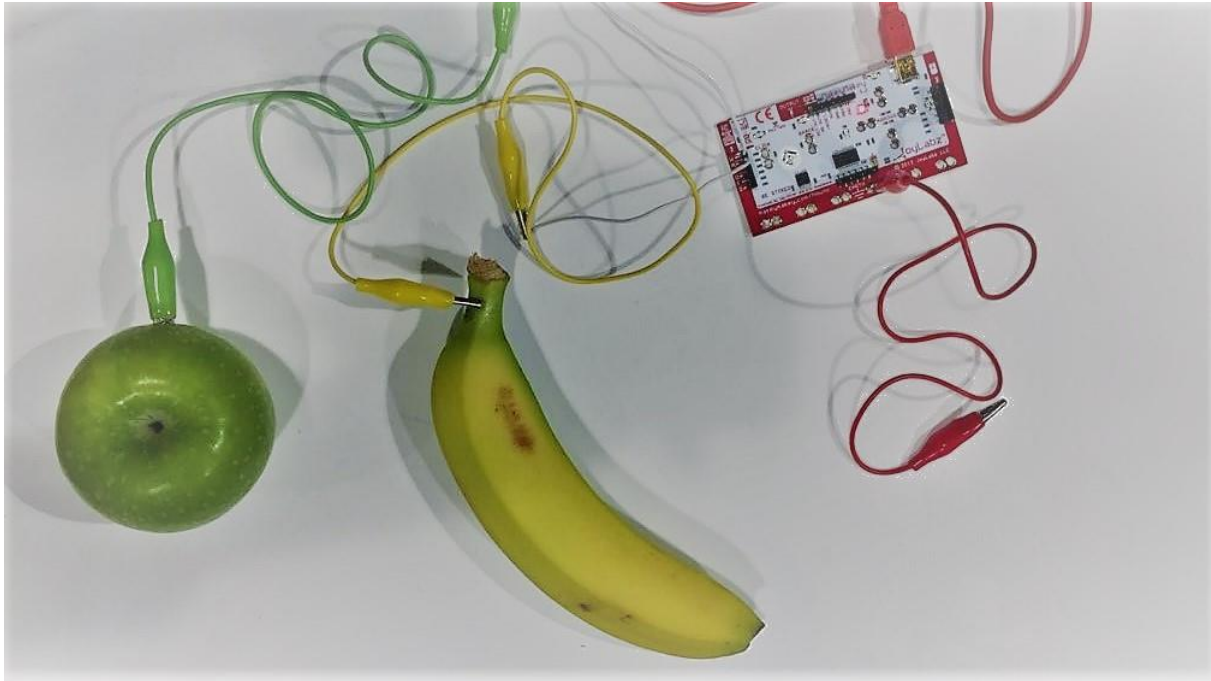


Proof of Concept

Voor mijn eerste proof of concept heb ik met de Mackey Mackey geëxperimenteerd. Ik heb hierbij een appel en een banaan gebruikt en deze aangesloten aan de Mackey Mackey. Door het gebruik van Javascript heb ik er voor gezorgd dat ze beide reageren wanneer ik ze aanraak/vasthoud. Door middel van een pop-up die omhoog kwam kon ik zien of het werkte. De items die ik ga gebruiken moeten wel goed geleiden. Wanneer deze niet geleiden zou ik dit ook makkelijk kunnen oplossen door bijvoorbeeld aluminium te gebruiken.



Alles werkte prima dus ik ben verder gegaan en heb een 2^e proof of concept gemaakt door in plaats van een pop-up er voor te zorgen dat er een geluidsfragment afgespeeld wordt wanneer je de appel of banaan aanraakt. Waar ik achter kwam was dat wanneer je bijvoorbeeld de banaan aanraakte en daarna gelijk de appel dat hij het geluid van de appel afspeelt door het geluid van de banaan. Dit heb ik opgelost door toe te voegen dat de een op pauze moet staan en de 'currentTime' op 0 en visa versa.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>Page Title</title>
5 </head>
6 <body>
7
8 <audio id="Banana">
9 <source src="audio/Minions%20Banana%20Song%20Full%20Song.wav" type="audio/wav">
10 </audio>
11
12 <audio id="Apple">
13 <source src="audio/apple.wav" type="audio/wav">
14 </audio>
15
16 <input type="text" size="50" onkeydown="keyCode(event)">
17
18 <script>
19 var b = document.getElementById("Banana");
20 var a = document.getElementById("Apple");
21 function keyCode(event) {
22   var x = event.keyCode;
23   if (x == 87) {
24     a.play();
25     b.pause();
26     b.currentTime = 0;
27   }
28   else if (x == 65) {
29     b.play();
30     a.pause();
31     a.currentTime = 0;
32   }
33 }
34 </script>
35
36 </body>
37 </html>
```