

Innehåll

Ämne

Sida

Program

Kapitel 1 **Introduktion till programmering** **5**

1.1 Om programmering	6	
- Algoritmiskt tänkande	7	
- Val av programmeringsspråk	8	
1.2 Programmeringens ABC	9	
- Interpretator vs. kompilator	9	
- Editorer	9	
- Om JavaScript	10	
- Att hantera filändelser	11	
1.3 Att komma igång med JavaScript	12	
- Programmet <code>welcome</code>	12	<code>Welcome</code>
- Kommentarer	13	
- Satser i JavaScript	13	
1.4 Konkaterering	15	<code>Concat</code>
1.5 Utskrift i flera rader	17	<code>Break</code>
- Escapesekvenser	18	<code>Escape</code>
Frågor till kap 1	19	
Övningar till kap 1	20	

Kapitel 2 **Grundbegrepp i programmering** **21**

2.1 Variabler	22	<code>Variable</code>
- Vad är en variabel?	22	
- Tilldelningsoperatoren <code>=</code>	23	
2.2 Överskrivning eller kan <code>x = x + 1</code> vara sant?	25	<code>Overwrite</code>
2.3 Inläsning av data	27	
- Funktionen <code>prompt()</code>	28	
2.4 Arrays	29	<code>Arraydef</code>
- Arrayens initieringslista	32	<code>ArrayInit</code>
2.5 Hantering av slumptal	34	<code>Random</code>
- Slumptal inom ett intervall	35	
Övningar till kap 2	36	

Inlämningsuppgift **37**

Kapitel 3**Kontrollstrukturer****38**

3.1	Vad är kontrollstrukturer?	39	
3.2	Enkel selektion: <code>if</code> -satsen	40	<code>SimpleIf</code>
	- Villkor	41	
	- Jämförelseoperatorer	42	
	- Funktionen <code>max()</code>	43	
3.3	Tvåvägsval: <code>if-else</code> -satsen	44	<code>IfElse</code>
3.4	Flervägsval	47	
	- <code>if-else</code> -stegen	48	<code>GissaTal_1</code>
	- <code>switch</code> -satsen	47	<code>Switch</code>
3.5	För-testad repetition: <code>while</code> -satsen	52	<code>While</code>
	- Evighetsslinga	53	<code>GissaTal_2</code>
3.6	Bestämd repetition: <code>for</code> -satsen	54	<code>For</code>
	Övningar till kap 3	56	