

# 1. Hello World!

## Opdracht omschrijving - pagina 1

Maak je eerste variable en print deze af in je console.

---

## Bonus omschrijving - pagina 2

Maak je eerste variable en print deze af in je html.

### OPDRACHT

#### Stap 1

- Maak een html-bestand aan, en laat je body leeg.
  - Maak een js-bestand aan.
  - Voeg in je html-body een script-tag toe die linkt naar je javascript bestand.
- 

#### Stap 2

- Voeg in je javascript bestand een variable toe genaamd: message.
  - Geef deze variable de waarde: Hello World!
  - Dit variable is nu een string: [https://www.w3schools.com/js/js\\_strings.asp](https://www.w3schools.com/js/js_strings.asp)
- 

#### Stap 3

- Voeg in je javascript bestand een console.log() toe, en log hiermee je variable.  
[https://www.w3schools.com/jsref/met\\_console\\_log.asp](https://www.w3schools.com/jsref/met_console_log.asp)
- 

#### Stap 4

- Open je HTML-bestand in je browser: je ziet een witte pagina.
- Druk op je rechter-muis-knop en klik op: Inspect
- Klik daarna op het kopje: console.
- Staat je bericht in je console, dan is je opdracht gelukt!
- Kijk afbeelding: opdracht1.png

## BONUS

### Stap 5

- Zet nu een lege <p>-tag in je HTML body, boven je script-tag.
- 

### Stap 6

- Voeg in je lege <p>-tag toe: id='message'
- 

### Stap 7

- Haal in javascript je lege <p>-tag op, met:  
[https://www.w3schools.com/jsref/met\\_document\\_getelementbyid.asp](https://www.w3schools.com/jsref/met_document_getelementbyid.asp)
- 

### Stap 8

- Zet de inhoud van je lege <p>-tag naar je message-variable.  
[https://www.w3schools.com/jsref/prop\\_node\\_innertext.asp](https://www.w3schools.com/jsref/prop_node_innertext.asp)
- Kijk afbeelding: bonus1.png