**Javascript 2, les 2, extra opdrachten:**

**Text

Description automatically generatedX\_1: de tafel**

Maak met javascript een applicatie die het volgende doet:

De applicatie vraagt om een getal

Daarna wordt op het scherm de tafel van dat getal getoond.

Bijvoorbeeld:

Het getal mag ook via een prompt gevraagd worden.

De tafel moet netjes op het scherm verschijnen.

Gebruik een for-lus of een while-lus.

**X\_2: raadspelletje**

Maak met javascript een applicatie die het volgende doet:

Eén gebruiker vult (via een prompt) een getal tussen 0 en 100 in.

Daarna moet een andere gebruiker raden welk getal ingevoerd is.

Als de ander een te groot getal invult, verschijnt (in een alert) de melding “te groot”.

Daarna kan er opnieuw een getal ingevoerd worden.

Als de ander een te klein getal invult, verschijnt (in en alert)de melding “te klein”.

Daarna kan er opnieuw een getal ingevoerd worden.

Als de ander het goede getal invoert, dan verschijnt er (in een alert) “Gefeliciteerd”.

Het spel is afgelopen.

TIP:

Gebruik een while-lus.

Zet, voordat de while-lus begint, de variabele ‘geraden’ op *false* (of ‘0’)

De code zou er als volgt uit kunnen zien:

Text

Description automatically generated

**X\_3: rechthoek maken**

Graphical user interface, application

Description automatically generatedMaak met javascript een applicatie die het volgende doet:

De gebruiker voert een lengte en een breedte in.

Na een klik op de knop wordt er een rechthoek getekend.

De rechthoek bestaat uit kruisjes (of andere tekens.

Bijvoorbeeld:

TIP: maak een lus in een lus.

Bijvoorbeeld:

