1. De Java Rekenmachine-code werkt door de invoer van de gebruiker te nemen via de knoppen en deze vervolgens te evalueren met behulp van verschillende methoden. Het resultaat wordt vervolgens weergegeven op het scherm door de uitvoer te schrijven naar een tekstvak.
2. Tijdens het schrijven van de code kunnen problemen optreden, zoals onjuiste syntaxis of logica-fouten. Deze kunnen worden opgelost door foutopsporing, testen en het raadplegen van documentatie of het zoeken naar oplossingen op internet.
3. In de Java Rekenmachine is geen HTML, CSS of JavaScript gebruikt omdat het is geschreven in Java.
4. Variabelen zijn geheugenlocaties waarin waarden worden opgeslagen. Bijvoorbeeld: int getal1 = 5; Hier is "getal1" de variabele die is toegewezen aan de waarde "5".
5. Operatoren zijn symbolen of woorden die worden gebruikt om een bewerking uit te voeren. In Java worden de meest voorkomende operatoren gebruikt, zoals +, -, \*, / en %.
6. Datatypen zijn een classificatie van de soorten gegevens die kunnen worden opgeslagen in een variabele. Enkele datatypen die worden gebruikt in Java zijn int, double, boolean en String.
7. De "prompt()" functie is een methode in JavaScript waarmee de gebruiker een bericht kan zien en een invoerwaarde kan opgeven. De invoerwaarde wordt opgeslagen als een string datatype. Dit betekent dat het resultaat van de "prompt()" functie altijd een string is, zelfs als de gebruiker een numerieke waarde invoert. Als er behoefte is aan een numerieke waarde, dan moet de invoerwaarde worden geconverteerd naar het juiste datatype (bijvoorbeeld naar een int of double) voordat deze verder wordt verwerkt.
8. Als je 2 variabelen bij elkaar optelt, worden hun waarden opgeteld en als een nieuw resultaat opgeslagen. Als de variabelen van verschillende datatypen zijn, kan het resultaat een ander datatype zijn dan de oorspronkelijke variabelen.
9. Condities zijn statements die worden gebruikt om een bepaalde actie uit te voeren als aan een bepaalde voorwaarde wordt voldaan. In de Java Rekenmachine-code worden condities gebruikt om te bepalen welke knop is ingedrukt en welke actie moet worden uitgevoerd.
10. Functies zijn blokken van code die een specifieke taak uitvoeren. Enkele standaard functies die in Java worden gebruikt zijn de "Math" -functies. De Java Rekenmachine bevat ook aangepaste functies, zoals de "berekenen" functie.
11. In de Java Rekenmachine wordt een knop gemaakt door een JButton-object aan te maken en deze toe te voegen aan een JPanel. Een functie wordt aangeroepen wanneer erop wordt geklikt door een "ActionListener" toe te voegen aan de knop en de functie aan te roepen in de "actionPerformed" methode.
12. "document.write" is een methode in JavaScript die tekst of HTML kan schrijven naar een webpagina. "document.getElementById" is een methode die een element op de webpagina kan selecteren op basis van de ID van dat element en kan worden gebruikt om de inhoud van dat element te wijzigen. In de Java Rekenmachine wordt geen gebruik gemaakt van deze methoden omdat deze code in Java is geschreven en niet in HTML of JavaScript.