# Übung JavaScript Char Array Image

## 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).In diesem Fall wollen wir das Bild über ein 2-dimensionales Array abbilden und dann zeichnen.

## Vorgehen

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

const xDim = 10;
const yDim = 10;

const image = [];
// init the image
// TODO
// print the image
// TODO
console.log('... CharArrayImage 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

kurs-javascript-programmierung-kurs-javascript-es6-programmierung---ressourcen-kurs-javascript-es6