**================**

**MiniOpdracht 10**

**Programmeer een miniopdracht 9 van een ander.**

**Stuur jouw oplossing naar die ander.**

**ADVANCED Geef feedback op oplossingen die op jouw opdracht aan je zijn ingeleverd**

**===============**

**MiniOpdracht 9**

**Verzin een goede en duidelijk omschreven miniopdracht. Deel deze omschrijving in de groepsapp.**

**Programmeer je eigen miniopdracht, maar hou deze oplossing voor jezelf.**

**===============**

**Miniopdracht 8**

**Maak 2 afbeeldingen. AFBA en AFBB**

**Op het moment dat je op AFBA klikt gaat hij een seizoen verder.**

**Op het moment dat AFBA op de lente komt, verschijnt er bij AFBB een foto met lammetjes.**

**Als AFBA weer van de lente afgaat, verdwijnt of verandert AFBB naar een andere foto.**

**Totdat je weer op lente komt.**

**etc.**

**=================**

**Miniopdracht 7**

**Maak 2 afbeeldingen zichtbaar in je scherm. AFBA en AFBB**

**Maak 3 knoppen. KNA KNB KNC**

**KNA klik je op om AFBA door de seizoenen-afbeeldingen heen te doen.**

**KNB klik je op om AFBB door de seizoenen-afbeeldingen heen te doen.**

**Op KNC klik je EN**

**- als dezelfde afbeeldingen op beide plekken staan console log je (HETZELFDE)**

**- als verschillende afbeeldingen op beide plekken staan console log je (NIET HETZELFDE)**

**=================**

**Miniopdracht 6**

**Maak een afbeelding zichtbaar in je scherm.**

**Maak een knop.**

**Als ik op de knop klik, verandert de afbeelding naar een nieuwe afbeelding.**

**https://www.w3schools.com/js/tryit.asp?filename=tryjs\_intro\_lightbulb**

**ADVANCED: Klik door vier seizoenen heen. Plaatje van de Zomer, Herfst, Winter, Lente. Na iedere winter is er 1 jaar voorbij. In de div staat na 13 keer klikken. Er zijn 3 jaren voorbij.**

**==================**

**Miniopdracht 5**

**Onderschat deze opdracht niet**

**Maak 4 knoppen naast elkaar.**

**Op de ene knop staat A, de andere B, die daarnaast C en die daarnaast D.**

**Op het moment dat je op knop C van de knoppen klikt verschijnt er in een div.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**Op het moment dat je op knop D klikt verschijnt er in een div.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**U heeft op knop D geklikt.**

**Hij houd dus jouw knop-klik history bij.**

**Maar als je hierna op C klikt;**

**Verschijnt er een alert: U heeft al een keer op C geklikt.**

**en verschijnt er in een div.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**U heeft op knop D geklikt.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**ADVANCED: De alert vertelt je hoe vaak je al op C had geklikt.**

**LET OP: Als je de browser refreshed is alles weer leeg.**

**===================**

**Miniopdracht 4**

**Maak 4 knoppen naast elkaar.**

**Op de ene knop staat A, de andere B, die daarnaast C en die daarnaast D.**

**Op het moment dat je op knop C van de knoppen klikt verschijnt er in een div.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**Op het moment dat je op knop D klikt verschijnt er in een div.**

**U heeft op knop C geklikt.**

**U heeft op knop D geklikt.**

**Hij houd dus jouw knop-klik history bij**

**====================**

**MiniOpdracht 3**

**Maak een tekst-invoerveld.**

**Maak nog een tekst-invoerveld.**

**Maak een knop.**

**In dat invoerveld kan ik als gebruiker iets intypen.**

**Dat eerste veld gebruik ik om een woord in te typen.**

**Als ik op de knop klik, krijg ik een alert met hoe vaak de letter e er in zit.**

**Zit er geen letter e in, dan gebeurd er niks.**

**ADVANCED: in het tweede veld kan ik bepalen, van welke letter ik wil weten of die erin zit en hoe vaak.**

**https://www.w3schools.com/js/js\_string\_methods.asp**

**======================**

**MiniOpdracht 2**

**Maak een tekst-invoerveld.**

**Maak een knop.**

**In dat invoerveld kan ik als gebruiker iets intypen.**

**Dat eerste veld gebruik ik om een woord in te typen.**

**Als ik op de knop klik, krijg ik een alert als er de letter e in zit.**

**Zit er geen letter e in, dan gebeurd er niks.**

**https://www.w3schools.com/js/js\_string\_methods.asp**

**=======================**

**MiniOpdracht 1**

**Maak een tekst-invoerveld.**

**Maak een knop.**

**In dat invoerveld kan ik als gebruiker iets intypen.**

**Als ik hallo intyp en dan op de knop klik komt er een alert met Welkom**

**Als ik doei intyp en dan op de knop klik komt er een alert met Tot de volgende keer.**

**https://www.w3schools.com/tags/att\_input\_type\_text.asp**

**In andere gevallen gebeurd er niks.**

**==============================**

**function aanvallen(schade){**

**totaal = totaal - schade;**

**}**

**<button onclick=aanvallen(40) >Lichte aanval</button>**

**<button onclick=aanvallen(30) >Lichte aanval</button>**

**=========**

**<html>**

**<head>**

**<script>**

**var mijnArray = ["20", "20", "30"]**

**var mijnAndereArray = ["20", "1", mijnArray]**

**var nogEenArray = [mijnArray, mijnArray, mijnAndereArray]**

**var deVierdeArray = [mijnAndereArray, mijnArray, nogEenArray]**

**function abraCadabra(input, input2) {**

**mijnArray.push(input)**

**deVierdeArray.push(input2)**

**console.log(deVierdeArray[2][2][2][3])**

**}**

**function pilatusPas(input, input2) {**

**var j = input**

**var l = input2**

**abraCadabra(j, l)**

**}**

**function hocusPocus() {**

**var i = "15"**

**var k = "2"**

**pilatusPas(i, k)**

**}**

**</script>**

**</head>**

**<body>**

**<input type=button value="De magische knop" onclick=hocusPocus()>**

**</body>**

**</html>**

========

<html>

    <head>

        <style>

        </style>

        <script>

            function optellen(){

                console.log("in optellen");

                totEenBepaaldGetalTellen(45); // argument

                console.log("=============");

                totEenBepaaldGetalTellen(9);

            }

            function totEenBepaaldGetalTellen( eindGetal ){  // parameter

                var getal = 1;

                while(getal < eindGetal){

                    console.log(getal);

                    getal++;

                }

            }

        </script>

    </head>

    <body>

        <input type="button" value="klik Maar" onclick="optellen()">

    </body>

</html>

==============================

Luuk -> economie simulator

Mohammed -> Snack machine

Julian, Sander -> API uitlezen

Jason, Ties -> Pokemon gevecht

Ron, Job, Liza -> Memory

Koen, Roald -> BlackJack

Jutta -> Sudoku

<html>

    <head>

        <style>

        </style>

        <script>

            function optellen(){

                var getal1 = document.getElementById("eerstegetal").value;

                console.log( getal1 );

                localStorage.setItem("zomaariets", getal1 );

            }

            function opvragen(){

                var opgevraagd = localStorage.getItem("zomaariets");

                alert(opgevraagd);

                var eenObject = {};

                eenObject.hoogte = 24;

                alert(">>"+eenObject.hoogte);

                var objJSON = JSON.stringify(eenObject);

                localStorage.setItem("gpo",objJSON);

                var ophaal2 = localStorage.getItem("gpo");

                var weerLevend = JSON.parse(ophaal2);

                alert(">"+weerLevend.hoogte);

            }

        </script>

    </head>

    <body>

        <input type=text id=eerstegetal>

        <input type=text>

        <input type="button" value="klik Maar" onclick="optellen()">

        <button onclick="opvragen()">opvragen</button>

    </body>

</html>

=============================

<html>

    <head>

        <style>

        </style>

        <script>

            function optellen(){

                var getal1 = document.getElementById("eerstegetal").value;

                console.log( getal1 );

                localStorage.setItem("zomaariets", getal1 );

            }

            function opvragen(){

                var opgevraagd = localStorage.getItem("zomaariets");

                alert(opgevraagd);

            }

        </script>

    </head>

    <body>

        <input type=text id=eerstegetal>

        <input type=text>

        <input type="button" value="klik Maar" onclick="optellen()">

        <button onclick="opvragen()">opvragen</button>

    </body>

</html>

==============================

<html>

    <head>

        <style>

        </style>

        <script>

            function optellen(){

                for( var x = 0 ; x < 10 ; x++ ){

                        console.log("test"+x);

                }

                var weekdagen = [ "maandag","dinsdag" ,"woensdag","donderdag" ];

                console.log( weekdagen[1] );

                weekdagen[3] = "zaterdag";

                weekdagen[4] = "zondag";  // laatje erbij maken -> push

                for( var x = 0 ; x < weekdagen.length ; x++ ){

                        console.log(weekdagen[x]);

                }

            }

        </script>

    </head>

    <body>

        <input type=button value="klikMaar" onclick=optellen()>

    </body>

</html>

=========================

<html>

    <head>

        <style>

        </style>

        <script>

            function optellen(){

                var getal1 = document.getElementById("first").value;

                var getal2 = document.getElementById("second").value;

                console.log(+getal1 + +getal2);

                console.log(parseInt(getal1)+parseInt(getal2));

                var uitkomst = parseInt(getal1)+parseInt(getal2);

                document.getElementById("result").value = uitkomst;

                document.getElementById("uitkomstdiv").innerHTML = uitkomst;

            }

        </script>

    </head>

    <body>

        <textarea id="first"></textarea>

        <textarea id="second"></textarea>

        <button onclick="optellen()">klik hier</button>

        <br>

        <br>

        <textarea id=result></textarea>

        <div id=uitkomstdiv></div>

    </body>

</html>

=======================================

5  mkdir \_FILES

    6  cd \_FILES/

    7  mkdir trygit

    8  cd trygit

    9  git init

   10  git status

   11  git add .

   12  git commit -am "ai"

   13  git config --global user.email "hoi"

   14  git config --global user.email "digitaleservice@gmail.com"

   15  git config --global user.name "FelixvL"

   16  git commit -am "ai"

   17  git remote add origin https://github.com/FelixvL/trygo.git

   18  git push -u origin master

   19  cd ..

   20   cd ..

   21  cd \_FILES/

   22  ls

   23  cd voorbeeldqien/

   24  ls

   25  git init

   26  git init

   27  pwd

   28  history

   29  cd ..

   30  cd ..

   31  cd \_FILES/voorbeeldqien/

   32  git status

   33  git add .

   34  git status

   35  git commit -am "eerste commit"

   36  git log

   37  git status

   38  git add .

   39  git commit -am "gaan"

   40  git log

   41  git remote add origin https://github.com/FelixvL/demoqiensept.git

   42  git push

   43  git push --set-upstream origin master

   44  history

=============================================

<https://troubleshooter.xyz/wiki/fix-folder-view-settings-not-saving-windows-10/>

==========================================================================================================

<html>

<style>

    textarea{

        background-color:green;

    }

    b{

        background-color: red;

    }

</style>

<script>

    window.onload = function(){

        alert("klaar met laden");

    }

    function optellen(){

        var deDom = document.getElementsByTagName("html");

        console.log(deDom);

        var iets = document.getElementById("kaas");

        alert(iets.value);

    }

</script>

doe er een zin bij <b onclick=optellen()> hallo </b>

<p>

    hallo allemaal

</p>

<textarea rows=55 id=kaas>

    zet hier ook wat in

</textarea>

</html>

==========================================================

a, b, i, u, p, span, div, table, tr, td, head, body, script, title, meta,

textarea, title, br, button, details, dl, img, form, h1, h6, input, li, ol, ul, link, style, select, option, sup

======================================================

<style>

    textarea{

        background-color:green;

    }

    b{

        background-color: red;

    }

</style>

<script>

    window.onload = function(){

        alert("klaar met laden");

    }

    function optellen(){

        var iets = document.getElementById("kaas");

        alert(iets.value);

    }

</script>

doe er een zin bij <b onclick=optellen()> hallo </b>

<p>

    hallo allemaal

</p>

<textarea rows=55 id=kaas>

    zet hier ook wat in

</textarea>

<html>

   <head>

       <style>

       </style>

       <script>

           function coordinaten () {

               const coords = Array.from(Array(16), () => new Array(4));

               for (let x=0; x<4; x++) {

                   for (let y=0; y<4;y++){

                       coords[x][y] = (y - x) + ',' + 0;

                       coords[x+4][y] = 0 + ',' + (y - x);

                       coords[x+8][y] = (y - x) + ',' + (y - x);

                       coords[x+12][y] = (x - y) + ',' + (y - x);

                   }

               }

               return coords;

           }

           console.log(coordinaten());

       </script>

   </head>

</html>

<html>

    <head>

    </head>

    <style>

    </style>

    <script>

        function optellen(){

            console.log(geefMijIets()[2] + geefMijIets()[4] + geefMijIets()[0]);

        }

        function tot5tellen(maxGetal){

            for(var x = 0;x < maxGetal; x++){

                    opvragen();

                }

        }

        function geefMijIets()

        {

            return [[1,0,7,08473784,0,0,0],

                    [0,2,0,5,0,"x",0],

                    [0,0,"w",0,734647,0,0],

                    [4,374,"sadasd",0,6,"djsh740",0,0],

                    [0,0,0,"x",3,4,0]];

        }

    </script>

    <body>

        <input type="text" id="A">

        <input type="text" id="B">

        <input type="button" value="tot 5 tellen" onclick=optellen()>

    </body>

</html>