DEEL 1: KENNISVRAGEN

**Opdracht 1 (6 punten)**

Wat is DOM-manipulatie? Geef een codevoorbeeld bij je uitleg.

Een javascript code die de html of css aanpast.

Document.getelementbyID(“grid-1”).innerHTML = “doei”

**Opdracht 2 (2 punten)**

Wat zijn *truthy* en *falsy values* in Javascript en waarvoor gebruik je deze? Geef een codevoorbeeld bij je uitleg.

Values die automatisch true of false zijn.

Truthy = var a = 5

Falsy = var b

**Opdracht 3 (6 punten)**

1. Wat is een array? (4 punten)

Een lijst met meerdere values daarin.

1. Waarin verschilt een array van een object? (2 punten)

Een array kan meerdere values hebben en een object kan er maar 1 hebben

**Opdracht 4 (8 punten)**

1. Wat is een “for loop” en waarvoor gebruik je deze? (2 punten)

For(i = 0;i < 10;i++){}

Een for loop is om iets een bepaald aantal keer te doen.

1. Wat is een “while loop” en waarvoor gebruik je deze? (2 punten)

While(i < 10){i++}

Een while loop is een loop die door blijft gaan totdat de voorwaarden is bereikt

1. Wat zijn de overeenkomsten tussen een “for loop” en een “while loop”? Gebruik een codevoorbeeld in je uitleg. (2 punten)

Ze gaan beide door totdat een voorwaarden is bereikt

For(i = 0;i < 10;i++){}

While(i < 10){i++}

1. Wat zijn de verschillen tussen een “for loop” en een “while loop”? Gebruik een codevoorbeeld in je uitleg. (2 punten)

For(i = 0;i < 10;i++){}

While(i = false){i = true}

In een for loop ga je door totdat je waarde is bereikt en in een while loop kan je doorgaan totdat iets true wordt

**Opdracht 5 (8 punten)**

1. Wat is een “if-else” en waarvoor gebruik je deze? (2 punten)

Een if-else statement komt na een if statement en die gebruik je als je op dezelfde plek een if statement wilt kijken als de vorige if statement niet true was.

1. Wat is een “switch” en waarvoor gebruik je deze? (2 punten)

Weet ik niet meer

1. Wanneer gebruik je een “if-else” en wanneer gebruik je een “switch” als je aan het programmeren bent? Gebruik een codevoorbeeld in je uitleg. (4 punten)

Weet ik niet meer