

Week 7

Oefening 1: Algemene even handling

Voorzie op je pagina 2 selectieboxen. De eerste voor het lettertype (met waarden Arial, Times, Courier, Georgia, Sans-Serif, Serif en Verdana) en een tweede met de grootte van het lettertype (met waarden 8pt, 10pt, 12pt, 16pt, 20pt, 24pt en 28pt). Wanneer je een waarde van een selectiebox aanpast wordt het geselecteerde lettertype en grootte gebruikt voor de opmaak van de voorbeeldtekst.



Oefening 2: Wijzig de CSS opmaak

Maak een pagina met twee knoppen die je toelaten om de opmaak van de pagina te kiezen. Start op met opmaak1. Zorg voor een andere uitlijning, kleur, lettertype, hyperlink uitzicht, enzovoort.



Wanneer je op de knop met "Opmaak 2" drukt, wijzigt het uitzicht van de gehele pagina.



Door terug op de andere knop te drukken, krijg je terug opmaak1. De dummy tekst kan je genereren op <http://www.lipsum.com/>.

Oefening 3: Rollover images

Maak een HTML-pagina die de logo's van de drie types Core i toont. Telkens je met de muis over een afbeelding komt, wordt de processor getoond en de naam van de processor in de tekst weergegeven.



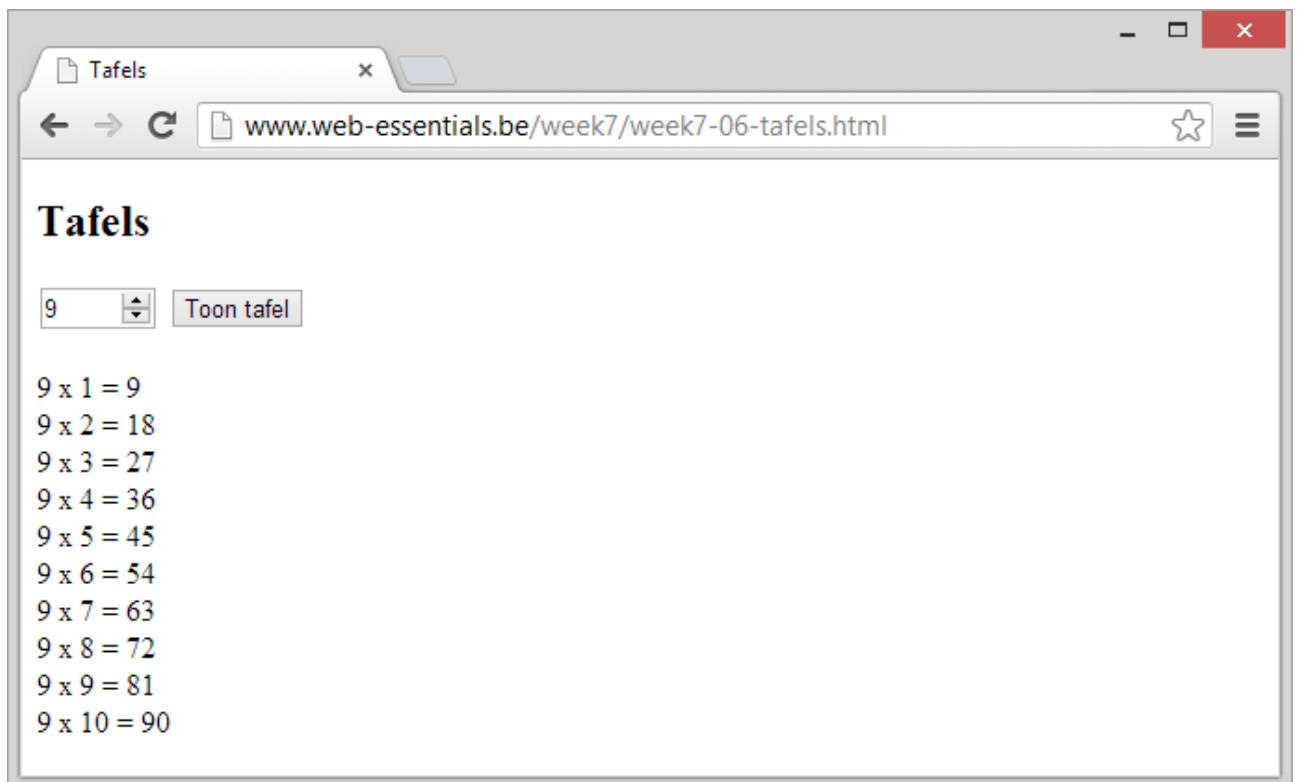
Oefening 4: Tafels

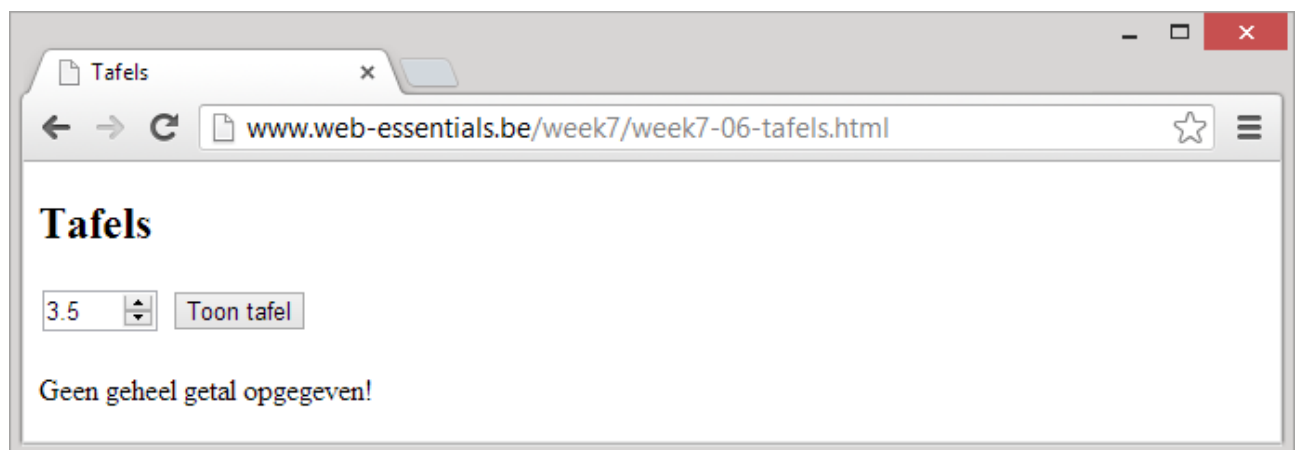
Maak onderstaande webpagina om tafels te berekenen.



Test of het ingegeven getal wel een geheel getal is (geen ander karakter, of getal met komma). Zorg dat de eerste tien tafels zoals hieronder getoond worden.

Extra: zorg ervoor dat de uitkomsten nog niet zichtbaar zijn. Je voorziet een extra knop waarmee je de uitkomsten zichtbaar of niet zichtbaar kunt maken.

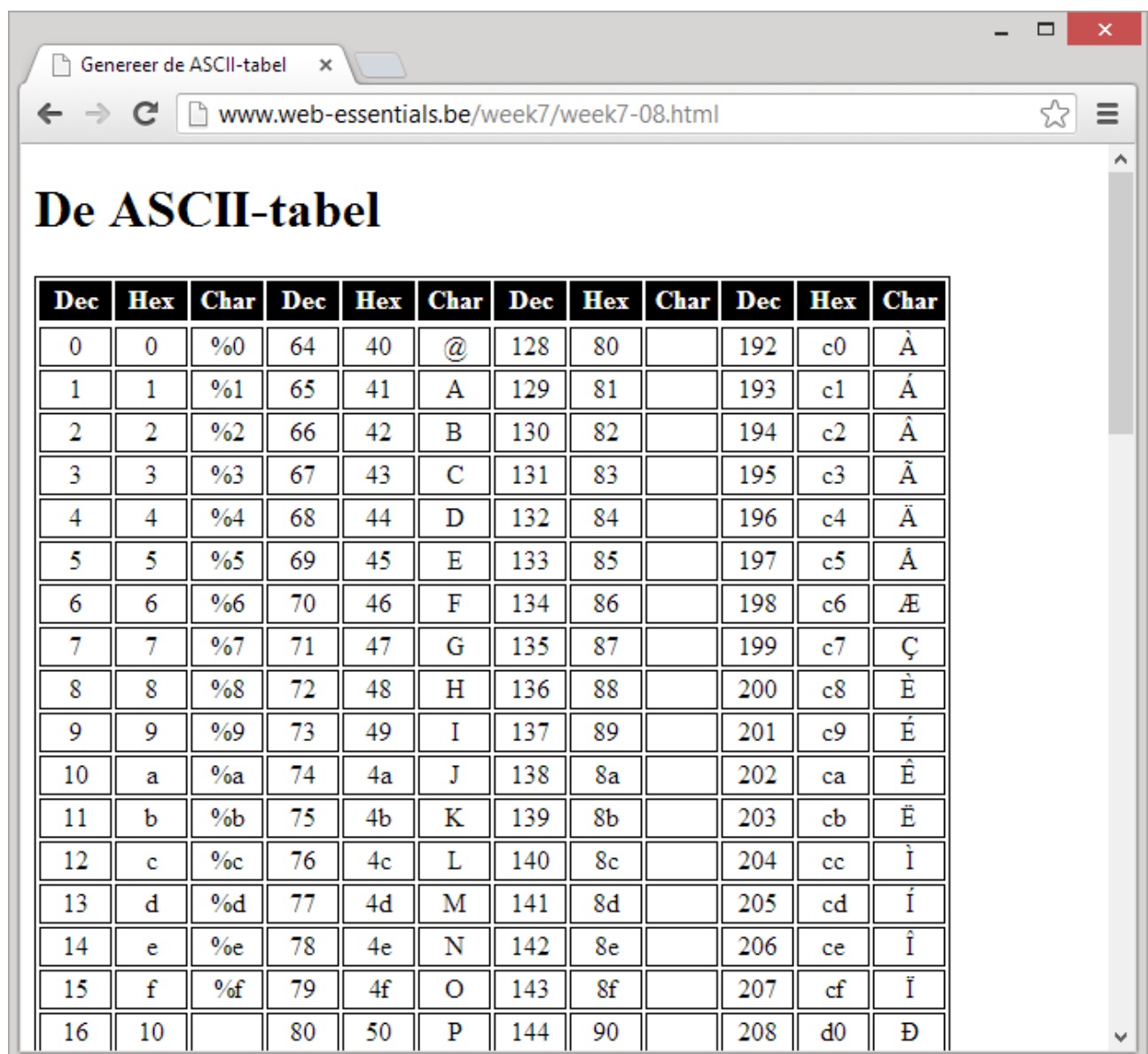




Oefening 5: ASCII-tabel

Maak een pagina waarmee je met JavaScript een ASCII-tabel genereert.

- Maak de tabel op met CSS.
- Gebruik hiervoor de innerHTML property.



Oefening 6: Slideshow

Maak onderstaande webpagina na, waar je via een slideshow de cartoons kan bekijken.

- De cartoons hebben als naam: konijn-0.jpg t.e.m. konijn-19.jpg.
- Plaats de knoppen: vorig.png, volgend.png, vooruit.png en stop.png.
- Langs de knoppen verschijnt de hoeveelste cartoon je aan het bekijken bent.



- Wanneer er op "Volgend" wordt geklikt verschijnt konijn-1.jpg en komt er langs de knoppen '2 van de 20' te staan.
- Plaats de cartoons in een array (die altijd 20 elementen bevat).
- Als je bij de laatste foto op "Volgend" klikt, ga dan terug naar de eerste foto (en omgekeerd wanneer je op "Vorige" klikt bij de eerste).
- Programmeer ook een slideshow die door de derde knop geactiveerd wordt. Gebruik hiervoor de functie `setInterval()`.
- Zorg dat de slideshow stopt als je op de stopknop drukt. Gebruik hiervoor de functie `clearInterval()`. (Zoek zelf naar meer informatie over het juiste gebruik van deze functie.)

Oefening 7: Extra: Teken op canvas

In HTML5 werd ook het <canvas> element toegevoegd. Dit canvas kan gebruikt worden om in te tekenen via JavaScript.

- Maak een webpagina met een canvas (grootte: 400 x 400)
- Zoek op hoe je een lijn en een rectangle op de canvas kan tekenen.
- Maak een functie drawStreet, die 4 huisjes van verschillende grootte naast elkaar tekent. Vermijd dubbele code en maakt gebruik van geneste functies. (Mogelijke functies die je kan voorzien zijn drawTriangle en drawHouse. Welke parameters voorzie je bij elke functie.)

