Variabelen

Een variabele in een programmeertaal wordt gebruikt om een waarde op te slaan die later kan worden gebruikt of gewijzigd. Het is een soort container (of doosje) waarin je gegevens kan opslaan, zoals een getal, een tekst, of een object.

image-1681476608665.png

Stel je wilt de computer laten onthouden dat de jouw naam Bob is en dat jij 35 jaar oud bent. Dan kun je twee variabelen maken, *name* en *age,* in de variabele *name* stop je dan de waarde Bob en in de variabele *age* stop je dan de waarde 35.

De naam (*name* en *age*) kan je in je code zelf kiezen.

In LUA

```
name="Max Bisschop"
age=35
```

Als je deze code uitvoert dan gebeurt er niets. Dat komt omdat er geen output is. Je drukt niets af zoals in de vorige opdrachten.

Opdracht

Bedenk twee eigen variabele en geef die een waarde.

Druk vervolgens de twee variabelen af.

Inleveren

Screenshot van je *gehele* browser met de opdracht.

Voorbeeld

image-1681477008155.png

Meeloopdag

Bewaar je screenshot en laat dat aan het eind van de les aan je host zien.

Revision #3
Created 2023-10-16 07:21:19 UTC by Max
Updated 2023-10-16 07:22:40 UTC by Max