

```

//Audiobestanden die gebruikt worden voor de interactie
var song = new Audio('./assets/sfx/mrBlueSky.mp3');
var greeting = new Audio('./assets/sfx/iAmGroot.mp3');

//Variabele om te controleren hoe vaak de knop ingedrukt is
var btnPress = 0;

//Alle data van de animatie van klein naar groot
var growData = {
  container: document.querySelector('figure'),
  renderer: 'svg',
  autoplay: false,
  loop: false,
  path: './assets/js/grow.json'
}

//Alle data van de animatie van groot naar klein
var shrinkData = {
  container: document.querySelector('figure'),
  renderer: 'svg',
  autoplay: false,
  loop: false,
  path: './assets/js/shrink.json'
}

//Alle data van de animatie van het dansje
var danceData = {
  container: document.querySelector('figure'),
  renderer: 'svg',
  autoplay: false,
  loop: 27, //For loop met json files
  path: './assets/js/dance.json'
}

//Functie voor de groei animatie
function growGroot() {
  //Haalt de bestaande animatie weg om hem te vervangen met een bewegende
  groot.destroy();
  groot = bodymovin.loadAnimation(growData);
  groot.play();

  //Zorgt ervoor dat de juiste knoppen beschikbaar of onbeschikbaar zijn
  document.querySelectorAll('input')[0].disabled = true;
  document.querySelectorAll('input')[1].disabled = false;
  document.querySelectorAll('input')[2].disabled = false;
}

```

```

//Functie voor de groet 'I am Groot'
function iAmGroot() {
    greeting.play();
}

//Functie voor de krimp animatie
function shrinkGroot() {
    //Stopt het liedje als die afspeelt en reset de tijd ervan
    song.pause();
    song.currentTime = 0;

    //Haalt de bestaande animatie weg om hem te vervangen met een bewegende
    groot.destroy();
    groot = bodymovin.loadAnimation(shrinkData);
    groot.play();

    //Zorgt ervoor dat de juiste knoppen beschikbaar of onbeschikbaar zijn
    document.querySelectorAll('input')[0].disabled = false;
    document.querySelectorAll('input')[1].disabled = true;
    document.querySelectorAll('input')[2].disabled = true;
}

//Functie voor dans animatie
function danceGroot() {
    //Voor de eerste keer en alle even keren dat de knop wordt gebruikt
    if (btnPress % 2 == 0 || btnPress == 0) {
        song.play();
        groot.destroy();
        groot = bodymovin.loadAnimation(danceData);
        groot.play();
    }
    //Voor alle oneven keren dat de knop wordt gebruikt
    else {
        song.pause();
        groot.pause();
    }
    btnPress++;
}

//Geeft een vaste waarde aan de container, zodat het begin stadium een boompje is
var groot = bodymovin.loadAnimation(growData);

//Events
document.querySelector('figure').addEventListener('dblclick', iAmGroot); //Double klik op
figure
document.querySelectorAll('input')[0].addEventListener('click', growGroot); //Klik op button
links (eerste)

```

```
document.querySelectorAll('input')[1].addEventListener('click', shrinkGroot); //Klik op  
button midden (tweede)  
document.querySelectorAll('input')[2].addEventListener('click', danceGroot); //Klik op  
button rechts (derde)
```