

## Syntaxblad JavaScript

Dit blad krijg je uitgereikt bij de toets en mag je erbij houden.

### Commentaar

```
// commentaarregel
/* commentaarblok */
```

### Variabelen en datatypen

```
var naam = getal of boolean;
var voorbeeldString = "zet hem op";
var voorbeeldArray = ["kwik", "kwek"];
voorbeeldArray[0]
voorbeeldArray.length
voorbeeldArray.push("kwak");
```

### Operators

```
rekenkundig: +, -, *, /
vergelijking: ==, !=, <, >, <=, >=
logisch: || "or", && "and", ! "not"
```

### Selectie, herhaling, functies

```
if (logische expressie) {
    //deze code wordt uitgevoerd als de
    //expressie waar is
}
[optioneel]else {
    //deze code wordt uitgevoerd als de
    //expressie niet waar is
}
```

```
for (start ; voorwaarde ; stap) {
    //code die moet worden herhaald
}
```

```
while (logische expressie) {
    //code die moet worden herhaald
}
```

```
switch (variabele met geheel getal) {
    case getal1:
        //code die moet worden uitgevoerd
        break;
    case getal2:
        //code die moet worden uitgevoerd
        break;
}
```

```
var naam = function(x, y) {

    println("parameter x is " + x);
    println("parameter y is " + y);

    [optioneel]return waarde;
}
```

### JavaScript variabelen en functies

```
println(string);
```

### p5.js library variabelen en functies

```
mouseX
mouseY
mouseIsPressed

println(string);

ellipse(x, y, width, height);
rect(x, y, width, height);
line(x1, y1, x2, y2);
text(string, x, y);
```

```
background(r, g, b);
stroke(r, g, b);
fill(r, g, b);
```

### Voorbeeld JavaScript met p5.js library

```
var y = 0;

var setup = function() {
    createCanvas(720, 400);
    stroke(255, 255, 255);
}

var draw = function() {
    background(0, 0, 0);
    y = y + 4;
    if (y > 400) {
        y = 0;
    }
    line(0, y, 720, y);
}
```