LU02.L02 - Variablen

Teilauftrag A

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.

```
JS LU01_L05.js ● JS test.js JS LU02_L02_A.js ● JS LU02_L01_A.js ● JS LU02_L01_B.js ● JS LU02_L01_C.js
EXPLORER
JS-WORKSPACE_VS-CODE
                                           scripts > JS LU02_L02_A.js > ...
> .vscode
> neuerOrdner

∨ scripts

JS _Vorlage.js
JS LU01_L05.js
# LU01_L06_2.js
.s LU01_L06_3.js
                                                  console.log("1: ", name); // Volkan
# LU02_L01_B.js
                                                  name = "Max";
console.log("2: ", name); // Max
LU01_A06.html

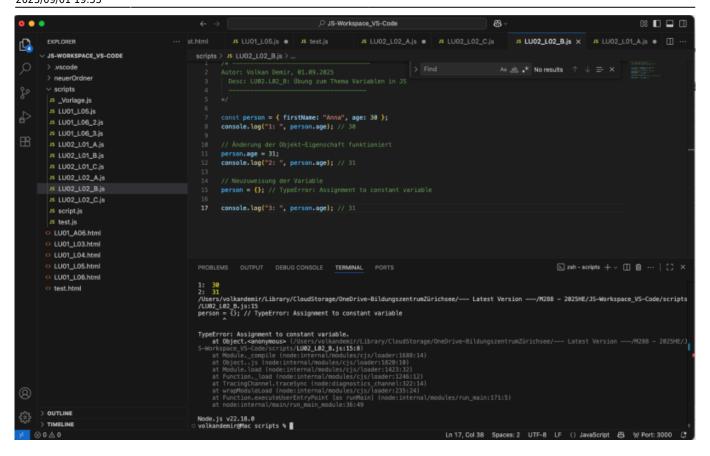
    LU01_L04.html

    LU01_L06.html

test.html
                                                                                                                                                    • volkandemir∰Hac scripts % node LU02_L02_A.js
1: Volkan
2: Max
○ volkandemir∰Hac scripts % ■
```

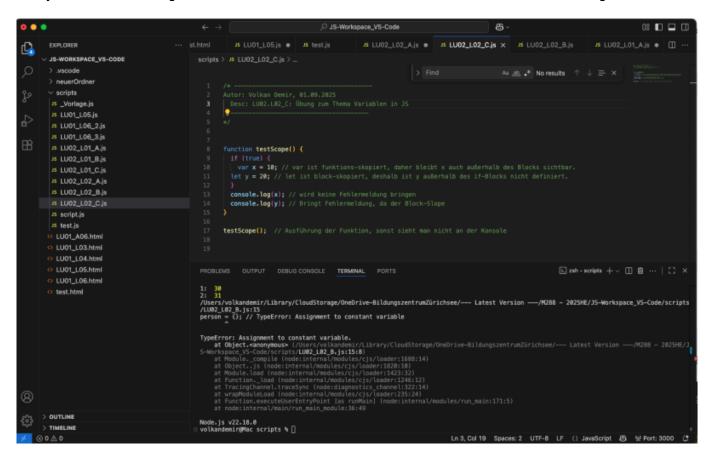
Teilauftrag B

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-Kommentare.



Teilauftrag C

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



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/14 08:10

2025/11/14 08:10 3/3 LU02.L02 - Variablen



From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu02/loesungen/02

Last update: **2025/09/01 19:55**

