

# PRAXIS - AUFGABE 1 - VARIABLEN-WERTE

```
1 let a = 1;
2 b = 5;
3 let c = new Array("eins", "zwei", "drei");
4 function test(e, f) {
5     for(g in c) {
6         let b = e + a;
7         a = a + 1;
8     }
9     c = [f];
10 }
11 console.log("a='" + a + "' b='" + b + "' c='" + c + "'");
12 test(4,5);
13 console.log("a='" + a + "' b='" + b + "' c='" + c + "'");
14 test(6,7);
15 console.log("a='" + a + "' b='" + b + "' c='" + c + "'");
```

Welchen Wert haben die Variablen a,b,c vor und nach den "test"-Aufrufen? Welche Strings geben die "console.log" aus?

# LÖSUNGEN - AUFGABE 1 - VARIABLEN- WERTE

```
a='1' b='5' c='eins,zwei,drei'  
a='4' b='5' c='5'  
a='5' b='5' c='7'
```

# PRAXIS - AUFGABE 2 - ADRESSE

- Erstellen Sie ein statisches Adress-Formular:  
Name, Vorname, Straße, Hausnummer, Plz, Ort
- Gebt nach jeder Änderung unterhalb des Formulars die eingegebenen Daten in Form eines "Adressaufklebers" aus.
- Ein Klick auf einen Bereich des Adressaufklebers soll den Eingabe-Fokus auf das zugehörige Eingabefeld setzen.

# PRAXIS - AUFGABE 3 - SUPERHELDENMISSION

- Erstellen Sie eine Flexbox/Grid, die als erste Spalte eine Auswahlspalte mit Checkboxes enthält, danach eine Spalte mit einem Superhelden.
- Initial ist der Knopf "Starte Mission" ausgeschaltet.
- Ist mehr als eine Checkbox gewählt wird der Knopf eingeschaltet.
- Gebt die Anzahl eingeschalteter Checkboxes neben dem Button aus.