

### Beknopte handleiding KE

Hier vindt u een beknopte handleiding voor het gebruik van Komodo Edit (KE). KE werkt met *projecten*. Een project is een bundeling van bestanden die bij elkaar horen. In ons geval gaat het om HTML- en js-bestanden, die samen voor een goed functionerende webpagina zorgen. Een project heeft een naam en wordt op schijf opgeslagen. Voor de overzichtelijkheid is het vaak handig voor elk project een eigen map aan te maken, dus een map voor oefening1, oefening2 et cetera. Verder is het verstandig in de namen van mappen en bestanden geen spaties of andere leestekens te gebruiken, maar uitsluitend letters en cijfers.

### Een project maken

Een nieuw project aanmaken gaat als volgt:

- Open KE.
- Kies in de menubalk Project | New Project.
- Geef het project een naam met de juiste extensie, bijvoorbeeld eersteProject.kpf (kpf = komodoprojectfile).
- Bewaar het project in een geschikte map.

Aan de linkerkant van het venster van KE staat nu in vette letters de naam van het project.

### Een HTML-bestand aan het project toevoegen

We gaan eerst een HTML-bestand voor het project maken:

- Klik aan de linkerkant van het venster met de rechtermuisknop op de naam van het project.
- Kies uit het menu dat verschijnt Add | New File...
- Kies het type van het bestand: HTML5 (kies altijd HTML5 in plaats van HTML).
- Geef het bestand een naam en extensie html, bijvoorbeeld eersteHtml.html.
- Klik op Open.

Een rudimentair HTML-bestand wordt zichtbaar:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Page Title</title>
</head>
<body>

</body>
</html>
```

Typ de nodige code in het bestand. Bijvoorbeeld:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Eerste pagina in KE</title>
  <script async src="eersteScript.js"></script>
</head>
<body>
<p id="demo"></p>
<button id = knop></button>Klik</button>
</body>
</html>
```

Bewaar het bestand (Ctrl S).

### Een js-bestand aan het project toevoegen

We voegen nu een script toe aan het project:

- Klik aan de linkerkant van het venster met de rechtermuisknop op de naam van het project.
- Kies uit het menu dat verschijnt Add | New File...
- Kies het type van het bestand: JavaScript.
- Geef het bestand een naam en extensie js, in dit voorbeeld: eersteScript.js.
- Klik op Open.

Een leeg venster verschijnt.

Typ in dit venster de code van het script, bijvoorbeeld:

```
document.getElementById("knop").addEventListener("click", myFunction);
var n = 0;

function myFunction() {
  var s = "Goedendag";
  if ( n%2 == 1 ) {
    s = "Klik nog eens";
  }
  n++;
  document.getElementById("demo").innerHTML = s;
}
```

Bewaar het script (Ctrl S).

### Het project testen in de ingebouwde browser

We gaan het project testen in de ingebouwde browser van KE:

- Klik op de tab van het HTML-bestand.
- Klik op de globe in de menubalk.
- Er komt de vraag: Preview with this file? Bedoeld wordt of dit het bestand is dat door de interne browser geopend moet worden. Meestal hebt u meer dan één bestand in een project, KE wil dus weten welke als eerste geopend moet worden. In de meeste oefeningen zal dat het (enige) HTML-bestand zijn.

Aan de rechterkant verschijnt een venster met de uitvoer van het HTML-bestand, in dit voorbeeld een knop met de tekst 'Klik'. Na het klikken op de knop verschijnen als het goed is twee verschillende teksten.

## Het project testen in andere browsers

Indien u op uw computer een of meer browsers hebt geïnstalleerd, kan het project daarin als volgt worden getest:

- Klik op de tab van het HTML-bestand.
- Klik op het minuscule pijltje direct rechts naast de globe in de menubalk.

Er verschijnt een menu met een lijst van mogelijke browsers, bijvoorbeeld Chrome, FireFox, IE, in principe staan alle browsers die op uw systeem zijn geïnstalleerd in de lijst.

Na het klikken op een van de mogelijkheden wordt de betreffende browser geopend met de uitvoer van het project.

## Het project debuggen

Debuggen is het opsporen van fouten in code en deze verhelpen. Een debugger is een tool waarmee het opsporen van fouten makkelijker gaat. KE heeft geen ingebouwde debugger, maar alle moderne browsers hebben er wel een. In veel gevallen wordt deze geactiveerd door op F12 te drukken (of op Ctrl Shift I, of Cmd Option I).

Alle debuggers hebben dezelfde basismogelijkheden, zoals het stap voor stap door de code lopen, en het inspecteren van de waarde van een variabele.

Debuggers van verschillende browsers verschillen wel in uiterlijk en in hun bedieningswijze. Deze beschrijving beperkt zich daarom tot de debugger van Chrome, die uitgebreid en overzichtelijk is. Indien u Chrome niet op uw computer hebt, installeer deze dan nu.

Het gebruiken van de debugger van een browser vanuit een project in KE gaat als volgt:

- Klik op de tab van het HTML-bestand.
- Klik op het pijltje direct rechts naast de globe in de menubalk.
- Kies Chrome.
- Als Chrome gestart is, druk op F12.

Aan de onderkant van het scherm verschijnt de debugger met een grote hoeveelheid tabs. Een belangrijke tab is Console, daar verschijnen mededelingen over fouten in het script.

## Het console

Alle browsers hebben een 'console' waar eventuele foutmeldingen verschijnen. Het is een goede gewoonte om, zodra u een webpagina met een door u geschreven script opent, **eerst in het console te kijken**, voor u verdergaat. De foutmeldingen die daar verschijnen zijn niet altijd even duidelijk, maar als daar een foutmelding staat, weet u in elk geval dat er iets mis is met het script.

In de figuur hiernaast ziet u het console van Chrome: aan de bovenkant de webpagina met de tekst test, aan de onderkant een grijze balk met diverse tabs, waaronder de tab Console.



### Het console in Chrome.

In het console zelf staat de foutmelding: Uncaught SyntaxError: Unexpected end of input.

Vrij vertaald, betekent unexpected end of input: het script eindigt onverwachts. In de praktijk komt het er dan meestal op neer dat u ergens in het script een sluitaccolade of ander haakje vergeten bent.

### **Zelf naar het console schrijven**

Handig is ook dat u vanuit JavaScript uw eigen mededelingen naar het console kunt schrijven, bijvoorbeeld:

```
var x = 3;  
console.log( "de waarde van x = " + 3 );
```

De waarden van variabelen in het console zetten, kan erg handig zijn bij het opsporen van fouten.

### **Meer informatie over KE**

Op YouTube zijn een paar goede tutorials te vinden voor KE. Ga naar [YouTube.com](https://www.youtube.com) en typ in het zoekvak: komodo edit cotnoir. Als het goed is, ziet u in de lijst drie video's: Komodo Edit Part 01, Part 02 en Part 03.

- Part 01 bespreekt een aantal mogelijke instellingen (Preferences), wellicht is het beter deze video wat later te bekijken, op het moment dat u enige ervaring met KE hebt.
- Part 02 laat zien hoe u kunt beginnen met KE: het maken van een project en het verkennen van de omgeving.
- Part 03 is een vervolg op Part 02.