Je gaat een begin maken met een compleet spel in JavaScript, een memory game! Om te beginnen ga je de kaartjes die in een array geplaatst zijn zichtbaar maken door ze met de geleerde DOM methods toe te voegen aan de DOM. Je gaat onder andere gebruikmaken van:

Afbeelding met tekst, ontvangst, Lettertype, algebra

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Open de folder memory\_start uit de map met oefenbestanden in VSC. Je vindt deze bestanden in de zipmap *Bestanden oefeningen SA*, bij de ondersteunende informatie.

Bestudeer de HTML en de CSS zodat je een beeld krijgt van wat je aangeleverd hebt gekregen.

Open memory.js en bekijk de commentaarcode. Probeer eerst een goed beeld te krijgen van wat de bedoeling is. Voer de hierin beschreven stappen vervolgens nauwkeurig uit. Lees ze goed, en herlees ze desnoods nog een keer zodat je precies weet wat er van je verwacht wordt. De programmaregel van het array myCardSet krijg je alvast.

Bestudeer eventueel de desbetreffende materie nogmaals vóór je een regel code programmeert.

Als het goed is uitgevoerd, zie je in de browser de kaartjes allemaal verschijnen. Als je op een kaartje klikt, verschijnt de naam van het dier in het console.

Gebruik de technieken die je eerder geleerd hebt om te debuggen. In de map memory-Result vind je het resultaat, maar gebruik deze alleen om het resultaat te controleren of als je er helemaal niet uitkomt.

Als extra uitdaging kun je de loop met de volgende statements uitvoeren:

Afbeelding met tekst, ontvangst, Lettertype, wit

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

In de volgende hoofdstukken ga je hier stap voor stap een compleet spel van maken! Tussentijds gebruik je de resultaten voor de feedbackopdrachten, dus voer deze oefening ook daadwerkelijk uit en bewaar het resultaat goed.