

Repetitionspppgifter del 1 - Pinkwebdev

Uppgifterna skapade av Johanna Larsson och Stina Qvarnström

Ta dig gärna tid att experimentera i konsolen och bli bekväm med att skriva kod, och också att skriva fel! Att förstå vad fel betyder är en stor del av en utvecklarens vardag.

Glöm inte att läsa vad det står i felen, ofta kan du förstå vad som gått fel genom att läsa meddelandet du får. Du kan även googla det exakta felmeddelandet för att se vad det betyder.

När en uppgift ber dig skriva något i konsolen så rekommenderar vi att du skriver själv och inte kopierar. Det tränar både fingrar och hjärnan och gör dig van vid att skriva kod.

Ta gärna ett ögonblick efter varje uppgift att reflektera över vad du gjort och vad som hände. Och glöm inte att ge dig själv lite beröm, du är awesome!

Repetition

Här repeterar ni det ni lärt er i filmerna. Syftet är att ha verktygen ni har tillgängliga färskt i minne och att träna fingrarna och hjärnan att skriva kod. Reflektera över resultatet av det du kör. Försök gärna att få det att gå sönder, bryt mot reglerna. Låt inte listan på saker att repetera begränsa dig, testa gärna själv!

1. Kalla på `drawSquare`
2. Kalla på `drawCircle`
3. Kalla på `drawSquare` med 2 argument. Vad betyder argumenten?
4. Kalla på `drawSquare` med 4 argument. Vad betyder argumenten? Går det att veta i förväg vad de gör?
5. Namnge argumenten till `drawSquare`, skapa dem som variabler och kalla på `drawSquare` med variablerna.
6. Försök använda en funktion som inte finns. Skriv `iDontExist()` i terminalen. Testa även med någon annan funktion som inte finns
7. Skapa en variabel `greeting` med värdet "hej". Skriv `greeting` i terminalen. Vad svarar datorn med?

8. Försök använda en variabel som inte finns. Skriv `iDontExist` i terminalen. Vad är det för skillnad mellan att skriva `iDontExist` och `iDontExist()` ?
9. Deklarera en variabel utan att tilldela den ett värde. Skriv namnet på den i terminalen. Vad skriver den ut? Kan en variabel innehålla vilken typ av tecken som helst? Börja på vad som helst? Googla!
10. Finns det vissa ord du inte kan använda som variabelord? Här behöver du googla, det finns listor på förbjudna ord för variabelnamn! Vad kallas de orden som är förbjudna?
11. Tilldela ett värde till din variabel. Skriv namnet på den i terminalen.
12. Plussa två siffror.
13. Plussa två strängar.
14. Plussa andra saker, som tex boolean, decimaltal (1.1), undefined, null, plussa funktioner (`drawSquare + drawSquare`). Blanda friskt! Vad svarar datorn med? Exempel på några saker du kan testa:
 - a. `"hej" + 5`
 - b. `true + "hund"`
 - c. `drawSquare() + 1.7`
 - d. `undefined + null`
15. Gör samma sak med minus. Få en känsla för vad som går att göra. Testa dig fram
16. Samma med division. Testa att dividera med 0.
17. Samma med multiplikation. Vad händer med `"hej" * "nej"`.
18. Testa operatorprioritet, vilken ordning utförs uträkningarna i. Tex `45 + 2 * 11 - 5 / 5`.
19. Skriv en if-sats med valfritt innehåll. Se till att det bara körs när uttrycket du ger till if är sant.
20. Skriv en if-sats, men glöm den avslutande måsvingen. Glöm den inledande.
21. Testa några förhållanden. Använd `&&`, `||`, `===`, `>=`, `<=`, `>`, `<` och `!`.
22. Testa `typeof` på allt du kan tänka dig.
23. Testa skriva en if-sats med bara värdet `"hej"` i, så att det ser ut så här:
 - a. `if("hej") { osv`

b. Körs det inne i if-satsen?

24. Testa skriva en if-sats med bara värdet 0 i, så att det ser ut så här:

a. `if(0) { osv`

b. Körs det inne i if-satsen?

25. Vad blir result efter du har kört det här: `var result = (false == 0);`

26. Vad blir result efter du har kört det här: `var result = (false === 0);`

27. Vad blir result efter du har kört det här: `var result = (NaN == NaN);`