Les 02

# Opdracht 01

Probeer eerst eens elk van de drie soorten popups uit in een javascript programma.

Zet daarna de return value van de confirm call op de console en probeer uit met zowel op 'ok' als op 'cancel' te klikken.

• \_Wat is de return value van de confirm functie als de gebruiker op een van de buttons klikt?

Antwoord: Een boolean

Zet nu de return value van de prompt call op de console als je een tekst intypt en op 'ok' drukt.

• \_Wat is de return value van de prompt functie als de gebruiker een tekst intypt en op 'ok' klikt?

Antwoord: een String

• \_Wat is de return value van de prompt functie als de gebruiker op 'cancel' klikt?

Antwoord: “null” value

# Opdracht 03

Maak een nieuw project met de volgende inhoud in het html bestand (in de body) :

<p id="txtOutput">Hello world!</p>

Stop de volgende code in de setup functie van je javascript bestand :

let pElement=document.getElementById("txtOutput"); pElement.innerHTML="Welkom!";

Laad de pagina in en ga na dat de tekst op het scherm niet "Hello World!" is, maar "Welkom!"

Antwoord:

Background pattern

Description automatically generated with low confidence

# Opdracht 04

Zet een breakpoint op de eerste regel van de setup functie en herlaadt de pagina. Vergewis je ervan dat er wel degelijk "Hello world!" op het scherm staat.

Antwoord:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Kijk in de developer tools naar de DOM-tree en zoek de node van het <p> element, daarin zie je weerom "Hello world!".

Antwoord:

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

# Opdracht 05

Verander het voorgaande programma zodanig dat de tekst pas gewijzigd wordt als je op een button met opschrift "Wijzig" drukt. Je kunt je hiervoor op het rekenmachine voorbeeld baseren.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

# Opdracht 06

Maak een nieuw project met de volgende inhoud in het html bestand (in de body) :

<input id="txtInput" type="text" />

<input id="btnKopieer" type="button" value="Kopieer" />

Stop de volgende code in de setup functie van je javascript bestand :

let btnKopieer = document.getElementById("btnKopieer");

btnKopieer.addEventListener("click", kopieer);

Definieer ook een 'kopieer' functie in je javascript bestand :

const kopieer = () => {

let txtInput = document.getElementById("txtInput"); let tekst = txtInput.value;

console.log(tekst);

}

Laad de pagina in, typ wat tekst in het tekstveld, klik op 'Kopieer' en ga na dat de ingetypte tekst op de console verschijnt.

Antwoord:

A picture containing background pattern

Description automatically generated

# Opdracht 'kopieer'

Voeg een <p> element toe aan de html code van het vorige programma :

<p id="txtOutput">geen output</p>

Breid het programma uit zodat de ingetypt tekst niet op de console getoond wordt maar in dit <p> element terechtkomt.

Antwoord:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

# Opdracht 'substring'

Open 'opdracht substring screenshots.zip' en bekijk de twee afbeeldingen, deze tonen de toestand voor en na het klikken op de substring knop.

Bestudeer de documentatie van de substring function voor strings en schrijf een programma dat de werking van deze function demonstreert, zoals getoond in de screenshots.

Bv. als de gebruiker 'appelboom', 2 en 5 invult (zie screenshot VOOR) dan verschijnt er "pel" in de output paragraaf (zie screenshot NA).

Antwoord: