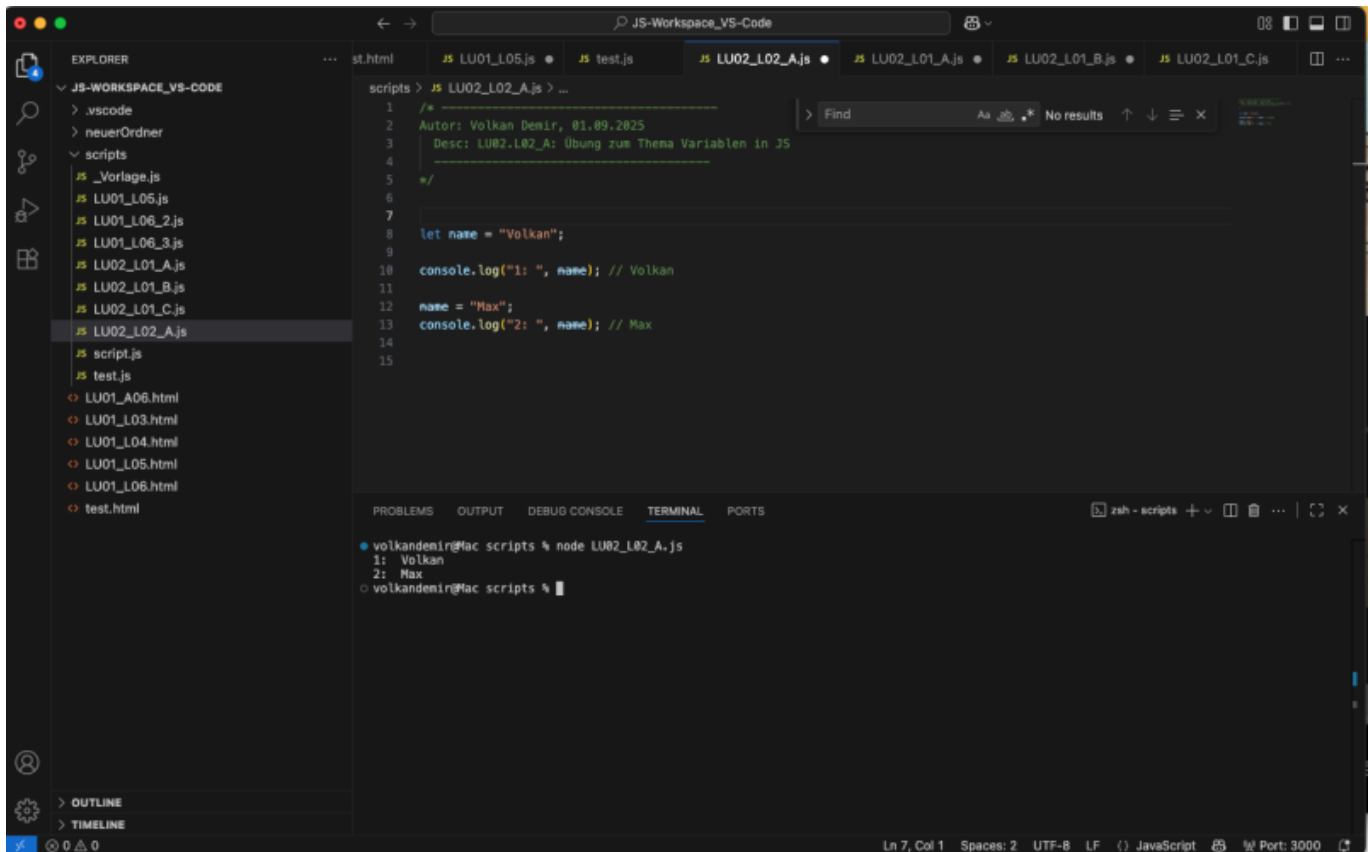


# LU02.L02 - Variablen

## 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.

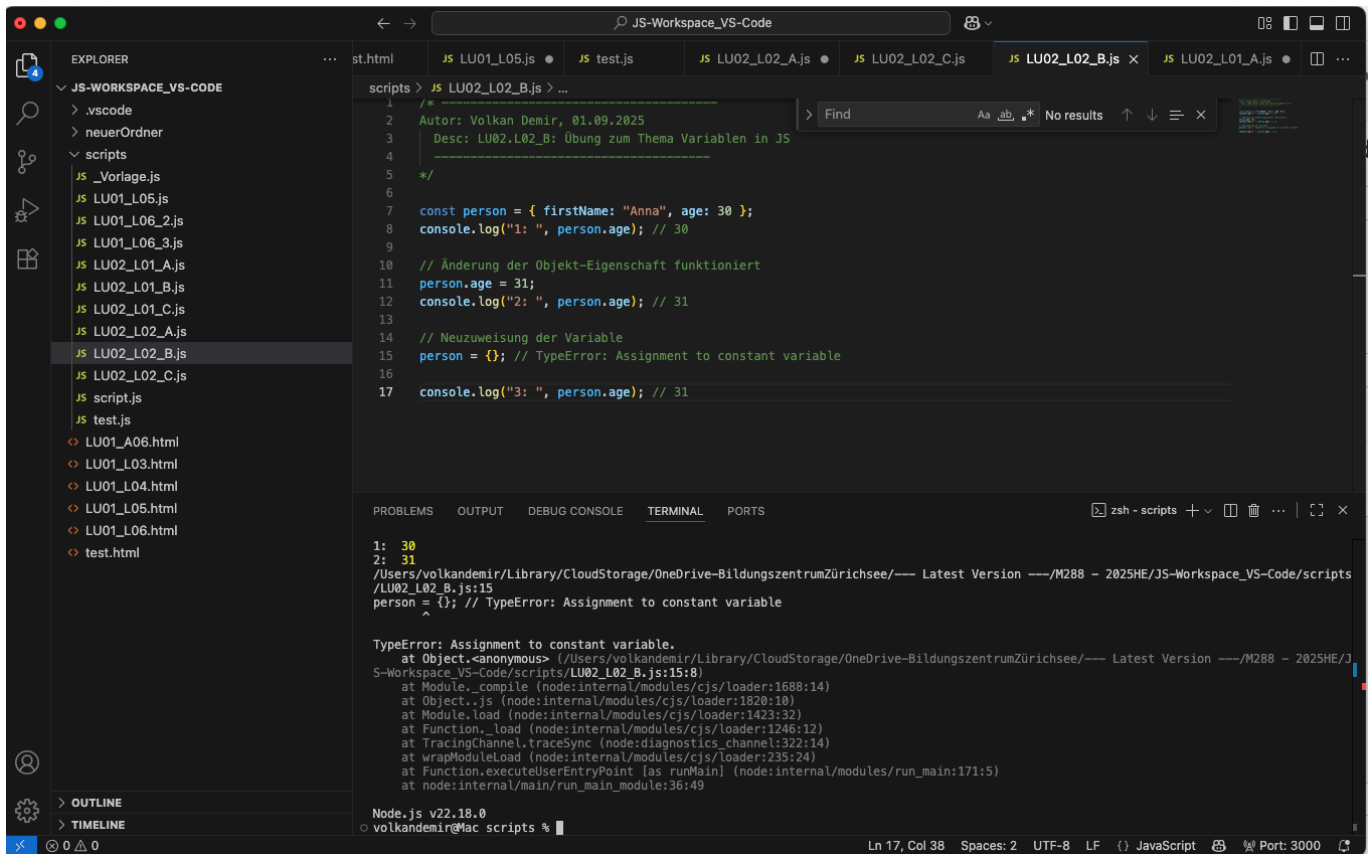


```
1 /*
2 Autor: Volkan Demir, 01.09.2025
3 Desc: LU02.L02_A: Übung zum Thema Variablen in JS
4
5 */
6
7
8 let name = "Volkan";
9
10 console.log("1: ", name); // Volkan
11
12 name = "Max";
13 console.log("2: ", name); // Max
14
15
```

```
volkandemir@mac scripts % node LU02_L02_A.js
1: Volkan
2: Max
volkandemir@mac 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



## 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();
```



Volkan Demir

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu02/loesungen/02?rev=1756748476>



Last update: **2025/09/01 19:41**