

Oefeningen JS – Deel 3 - Controlestructuren

1.1 Oefening

Schrijf een programma dat aan de bezoeker van de webpagina zijn/haar geboortjaar vraagt. Bereken op basis van het geboortjaar, de benaderende leeftijd van de bezoeker (je moet niet verder gaan tot de juiste maand/dag). Indien de bezoeker ouder is dan 20 jaar, krijgt hij/zij een alert met de boodschap 'Je bent oud genoeg om de informatie op deze webpagina te bekijken'.

Tip: https://www.w3schools.com/js/js_date_methods.asp

Uitbreiding: herwerk het programma zodat het ook werkt met de volledige geboortedatum.

1.2 Oefening

Schrijf een programma dat aan de bezoeker van de webpagina vraagt of ze graag sporten. Toon op basis van het antwoord de zinnen 'Just do it!' of 'Jammer, blijf dan maar liggen' op de webpagina. Maak deze oefening met een 'if – else' controlestructuur.

1.3 Oefening

Schrijf een programma waarmee je kan controleren hoe laat het momenteel is. Toon het tijdstip én dagdeel (voormiddag of namiddag) met behulp van een welkomszin op de webpagina.

1.4 Oefening

Pas het programma uit de vorige oefening aan. Toon het tijdstip en één van onderstaande dagdelen met behulp van een welkomszin op de webpagina.

Dagdeel	Tijdstip
Goedemorgen	07.00u – 12.00u
Goede dag	12.00u – 18.00u
Goede avond	18.00u – 07.00u

1.5 Oefening

Schrijf een programma dat aan de bezoeker van de webpagina een random getal. Indien het random getal van de gebruiker lager licht dan 50, dan toon je op de webpagina 'Te laag'. Indien het random getal gelijk is aan 50, dan toon je 'Proficiat, goed gegokt' en indien het random getal hoger is dan 50, toon je 'Te hoog'.

1.6 Oefening

Pas het programma uit oefening 2 aan. Zorg ervoor dat bij alle andere antwoorden de zin 'Dat was niet duidelijk, antwoord je vanuit je luie zetel?' wordt weergegeven. Gebruik voor deze oefening een 'switch' controlestructuur.

1.7 Oefening

Schrijf een programma waarmee je kan controleren in welke maand we ons momenteel bevinden. Toon de maand met behulp van een welkomszin op de webpagina.

1.8 Oefening

Pas het programma uit oefening 4 aan. Toon de dag en één van onderstaande dagdelen met behulp van een welkomszin op de webpagina. Gebruik voor deze oefening een 'switch' en 'if-else' controlestructuur.

Dagdeel	Tijdstip
Goedemorgen	07.00u – 12.00u
Goede dag	12.00u – 18.00u
Goede avond	18.00u – 07.00u

1.9 Oefening

Schrijf een programma dat aan de bezoeker van de webpagina een getal van 1 tot en met 10 vraagt. Geef op basis van het ingegeven getal de bijhorende maaltafels weer onder elkaar.

Bouw in dat de bezoeker enkel een getal van 1 tot en met 10 kan ingeven. Geeft de bezoeker een getal lager dan 0 of hoger dan 10 in, moet de boodschap 'Niet mogelijk' getoond worden in de console.

1.10 Oefening

Schrijf een programma dat een driehoek in de console afdruckt met behulp van een lus. Maak gebruik van de variabele `aantalLijnen` met waarde 7 om de hoogte van de piramide te bepalen. Toon de driehoek in de console.

```
#  
##  
###  
####  
#####  
#####  
#####
```

1.11 Oefening

Pas het programma uit de vorige oefening aan. Vraag aan de bezoeker van de webpagina uit hoeveel lijnen de driehoek moet bestaan. Toon de driehoek in de console.

Bouw in dat de bezoeker enkel een getal tussen 0 en 10 kan ingeven. Geeft de bezoeker een getal lager dan 0 of hoger dan 10 in, moet de boodschap 'Niet mogelijk' getoond worden in de console.

1.12 Oefening

Schrijf een programma dat de driehoek uit de vorige oefeningen in spiegelbeeld (spaties mee voorzien in de output) in de console afdruckt.

```
      #  
     ##  
    ###  
   ####  
  #####  
 #####  
#####
```

1.13 Oefening

Schrijf een programma dat een symmetrische driehoek in de console afdruckt.

```
  #  
  ##  
 ###  
####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####
```