtract-one-number-from-another-with-javascript)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/increment-a-number-with-javascript~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/increment-a-number-with-javascript)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/finding-a-remainder-in-javascript~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/finding-a-remainder-in-javascript)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/compound-assignment-with-augmented-multiplication~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/compound-assignment-with-augmented-multiplication)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/escaping-literal-quotes-in-strings~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/escaping-literal-quotes-in-strings)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/concatenating-strings-with-the-plus-equals-operator~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/concatenating-strings-with-the-plus-equals-operator)
* [~~https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/use-bracket-notation-to-find-the-nth-character-in-a-string~~](https://learn.freecodecamp.org/javascript-algorithms-and-data-structures/basic-javascript/use-bracket-notation-to-find-the-nth-character-in-a-string)

Mocht je nu nog meer willen oefenen dan kan dat op: <https://learn.freecodecamp.org/>

# Eindopdrachten.

Wanneer je de workshop hebt gevolgd en genoeg opdrachten hebt gemaakt moet je de volgende opdrachten kunnen afronden.

1. ~~Schrijf een simpele statement die aangeeft of een getal even of oneven is.~~
2. ~~Ik wil graag in de volgende string ‘Programming is not so cool’ het woordje ‘not’ verwijderen. Schrijf een programma dat dit doet.~~
3. ~~Vergelijk de waarden ‘1400’ met de string ‘Ik woon in Naboo’. Programmeer deze opdracht en geef aan (met commentaar in je code) waarom dit niet een slimme vraag is.~~
4. [facultatief; alleen voor studenten die extra verdieping zoeken] Installeer TypeScript (https://www.typescriptlang.org/) en maak opdracht 1, 2 en 3 met behulp van Typescript. Let er op dat je nu ook voor alle variabelen een type moet declareren.

Inleveren

Deadline is donderdag 09.00 uur. Inleveren via learn.hz.nl

Belangrijk is dat de code van je opdracht op github staat.

Daarnaast lever je een **pdf**  in met daarin ingevuld beoordelingsformulier (zie bijlage 1).

# Bijlage 1 - Beoordelingsformulier.

Naam: Roosmarijn Pluijgers

Github repository url:[**https://github.com/Roos-Skywalker/Programming-basics/tree/master/16-9-2019/assets**](https://github.com/Roos-Skywalker/Programming-basics/tree/master/16-9-2019/assets)

Dit is een subset van de beoordelingscriteria waarop je aan het eind van de cursus wordt beoordeeld. Mocht je nu een onderdeel niet snappen dan mag je dat overslaan.

## 1. Eigen feedback na evaluatie van je code.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Criteria.** | **Aanwezig en feedback** |
| 1 | Gebruikt consistente naamgeving | N.v.t |
| 2 | Gebruikt const, let, var in de gevraagde situatie | Ja |
| 8 | Schrijft commentaar volgens de JS docs richtlijnen | Ja |
| 9 | Gebruikt de juiste operatoren bij vergelijkingen | Ja |
| 10 | Gebruikt console.log om te debuggen. | Ja |

## 2. Feedback een van een klasgenoot na evaluatie van je code.

Naam feedbackgever: Neo McNeese

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Criteria.** | **Aanwezig en feedback** |
| 1 | Gebruikt consistente naamgeving | N.v.t |
| 2 | Gebruikt const, let, var in de gevraagde situatie | Ja |
| 8 | Schrijft commentaar volgens de JS docs richtlijnen | Ja |
| 9 | Gebruikt de juiste operatoren bij vergelijkingen | Ja |
| 10 | Gebruikt console.log om te debuggen. | Ja |