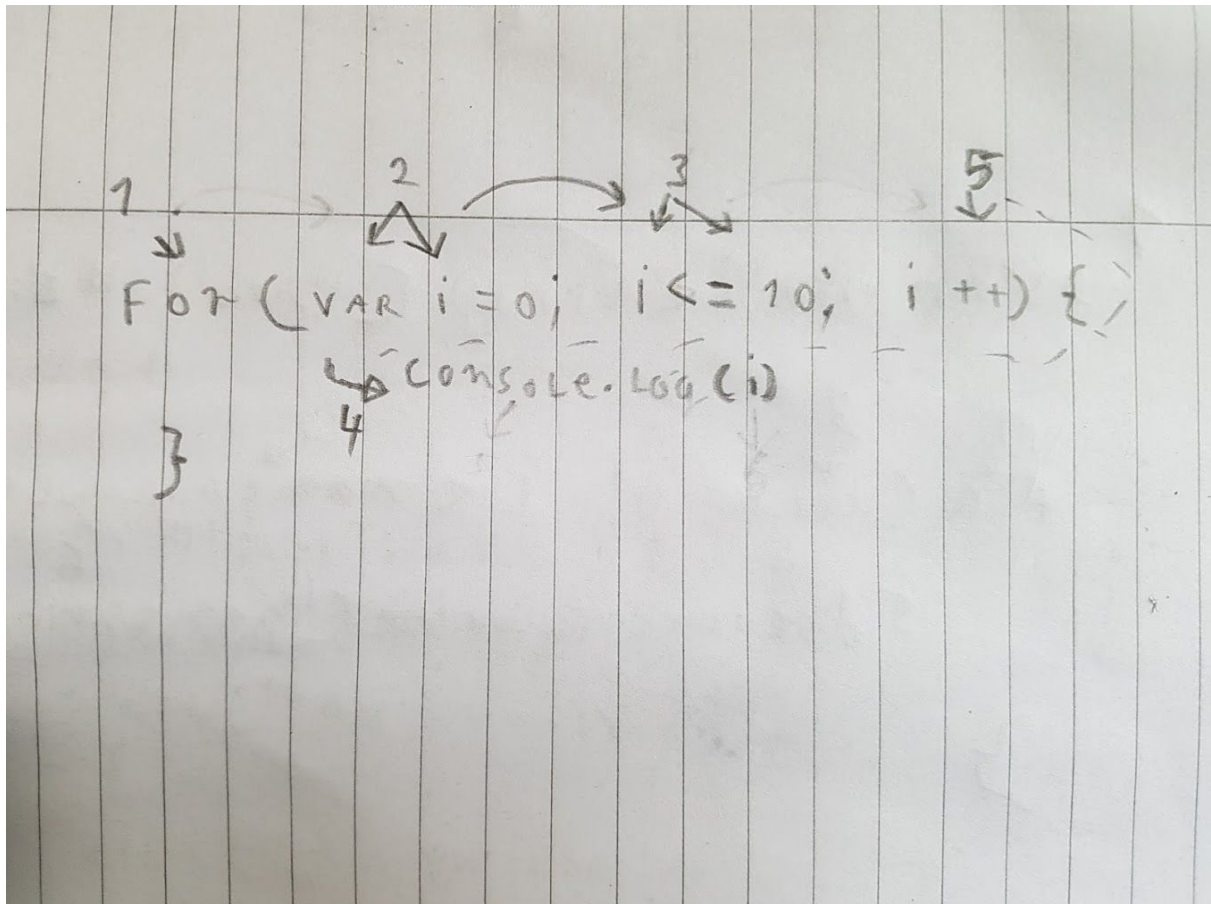


Steg 3: koder, konsepter, hvordan dette skjer.

Oppgave 1:



Først så deklarerer man en for – løkke (1) . Deretter “fyller” vi inn i parameter vi begynner først med å deklarere “basen” eller starts posisjon/index (2) altså 0 i dette tilfellet så setter man inn betingelsen [3] mens variabelen i er mindre eller lik 10 så vil utføre det som er i innenfor krøllparantesene[4] i dette tilfellet som innebærer å skrive ut variabel i til console.log objekt metoden. Når det er gjort går vi tilbake til løkke parentesene og inkrementer variabel i med 1 [5]. Deretter gjentas stegene[2][3][4][5] helt til variabelen i er 11 da vil dette ikke betingelsen være gyldig lenger når vi kommer til steg[3] siden 11 er større enn 10 som fører til at løkken avsluttes.

Oppgave 2:

```

1 -> var nameArray ['Jon', 'EMIL', 'JULIE'];
2 -> for (3 var i = 0; 4 i < nameArray.length; 7 i++) {
5   document.write(nameArray[6 i]);
}

```

Først så oppretter man en variabel [1] av datatypen array som inneholder ulike navn. Deretter deklarerer man en for løkke[2] så setter man inn start posisjon [3] som er 0 siden arrays har start posisjon på 0. Deretter setter man inn betingelsen for løkken [4] at den skal kun utføre det som er innenfor krøllparentesene så lenge variabel i er mindre enn lengden nameArray som i dette tilfellet er 2. Deretter utføres det som er innenfor krøllparentesene[5] som i dette tilfellet er å skrive ut innholdet i nameArray på posisjon 0, så inkrementerer vi variabel i [7] med 1 og repeterer stegene [3] - [7] helt til variabel i er 3 da gjelder ikke betingelsen på steg [4] lenger og for loopen avsluttes.

Oppgave 3:

```

var button = document.getElementById("btn")
var age = document.getElementById("age")

function olderThan() {
  if (age.value >= 18) {
    alert("du er voksen")
  } else {
    alert("du er ikke voksen!")
  }
}

button.onclick = olderThan;

```

Oppretter to variabler en for knappen som skal "trigge" eventet og en for tallet bruker taster inn.

Deretter deklarerer funksjonen olderThan inni funksjonen ligger det en if-else. Først så kjører vi if'en, i parameteren som sjekker om alder er større eller lik 18 om det er sant så kjøres det som er inni parentes som er å gi en alert til bruker om at h*n er voksen og funksjonen avsluttes.

Dersom utfallet til if'en er usant altså at bruker ikke er under 18 så utføres else som gir i alert til bruker om at h*n ikke er voksen.

Til slutt setter man en onclick egenskap på button objektet og setter inn olderThan funksjonen uten at den kalles på. Funksjonen kalles på kun når bruker trykker på knappen.