Übung JavaScript for Loop

Ausgangslage

Mit dieser Übung soll das folgende Bild auf die Konsole gezeichnet werden:Die Grösse des Bildes geben wir fix vor über Konstanten (z.B. 10x10).

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Erzeugen Sie die Datei CharImage.js z.B. in VisualCode in einem eigenen Verzeichnis z.B. "basic/image".Erstellen Sie das Programmgerüst gemäss dem folgenden Listing:
console.log('Start CharImage ...');

const xDim = 10;
const yDim = 10;
for(let i = 0; i < xDim; i++) {
  // TODO
}
console.log('... CharImage Done');Programmieren Sie das Bild anstelle TODO.Verifizieren Sie dass das Bild korrekt angezeigt wird. Spielen Sie mit den Koordinaten.

Lösung

Eine mögliche Lösung finden Sie hier

Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23
3110 Münsingen
Schweiz

Impressum

Das Copyright für sämtliche Inhalte dieser Website liegt bei Simtech AG, Schweiz.
Beachten Sie auch unsere Hinweise zum Urheberrecht, Datenschutz und Haftungsauschluss.
Jeder Hinweis auf Fehler nehmen wir gerne entgegen.

Copyright

2024 Simtech AG, All rights reserved, Powered by stack.ch written in Golang by Daniel Schmutz

https://www.simtech-ag.ch/Javascript Kurs JavaScript ES6 Programmierung Übungen Basic forloop