

Opdracht 1: raad het getal

Introductie

Deze opdracht dient om de aangeleerde concepten uit les 1 te oefenen:

- De Angular template syntax
- Interpolation: {{ ... }}
- Property binding: [...]
- Angular directives: *ngIf, *ngFor, ...

Grijp indien nodig terug naar het voorbeeld van de les: <https://angular.io/start>.

Deze opdracht dient om op een zelfstandige manier vertrouwd te raken met de mogelijkheden van het Angular framework. Enkele nieuwe concepten kunnen nodig zijn voor het uitvoeren van de taak:

- Template reference variables: <https://angular.io/guide/template-syntax#template-reference-variables-var>
- ...

De opdracht

Creëer een spel waarbij de gebruiker een getal moet raden tussen de 1 en 100. De applicatie zal bij na elke gok weergeven of het getal hoger of lager is dat het gegokte getal. De gebruiker mag maximum 10 keer gokken. De applicatie moet weergeven hoeveel pogingen resteren. Voor de stijling van je applicatie gebruik je de Material bibliotheek. Het is niet de bedoeling om veel moeite in het design te steken, maar zorg er wel voor dat de applicatie visueel duidelijk over komt. Voeg een tijdslimiet toe om het spel uitdagender te maken. Voor de functionaliteit van deze counter implementeer je een Service genaamd CounterService.

Wanneer de beurten op zijn (of de timer afgelopen) geeft de applicatie weer dat de speler verloren heeft. Als de speler het juiste getal binnen de tijd raadt geeft de applicatie weer dat de speler gewonnen heeft. Na beide gevallen begint het spel opnieuw (net zoals de timer).

Indienen

Zorg dat dit project openbaar op github staat en dien de url van deze repository via de opdracht op Chamilo in voor **8 maart 23u59**. Zorg ook dat de applicatie wordt gehost op de github pages functionaliteit van jouw repository.