2025/11/12 04:37 1/2 LU02.A02 - Variablen

# LU02.A02 - Variablen

### Rahmenbedingungen

- Sozialform: individual
- Hilfsmittel: Nur Lehrmittel, keine Websuche oder Al
- Zeit: 10 Minutes
- Erwartetes Resultat: 3 Scripte (A, B, C), mit Variablen gemäss Anforderungen der jeweiligen Aufgabenstellung.

### **Auftrag**

==== Teilauftrag A ====288 : Programmiertechniken im Webfrontend einsetzen - v2025 Deklarieren Sie eine Variable name mit *let* und weisen dieser Ihren Namen zu. Verändern Sie danach den Wert und geben den Inhalt console.log aus.

#### **Teilauftrag B**

Erstellen Sie eine Konstante *person*, die ein Objekt mit den Eigenschaften firstName und age enthält. Ändern Sie den Wert von age und versuchen, die Konstante komplett neu zuzuweisen. Notieren Sie Ihre Beobachtung als Inline-Code

### **Teilauftrag C**

Analysieren Sie den folgenden Code. Halten Sie als Incode-Kommentar ihre Beobachtungen fest.

```
function testScope() {
  if (true) {
    var x = 10;
    let y = 20;
  }
  console.log(x);
console.log(y);
```

} testScope();

## Lösungen

LU02.A02



From:

https://wiki.bzz.ch/ - BZZ - Modulwiki

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu02/aufgaben/02?rev=175673494





https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/12 04:37