



Academiejaar: 2017-2018

Reeks: 1

**EXAMEN React**

Docent(en): Koen Vangeel	
Datum: januari 2018	Duur: 2h30
Examenperiode: 1	Inhaalexamen: nee
Aantal bladzijden: 5	Vorm: LP

1. Je gebruikt je eigen laptop.
2. Elke vorm van fraude kan bestraft worden met uitsluiting: zie examenreglement
3. **Het materiaal op Toledo mag je gebruiken. Internet mag je gebruiken.**  
Oplossingen die op je laptop staan mag je gebruiken.
4. Haal het bestand *opgave.rar* van *Toledo* en pak het uit. Je krijgt twee aparte mappen (*exoef1* en *exoef2*) voor de twee vragen van dit examen. Plaats deze mappen bij in je *SourceCode*-map. Installeer ook twee keer al de ontbrekende pakketten m.b.v. *npm*.
5. Er is ook een *Word*-document waarin je tijdens het programmeren regelmatig screenshots zal moeten plakken. Dit zijn screenshots van de uitvoer van jouw programma! Geen knip- en plakwerk uit deze opgave (die heb ik zelf wel). Kan je een screenshot niet nemen omdat die uitvoer bij jou niet werkt, dan plaats je "geen".
6. Op het **einde van het examen** zip je de dev-mappen van beide oefeningen en het bestand met de aangevulde screenshots. Hernoem het bestand naar Naam\_Voornaam.zip en upload je oplossing naar Toledo **(3 ITF: C# advanced topics [Z60918] | Oplossing examen React)**.

**Je bent zelf verantwoordelijk voor het juist droppen van de oplossing!  
Slecht gedropt = geen punten!**

## **1. Lock (exoef1)**

In deze oefening maak je een component *Lock* die eigenlijk hetzelfde werkt als het cijferslot van je fiets. De component heeft één property, nl. de *code* waarmee je het slot open kan doen. Dus als je schrijft:

```
<Lock code="765" />
```

dan is 765 de code om het slot te openen. De cijfercombinatie bestaat steeds uit drie cijfers (tussen 1 en 9, de nul gebruiken we niet).

Als je de component (na *builden*) oproept, dan krijg je alvast:



Om het cijferslot te maken, heb je een aantal afbeeldingen nodig. Die vind je in de map *images*. Het cijfer nul gebruiken we niet. Daarvoor is er trouwens geen afbeelding.

Er is in *lock.js* ook al een component *Digit*. Met deze component toon je zo meteen één cijfer van het slot. Je zal de component dus drie keer moeten gebruiken in je *Lock* component (je hebt immers drie cijfers).

Zorg er nu voor dat je volgende output krijgt:



Momenteel toont het slot de cijfercombinatie 892. Die combinatie kies je random. Het slot is momenteel dicht. *[Neem je eerste screenshot en plak die in het bestand onder 1.A]*

Je kan nu een cijfer aanklikken en dan verhoog je de waarde ervan. Dus als je klikt op de eerste 8, dan krijg je:



*[Neem je tweede screenshot en plak die in het bestand onder 1.B]* Klik je daarna op de tweede 9, dan krijg je:



We gaan van 9 direct naar 1 (de nul gebruiken we immers niet).

Je kan ook klikken en tegelijk *Alt* indrukken. Dan ga je naar beneden. Twee maal klikken met *Alt* op 2 en je hebt eerst 911 en daarna (we gaan van 1 naar 9):



We hebben nog steeds de combinatie niet gevormd om het cijferslot te openen. Dit wordt aangegeven door de gestippelde rand van het slot. Kan je na wat klikken de gezochte cijfercombinatie vormen, dan wordt het slot geopend. Dit duid je aan met een volle rand. Dus (765 was immers de code):



[Neem je derde screenshot en plak die in het bestand onder 1.C]

## **2. Bartender (exoef2)**

In deze oefening maak je een kleine applicatie waarmee een barman kan opvragen welke drankjes er allemaal zijn. Je maakt ervoor gebruik van de gegevens van een *Api*. Om de soorten drankjes op te vragen, heb je:

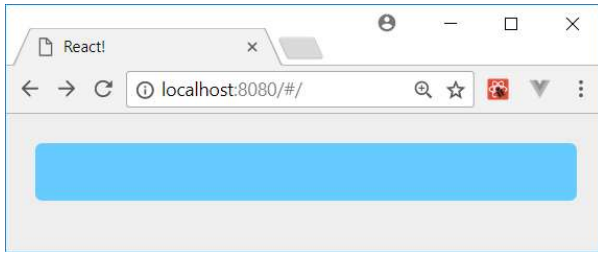
<http://taiwan.thomasmore.be/pr2/koen/aa/soorten.php>

Vervolgens kan je de drankjes van de soorten opvragen met:

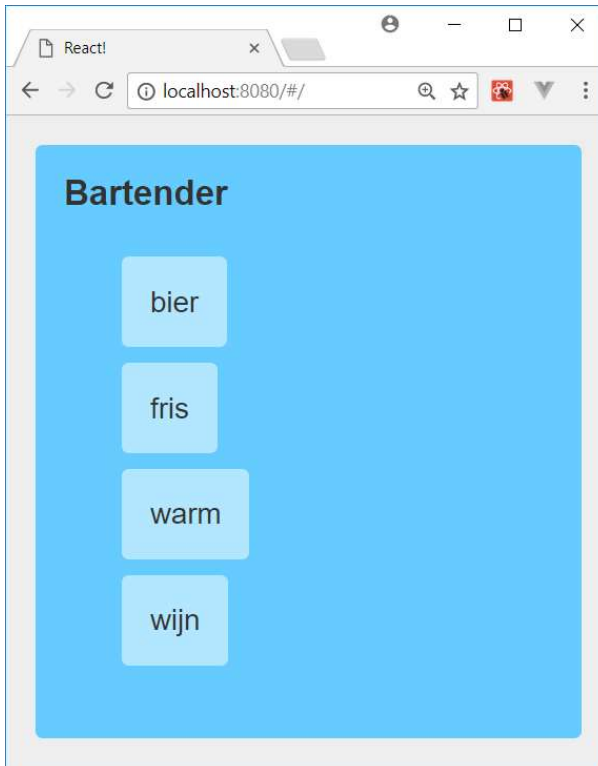
<http://taiwan.thomasmore.be/pr2/koen/aa/fris.php>

Voor de andere soorten vervang je *fris* door de gepaste *soort* (*bier*, *fris*, *warm* of *wijn*). Het bestand *bartender\_api.js* bevat al de juiste methodes om de *Api* op te roepen.

Als je de toepassing opstart, dan krijg je:

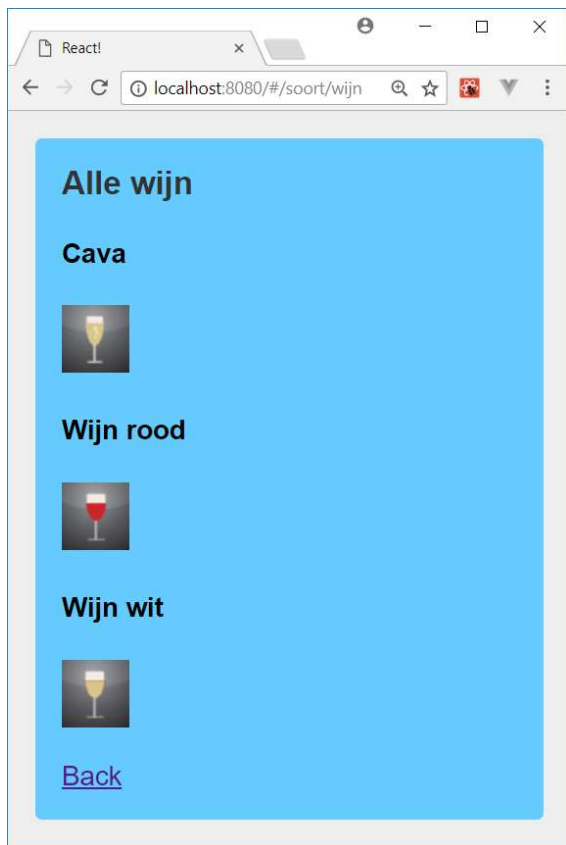


Vervolledig de applicatie nu zodat je de drankjes kan opvragen. Bij het opstarten krijg je een menu met alle soorten (m.b.v. de *Api*):



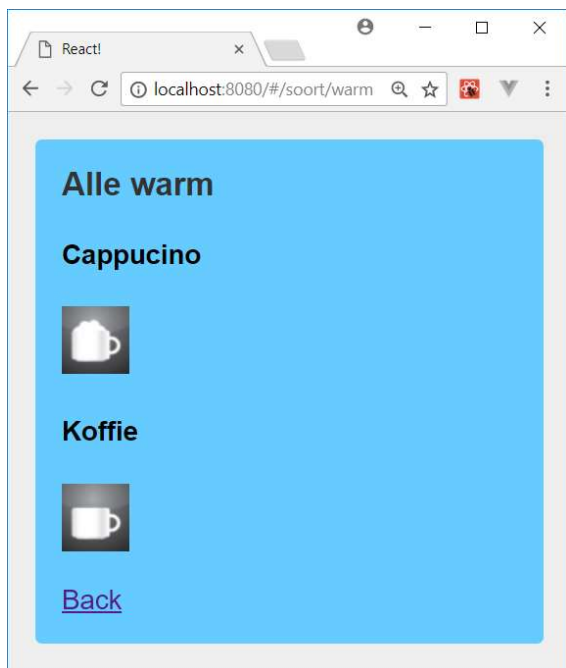
*[Neem je eerste screenshot en plak die in het bestand onder 2.A]*

Je kan nu een soort aanklikken en dan verschijnen de drankjes van die soort. Bijvoorbeeld voor *wijn*:



*[Neem je tweede screenshot en plak die in het bestand onder 2.B]*

De afbeeldingen vind je terug in de map *images*. Met *Back* kan je terug naar de soorten. Als je daarna klikt op bijvoorbeeld *warm*, dan krijg je:



*[Neem je derde screenshot en plak die in het bestand onder 2.C]*

Klaar!