

## Syntaxblad JavaScript

Dit blad krijg je uitgereikt bij de toets en mag je erbij houden.

### Commentaar

```
// commentaarregel  
/* commentaarblok */
```

### Variabelen en datatypen

```
var naam = getal of boolean;  
var voorbeeldString = "zet hem op";  
var voorbeeldArray = ["kwik", "kwek"];  
voorbeeldArray[0]  
voorbeeldArray.length  
voorbeeldArray.push("kwak");
```

### Operators

```
rekenkundig: +, -, *, /  
vergelijking: ==, !=, <, >, <=, >=  
logisch: || "or", && "and", ! "not"
```

### Selectie, herhaling, functies

```
if (logische expressie) {  
    //deze code wordt uitgevoerd als de  
    //expressie waar is  
}  
[optioneel]else {  
    //deze code wordt uitgevoerd als de  
    //expressie niet waar is  
}
```

```
for (start ; voorwaarde ; stap) {  
    //code die moet worden herhaald  
}
```

```
while (logische expressie) {  
    //code die moet worden herhaald  
}
```

```
switch (variabele met geheel getal) {  
    case getal1:  
        //code die moet worden uitgevoerd  
        break;  
    case getal2:  
        //code die moet worden uitgevoerd  
        break;  
}
```

```
var naam = function(x, y) {  
  
    println("parameter x is " + x);  
    println("parameter y is " + y);  
  
    [optioneel]return waarde;  
}
```

### JavaScript variabelen en functies

```
console.log(string);
```

### p5.js library variabelen en functies

```
mouseX  
mouseY  
mouseIsPressed  
  
println(string);  
  
ellipse(x, y, width, height);  
rect(x, y, width, height);  
line(x1, y1, x2, y2);  
text(string, x, y);  
  
background(r, g, b);  
stroke(r, g, b);  
fill(r, g, b);
```

### Voorbeeld JavaScript met p5.js library

```
var y = 0;  
  
var setup = function() {  
    createCanvas(720, 400);  
    stroke(255, 255, 255);  
}  
  
var draw = function() {  
    background(0, 0, 0);  
    y = y + 4;  
    if (y > 400) {  
        y = 0;  
    }  
    line(0, y, 720, y);  
}
```

### ~~Voorbeeld object georiënteerd JavaScript~~

```
class Lego {  
    constructor(eersteKleur) {  
        this.kleur = eersteKleur;  
    }  
    verf(nieuweKleur) {  
        this.kleur = nieuweKleur;  
    }  
}  
  
var blok1 = new Lego(blauw);  
var blok2 = new Lego(rood);  
blok1.verf(geel);
```

De doorgestreepte regels zijn vanwege corona vervallen