

# JAVASCRIPT

## OEFEN BUNDEL

De oefeningen in de bundel kunnen gebruikt worden in de console of in html pagina's.  
Vooraleer men aan de oefeningen start, dient de basis cursus gezien te zijn t.e.m. de selecties (switch).

Het is aan de docent om te beslissen welke oefeningen hij gebruikt in functie van de tijd.

**Copyright: Tom Vanhoutte**

## INHOUDSTAFEL

1.	INDIVIDUELE OEFENINGEN.....	4
1.1.	Rubriek Selecties.....	4
1.1.1.	Oefening 1.....	4
1.1.2.	Oefening 2.....	4
1.1.3.	Oefening 3.....	4
1.1.4.	Oefening 4.....	4
1.2.	Rubriek Iteraties.....	4
1.2.1.	Oefening 1 - For Loop.....	4
1.2.2.	Oefening 2 - For Loop.....	6
1.2.3.	Oefening 3 - For Loop.....	6
1.2.4.	Oefening 4 - For Loop.....	6
1.2.5.	Oefening 5 - For Loop.....	6
1.2.6.	Oefening 6 - For Loop.....	6
1.2.7.	Oefening 7 - For Loop.....	6
1.2.8.	Oefening 8 - For Loop.....	7
1.2.9.	Oefening 9 - For Loop.....	7
1.2.10.	Oefening 10 - For Loop.....	7
1.2.11.	Oefening 11 - For Loop.....	7
1.2.12.	Oefening 12 - For Loop.....	7
1.2.13.	Oefening 13 - For Loop.....	8
1.2.14.	Oefening 14 - While Loop.....	8
1.2.15.	Oefening 15 - While Loop.....	8
1.2.16.	Oefening 16 - While Loop.....	8
1.2.17.	Oefening 17 - While Loop.....	9
1.2.18.	Oefening 18 - While Loop.....	9
1.3.	Rubriek Arrays.....	9
1.3.1.	Oefening 1.....	9
1.3.2.	Oefening 2.....	9
1.3.3.	Oefening 3.....	10
1.3.4.	Oefening 4.....	10
1.3.5.	Oefening 5.....	10
1.3.6.	Oefening 6.....	10
1.3.7.	Oefening 7.....	11
1.3.8.	Oefening 8.....	11
1.4.	Rubriek functies.....	11
1.4.1.	Oefening 1.....	11
1.4.2.	Oefening 2.....	11
1.4.3.	Oefening 3.....	11
1.4.4.	Oefening 4.....	12
1.4.5.	Oefening 5.....	12
1.4.6.	Oefening 6.....	12
1.4.7.	Oefening 7.....	12
1.4.8.	Oefening 8.....	12
1.4.9.	Oefening 9.....	12
1.4.10.	Oefening 10.....	12
1.4.11.	Oefening 11.....	13
1.4.12.	Oefening 12.....	13
1.4.13.	Oefening 13.....	13
1.4.14.	Oefening 14.....	13
1.4.15.	Oefening 15.....	14
1.4.16.	Oefening 16.....	14
1.4.17.	Oefening 17.....	14

1.4.18. Oefening 18.....	14
1.4.19. Oefening 19.....	14
1.4.20. Oefening 20.....	15

**Copyright: Tom Vanhoutte**

## 1. Individuele oefeningen

### 1.1. Rubriek Selecties

#### 1.1.1. Oefening 1

Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn. Ontwerp een consoletoepassing waarmee je de leeftijd van de gebruiker opvraagt. Als de ingevoerde leeftijd minimum 18 jaar bedraagt, krijgt de gebruiker toegang tot de site van de nationale loterij en verschijnt de tekst: "Je bent x jaar oud. Je mag deelnemen aan de spelen van de Nationale Loterij.". Indien niet voldaan is aan deze voorwaarde verschijnt de tekst: "Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn."

#### 1.1.2. Oefening 2

- Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn. Ontwerp een consoletoepassing waarmee je de leeftijd van de gebruiker opvraagt. Als de ingevoerde leeftijd minimum 18 jaar bedraagt, krijgt de gebruiker toegang tot de site van de nationale loterij en verschijnt de tekst: "Je bent x jaar oud. Je mag deelnemen aan de spelen van de Nationale Loterij.". Indien niet voldaan is aan deze voorwaarde verschijnt de tekst: "Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn."
- Wanneer men 18 jaar of ouder is dient men te vragen of ze een volledig bulletin van 12 vakjes willen spelen. Bij een volledig bulletin toon je de kostprijs van 20 euro. Voor 2 vakjes is de kostprijs 4 euro. Voor 4 vakjes 8 euro. Voor 6 vakjes 12 euro. Voor 8 vakjes 16 euro. Voor 10 vakjes 18 euro.

#### 1.1.3. Oefening 3

- De gebruiker dient zijn geboortjaar in te geven.
- De gebruiker dient eveneens het lopende jaartal in te geven.
- Wanneer het verschil tussen het lopende jaartal en geboortjaar groter of gelijk is aan 18, kan schrijf je op het scherm: "Vanaf nu mag, kan en beslis ik alles, binnen de wettelijke grenzen".
- In alle andere gevallen: "Gelukkig heb ik mijn ouders die alles voor me regelen."

#### 1.1.4. Oefening 4

- OEFENING 4: uitbreiding op oefening 3
- Totaal mag nooit een negatief getal zijn!
- Laat de gebruiker weten waarom.

### 1.2. Rubriek Iteraties

#### 1.2.1. Oefening 1 - For Loop

Schrijf een programma waarin je aan de gebruiker vraagt hoeveel getallen hij wil ingeven. Schrijf vervolgens het totaal van alle ingegeven getallen op het scherm.

*De totale som van  $x$  getallen is  $x$ .*

*Voorbeeld:*

*Hoeveel getallen?: 3*

*Geef getal 1 in: 4*

*Geef getal 2 in: 3*

*Geef getal 3 in: 2*

*De totale som van 3 getallen is 9.*

**Copyright: Tom Vanhoutte**