

SKRIV NAVN - PÅ ALLE SIDER:

Variabler:

1. Opret en variabel med navnet "favoritFrugt" af typen String og tildel den din yndlingsfrugt.
2. Opret en variabel med navnet "antalBøger" og tildel den antallet af bøger på din læseliste.
3. Vis teksten "Min yndlingsfrugt er X, og jeg har Y bøger på min læseliste.", hvor X og Y erstattes af værdierne af "favoritFrugt" og "antalBøger".

Arrays og for-loops:

4. Opret et primitivt array med navnet "tal" af typen int og fyld det med talværdier (f.eks. 10, 20, 30).
5. Beregn summen af tallene i arrayet og gem resultatet i en variabel kaldet "sumAfTal".
6. Brug et for-loop til at udskrive tallene i "tal" -arrayet.
7. Brug et for-loop til at tælle ned fra 10 til 0 og udskrive hvert tal.

Nestede for-loops:

8. Brug et indlejrede for-loop til at tegne 10 rækker og 10 søjler af firkanter hvor hver firkant er 10 pixels i højde og bredde

if-statements:

9. Skriv en kodelump, der udskriver "Godt klaret!" hvis en variabel "score" er højere end 75, ellers udskriver den "Prøv igen."

Svær Programmer med setup og draw: (2 point)

10. Skriv en kodelump, der bruger frameCount til at ændre størrelsen af en cirkel i programvinduet baseret på tiden. Cirkelens radius skal starte med at være 0 pixels og stige til 100 pixels, og begynde forfra når den når til 100.

Svær 2D-arrays: (2 point)

11. Skriv en kodelump, der bytter om på rækker og søjler i en 3x3 matrice (uden at lave en ny matrice).

Svær opgave med arrays og loops: (2 point)

12. Skriv kode, der bytter om på det største og det mindste element i en array af et ukendt antal vilkårlige heltal.