

HERHALINGSOEFENINGEN: CORE JAVASCRIPT

1 LIDGELD

Invoer gegevens:

Leeftijd:

Aantal kinderen:

Jaarinkomen:

Een vereniging vraagt 10 € lidgeld per jaar.

Er wordt een korting toegestaan:

- a) 2 € voor leden ouder dan 50 jaar
- b) 1 € per kind ten laste met maximum van 5€
- c) 2,5 € indien het jaarinkomen < 12500 €

Per lid is er een maximum reductie van 8,5 € bepaald.

Bereken het lidgeld voor de ingevoerde gegevens en druk het resultaat af op het scherm.

2 SOM

Schrijf een programma waarbij 2 array's (even groot) worden ingelezen nl. TblRij1 en TblRij2. Vervolgens wordt een derde array TblSom aangemaakt die de som maakt van de ingelezen array's. Geef het resultaat op het scherm.

Vb. Rij1 5 6 9 7
Rij2 6 4 2 1

Som: 11 10 11 8

3 GROOTSTE?

Lees 2 arrays in met 10 getallen.

Maak daarna een derde array die het grootste element bevat van de twee arrays met dezelfde index.

Bv.

array1 : 15 12 0 5 9 -5 66 78 9 1

array2 : 1 45 99 84 75 -6 7 41 2 0

array3 : 15 45 99 84 75 -5 66 78 9 1

4 SPELLETJE

Lees een van 0 verschillende, positief getal in.

Als het getal even is: deel het getal door 2; als het oneven is: vermenigvuldig het met 3 en tel er 1 bij op. Zo bekom je een nieuw getal. Toon dit op het scherm en herhaal deze bewerkingen op het nieuwe getal tot je 1 bekomt.

Vb. Invoer= 7

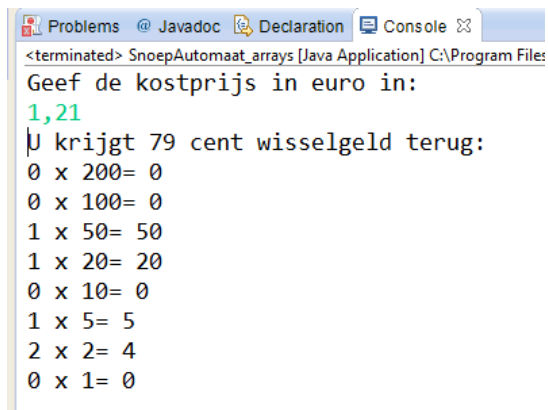
Reeks= 7 22 11 34 17 52 26 13 40 20 10 5 16 8 4 2 1

5 SNOEPAUTOMAAT

Gegeven: een te betalen bedrag voor een snoep uit een snoepautomaat. De kostprijs van de verschillende snoepen varieert tussen € 0,30 en € 1,20. De klant kan enkel betalen met een stuk van € 2. Het programma moet het wisselgeld uitrekenen : hoeveel stukken van € 1, € 0,50, € 0,20, € 0,10, € 0,05, € 0,02 en € 0,01 moeten er teruggegeven worden. Steeds met zo weinig mogelijk munten !

Test het programma voor een aankoop die € 0,42 kost, voor een aankoop die € 1,02 kost, ...

Opgelet: Gebruik de gepaste datatypes.



```
<terminated> SnoepAutomaat_arrays [Java Application] C:\Program Files:
Geef de kostprijs in euro in:
1,21
U krijgt 79 cent wisselgeld terug:
0 x 200= 0
0 x 100= 0
1 x 50= 50
1 x 20= 20
0 x 10= 0
1 x 5= 5
2 x 2= 4
0 x 1= 0
```

6 PALINDROOM

Schrijf een programma waarbij een matrix getoond wordt op het scherm in een tabel van 6 op 4. Maak hiervoor gebruik van een tweedimensionale array.

7 MATRIX

Schrijf een programma waarbij een matrix getoond wordt op het scherm in een tabel van 6 op 4. Maak hiervoor gebruik van een tweedimensionale array.

1	2	3	4	5	6
2	4	6	8	10	12
3	6	9	12	15	18
4	8	12	16	20	24