

Opdrachten beschrijving

- ⇒ Voor elke opdracht geldt dat je de gemaakte opdracht naar Github upload.
 - ⇒ Heb je dat gedaan dan laat je een review doen door een klasgenoot op jouw code.
 - ⇒ Gebruik voor het reviewen de aanwijzingen die in de Review Guidelines staan. (Zie Magister voor dit document)
 - ⇒ Het Review document dat je gekregen hebt ga je ook uploaden naar Github.
 - ⇒ Als er bruikbare wijzigingen instaan voer je die ook uit in je code.
 - ⇒ Maak opnieuw een commit van je gewijzigde code.
 - ⇒ Doe zelf ook reviews op code van een ander. Hier kan je veel van leren.
-
- ⇒ Probeer van tevoren te beschrijven wat je programma moet doen, gebruik hiervoor het document **Hoe begin je met een opdracht**. (Zie Magister voor dit document)

Extra uitdaging

Denk je dat deze opdrachten te makkelijk zijn dan ga deze opdrachten uitwerken met

- ☐ objecten
- ☐ methods (in plaats van functies)
- ☐ template strings

Vind je dat nog te makkelijk dan ga je ook werken met

- ☐ call
- ☐ apply

Opdracht 1.

Ik wil een website die de tijd meet en de tijd laat zien die verstreken is tussen het op een startknop drukken en het op een stopknop drukken.

Ik wil ook een lijst waarin alle resultaten komen te staan van alle keren dat ik dit proces (start en stop) heb gedaan. Dit wil ik ook zichtbaar kunnen zien in de website.

Ik wil nu geen verschillende knoppen meer voor start en stop maar ik wil maar één knop voor start en stop.

De tekst van de knop moet wijzigen, zodat ik weet of ik de tijd moet starten of juist stoppen.

Opdracht 2.

Ik wil een website van een hotel waarmee de gasten kunnen inchecken op een gereserveerde kamer.

Als ik eenmaal ingecheckt ben moet ik ook weer kunnen uitchecken.

Voor de kamer moet dus worden bijgehouden of deze bezet is. Dat wil ik zichtbaar zien op het scherm.

Na uitchecken moet de kamer weer vrijgegeven worden, de kamer is dan niet meer bezet.

Oh ja: dit hotel heeft vijf kamers in totaal.

Oh en nog wat: uitschakelen kan niet op dezelfde dag als inschakelen.

Opdracht 3.

Maak een fictieve muziekspeler.

Maak eerst een lijst aan met muzieknummers, waarin alleen de titel en speelduur noodzakelijk zijn.

De muziekspeler begint met spelen zodra je op de afspeelknop drukt.

Toon de titel van het nummer op website en de tijd die het nummer nog duurt.

LET OP: Er hoeft geen geluid uit te komen, het gaat alleen om het tonen van de titel van het nummer en tijd.

Als het nummer is afgelopen begint het volgende nummer te spelen.

Oh ja: maak ook een `shuffle` knop om de nummers in willekeurige volgorde af te spelen zodat je niet automatisch naar het volgende nummer gaat in je lijst.

Oh en nog wat: het is niet leuk om een nummer twee keer achter elkaar af te spelen, zorg ervoor dat de shuffle knop ook alle nummers door elkaar gooit.