

# LU02.A02 - Variablen

## Rahmenbedingungen

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

## Auftrag

==== Teilauftrag A ====288 : Programmieretechniken 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](#)



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu02/aufgaben/02?rev=1756734947>

Last update: **2025/09/01 15:55**

