

Hallo.js

```
/*jslint browser: true, devel: true, eqeq: true, plusplus: true, sloppy:
true, vars: true, white: true*/
/*eslint-env browser*/
/*eslint 'no-console':0*/

// globale variabelen:
var halloKnop = document.querySelector('#hallo');
var antwoordTekst = document.querySelector('#antwoord');

var startKnop = document.querySelector('#start');
var antwoordTekst2 = document.querySelector('#antwoord');

var waarschuwingKnop = document.querySelector('#wacht');
var antwoordTekst3 = document.querySelector('#antwoordtwee');

// eventHandlers:
function zegHallo() {
    antwoordTekst.textContent = 'Het Drankspel Hoger of Lager is een
    ideaal spel voor beginnende drinkers.Het is heel simpel. Zometeen
    verschijnt er in beeld een kaart. De speler die aan de beurt is zegt of de
    kaart die erna komt hoger of lager is dan de kaart die nu in beeld
    is.Wanneer de speler het fout heeft moet hij een slok van zijn
    (alcoholische) versnapering nemen. Heeft hij het goed? Dan moet de
    andere speler drinken.';
}

function zegStart() {
    antwoordTekst2.textContent = 'Ga je weg? oh. Daaag!';
}

function zegWaarschuwing() {
    antwoordTekst3.textContent = 'De maker van dit spel stelt zich niet
    aansprakelijk voor: Overmatig alcohol gebruik. Alchol misbruik. Schade
    aan telefoons. Schade en letsel in elke andere vorm.';
}

// eventListeners:
halloKnop.addEventListener('click', zegHallo);
startKnop.addEventListener('click', zegStart);
waarschuwingKnop.addEventListener('click', zegWaarschuwing);
```

spel.js

```
/*eslint browser: true, devel: true, eqeq: true, plusplus: true, sloppy:
true, vars: true, white: true*/
/*eslint-env browser*/
/*eslint 'no-console':0*/
```

```
//globale variabelen
```

```
var plaatjesArray = ['Harten-Aas.png', 'Harten-Acht.png', 'Harten-
Boer.png', 'Harten-Drie.png', 'Harten-Koning.png', 'Harten-Koningin.png',
'Harten-Negen.png', 'Harten-Tien.png', 'Harten-Twee.png', 'Harten-
Vier.png', 'Harten-Vijf.png', 'Harten-Zes.png', 'Harten-Zeven.png',
'Klaveren-Aas.png', 'Klaveren-Acht.png', 'Klaveren-Boer.png', 'Klaveren-
Drie.png', 'Klaveren-Koning.png', 'Klaveren-Koningin.png', 'Klaveren-
Negen.png', 'Klaveren-Tien.png', 'Klaveren-Twee.png', 'Klaveren-
Vier.png', 'Klaveren-Vijf.png', 'Klaveren-Zes.png', 'Klaveren-Zeven.png',
'Ruiten-Aas.png', 'Ruiten-Acht.png', 'Ruiten-Boer.png', 'Ruiten-Drie.png',
'Ruiten-Koning.png', 'Ruiten-Koningin.png', 'Ruiten-Negen.png', 'Ruiten-
Tien.png', 'Ruiten-Twee.png', 'Ruiten-Vier.png', 'Ruiten-Vijf.png', 'Ruiten-
Zes.png', 'Ruiten-Zeven.png', 'Schoppen-Aas.png', 'Schoppen-Acht.png',
'Schoppen-Boer.png', 'Schoppen-Drie.png', 'Schoppen-Koning.png',
'Klaveren-Koningin.png', 'Klaveren-Negen.png', 'Schoppen-Tien.png',
'Schoppen-Twee.png', 'Schoppen-Vier.png', 'Schoppen-Vijf.png',
'Schoppen-Zes.png', 'Schoppen-Zeven.png'];
```

```
var opnieuwKnop = document.querySelector('#opnieuw');
var opnieuwUitleg = document.querySelector('#berichtOpnieuw');
```

```
//https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_onclick_a
ddevntlistener - maar nu kan je maar 1x klikken en daarna niet meer.
//Door de hulp van Rowin via Slack, weet ik nu dat ik de variabelen
binnen de functie moet zetten. Waardoor je meerdere keren op het plaatje
kan klikken.
```

```
//Het getal achter het * moest 52 zijn. Want eerst was het 6 en kreeg ik
alleen maar de eerste 6 kaarten als ik klikte. Nu krijg ik ze alle 52.
```

```
//Eventhandlers
```

```
function klikken() {
    var plaatje = Math.floor(Math.random() * 52);
    var kaartEen = plaatjesArray[plaatje];
    document.querySelector("img").src = "../images/" + kaartEen;
}
```

```
function tellen() {
    if (typeof (Storage) !== "undefined") {
        if (sessionStorage.clickcount) {
```

```
        sessionStorage.clickcount = Number(sessionStorage.clickcount) +
1;
    } else {
        sessionStorage.clickcount = 1;
    }
    document.getElementById("berichtje").innerHTML = "Je hebt " +
sessionStorage.clickcount + " kaarten gehad.";
    } else {
        document.getElementById("berichtje").innerHTML = "Sorry, je
browser support geen web storage...";
    }
}

function opnieuwBeginnen() {
    sessionStorage.clear();
    document.getElementById("berichtje").innerHTML = "Klik op de kaart
en start een nieuw spel"
}

//if is er als de waarde 'true' is.
// Else if is er als de waarde niet true is bij de 'if' maar alsnog true kan
zijn bij de 'else' en Else is er als de eerste twee allebei false zijn.
//https://www.w3schools.com/jsref/met_storage_clear.asp - het terug
zetten van de telling naar 0.
//localStorage bewaart informatie zonder dat het een
houdbaarheidsdatum heeft.
//sessionStorage begint opnieuw met tellen als de browser gesloten is.
//clickcount telt het aantal keer dat je op het img geklikt hebt.
//https://www.w3schools.com/jsref/prop_win_sessionstorage.asp
//https://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml5_webstor
age_local_clickcount

//EventListeners
document.getElementById("een").addEventListener("click", klikken);
opnieuwKnop.addEventListener('click', opnieuwBeginnen);
```