

## Voorwaardelijk

Zowat alle onderdelen zijn nagenoeg zelfstandig en niet persé afhankelijk van elkaar. Je kan dus zelf min of meer kiezen in welke volgorde je de gevraagde functionaliteit maakt. Ook het laatste onderdeel (12) kan zelfstandig functioneren, ook al wordt die gebruikt bij 9, 10 en 11.

Door de toets te maken stem je in met en werk je conform de afspraken zoals die vooraf zijn gecommuniceerd en ook zijn vermeld in het javascript commentaarblok. (zie [Brighspace Lesweek 7](#)).

1. Wijzig eerst naam, studentnummer, e-mailadres, klas en docent in het commentaarblok van de code.
2. Beginnen aan de code betekent dat je instemt en handelt conform de in het commentaarblok gegeven verklaring.
3. Zorg dat de code correct wordt gekoppeld aan de pagina.

## Opdrachtomschrijving

De opdracht is een webpagina met daarop een titel, 3 invoervelden en een afbeelding met vorige/volgende pijlen. De (vormgeving van de) afbeelding verandert door op de pagina de invoervelden te veranderen of op de pijltjes te klikken.

4. De pagina bevat een formulier met 3 invoervelden en vervolgens een paragraaf met twee pijlen en een afbeelding.
5. Wijzig met javascript de koptekst op de pagina door daar jouw naam achter te zetten.  
Zorg dat die naam onder de bestaande tekst komt te staan.
6. Zet de namen van alle afbeeldingen (inclusief de mapnaam; zie voorbeeld in html) op volgorde van 0 t/m 9 in een array. Kijk goed hoe die naam is opgebouwd en gebruik een volgnummer om dat voor elkaar te krijgen.
7. De paragraaf waarin o.a. de afbeelding zit, bevat een rand omdat in de html een class aanwezig is die in de CSS beschikbaar is. Door de 'Rand' checkbox te klikken, wordt een functie gestart die de rand juist zichtbaar (checkbox aan) of juist onzichtbaar maakt (checkbox uit).
  - Als de lengte van de classlist van die paragraaf 0 is, dan moet die class (en daardoor de rand) aan de paragraaf worden toegevoegd.
  - Anders moet die class (en daardoor de rand) van de paragraaf juist worden verwijderd.
8. Het invoerveld 'Afmeting' bepaalt een aantal stijl afmetingen op de pagina. Door dat invoerveld te veranderen, wordt een functie gestart die deze stijl afmetingen verandert.
  - Dit leest de ingevoerde afmeting
  - De breedte van de paragraaf wordt deze afmeting in 'px'
  - De dikte van de rand wordt (afmeting/30) 'px'
  - De hoogte van de afbeelding wordt ook deze afmeting in 'px'
  - De hoogte van het lettertype van beide pijltjes wordt (afmeting/3) 'px'
9. Het invoerveld 'Nummer' geeft weer welke afbeelding in beeld is. Hier kun je een nummer invoeren of op de verhoog/verlaag pijltjes klikken. Dit heeft 10 geldige nummers (van 0 t/m 9). Als dit nummer verandert, dan wordt een functie gestart die de afbeelding daarop aanpast.
  - Dit leest het ingevoerde nummer
  - Als een ongeldig nummer wordt ingevoerd (te klein of te groot) dan moet het programma zelf een willekeurig nummer kiezen (let op de juiste uitkomst en rond dat naar beneden af).
  - Met het uiteindelijke nummer kun je de functie aanroepen die de aanpassingen doet (zie 12).
10. Een klik op het linker pijltje brengt de vorige afbeelding in beeld.
  - Dit leest de huidige bron van de afbeelding
  - Het gaat in de array op zoek naar wat de index van die tekst is; dus op welke positie die afbeelding in de array staat en telt daar 1 van af (het moet tenslotte de vorige afbeelding worden)
  - Als dat nummer dan kleiner is dan 0, wijzig dan dat nummer naar dat van de laatste (=aantal in de array - 1).
  - Met het uiteindelijke nummer kun je de functie aanroepen die de aanpassingen doet (zie 12).

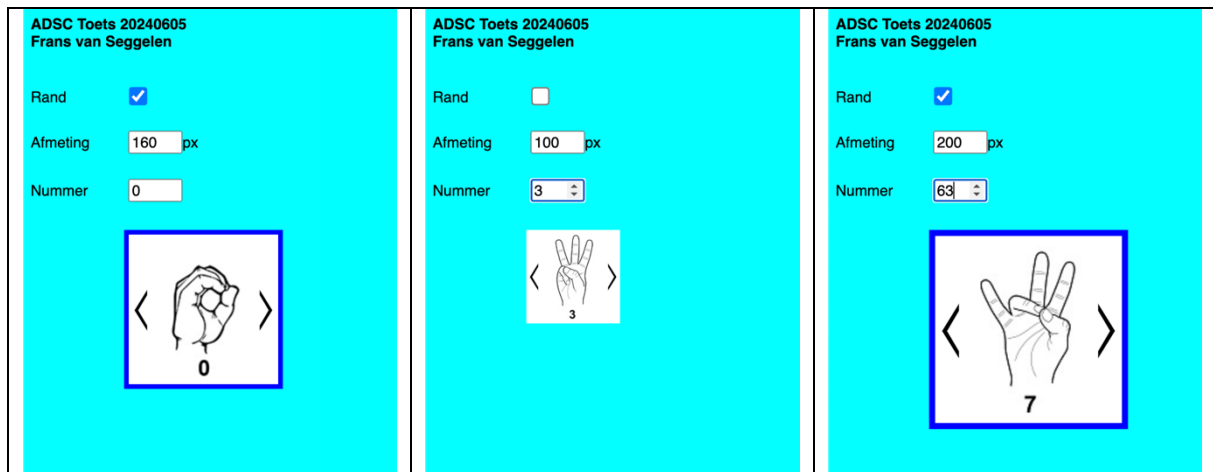
Het gaat verder op de volgende pagina ...

11. Een klik op het rechter pijltje brengt de volgende afbeelding in beeld.
  - Dit leest de huidige bron van de afbeelding
  - Het gaat in de array op zoek naar wat de index van die tekst is; dus op welke positie die afbeelding in de array staat en telt daar 1 bij op (het moet tenslotte de volgende afbeelding worden)
  - Als dat nummer dan groter is dan het aantal in de array, wijzig dan dat nummer naar dat van de eerste (= 0).
  - Met het uiteindelijke nummer kun je de functie aanroepen die de aanpassingen doet (zie 12).
12. De functie die de aanpassingen doet.

*Deze functie kan ook zelfstandig werken (mocht 9, 10 en/of 11 lastig blijken). Roep dan de functie één of meer keer aan vanuit het hoofdprogramma met een zelf te kiezen afbeeldingsnummer.*

  - Dit gebruikt een nummer als input dat door één van de vorige functies wordt meegegeven (zie 9, 10 en 11).
  - Wijzig de bron van de afbeelding naar de naam uit de array die hoort bij het meegegeven nummer.
  - Wijzig de alt-tekst van de afbeelding naar 'Gebaar ' + dat meegegeven nummer.
  - Zet dit meegegeven nummer in het 'Nummer' invoerveld.

## Screenshots:



Succes en happy coding !!

Project: Avans ADSC  
Opdracht: Eindtoets  
Doel: Een dikke 10 voor ADSC natuurlijk ;-)  
Auteur: Avans hogeschool; Frans van Seggelen  
Datum: 5 Juni 2024

Aanpassingen in de HTML: 

in HTML link naar juiste script

Wijzig het commentaarblok in de code!

