

# Herhaling JavaScript

Maak op github een nieuwe openbare repository aan: "jeNaam-herhalingJS".

Op Teams stuur je via een **privé chat** de url van je repository naar Danny Drijvers. Doe dit bij aanvang van de les.

Als je klaar bent met een opdracht, zorg dan dat deze op de online repository komt.

## Opdracht 1: opleidingsgegevens

Maak een nieuw html bestand aan: 01-opleidingsgegevens.html.

Maak volgende variabelen aan:

naam opleiding

vak 1

vak 2

vak 3

vak 4

Vul deze in met de gegevens die je onderaan vindt, en druk volgende zin af in het document:

Ik volg de opleiding "Webontwikkelaar". We krijgen ondermeer volgende vakken: "html&css", "JavaScript", "WordPress" en "BootStrap".

## **Opdracht 2: dag van de week**

Maak een nieuw html bestand aan: 02-dag-van-de-week.html

Vraag de gebruiker om de dag van de week in te tikken (maandag, dinsdag, ...).

Bouw controles in.

In het document moet 1 van volgende zinnen geschreven worden:

- U heeft geannuleerd
- U heeft geen gegevens ingevuld
- U heeft geen weekday ingegeven met de juist schrijfwijze!
- Hoera, het is weekend!
- Helaas, het is een werkdag

### **Opdracht 3 : WK 2018**

Maak een nieuw html bestand aan: 03-wk2018.html

Maak ook een nieuw JavaScript bestand aan met dezelfde bestandsnaam. Hierin komt alle JS code.

Maak een functie aan met naam "toonWinnaars".

In de functie toonWinnaars maak je een array aan met volgende inhoud: Frankrijk, Kroatië en België.

Druk m.b.v. deze array het volgende af in het document:

Op plaats 1 staat : Frankrijk.

Op plaats 2 staat : Kroatië.

Op plaats 3 staat : België.

## Opdracht 4 : emailadres controle

Maak een nieuw html bestand aan: 04-emailadres-controle.html

Vraag aan de gebruiker om een email adres in te tikken.

Controleer op annuleren en geen gegevens ingevuld. Meldt in beide gevallen het probleem.

Indien er iets werd ingetikt controleer je de email met 1 opdracht:

Bevat de email een @ en een punt en geen spatie?

Indien dit niet zo is druk je af in het document: Dit lijkt geen correct emailadres te zijn!

Indien dit wel ok is, controleer je of het aantal tekens voor de @ minstens 2 is.

Indien dit niet zo is druk je af in het document: Er moeten minstens 2 tekens voor de @ staan.

Als dit wel ok is, druk je af in het document: Ziet er goed uit!

## Opdracht 5: censuur

Maak een nieuw html bestand aan: 05-censuur.html

Bewaar de tekst “Godslastering en andere vuile woorden zullen gecensureerd worden!” in een variabele en druk deze af op het scherm.

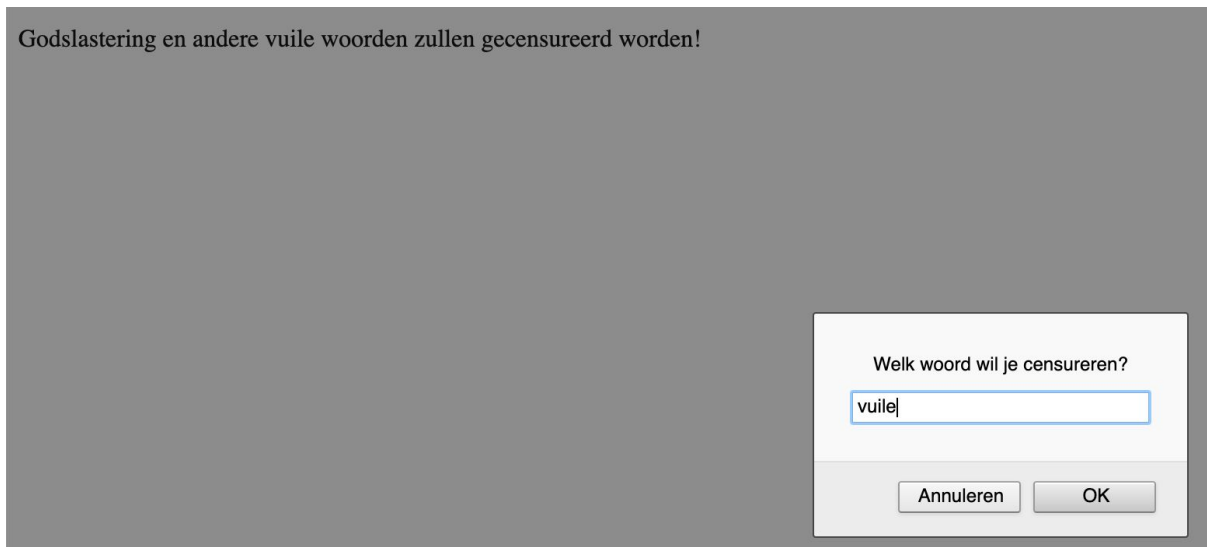
Vraag de gebruiker welk woord hij wil censureren.

Indien dat woord voorkomt in de tekst, vervang dit dan door “GECENSUREERD”. Werk met substring.

Druk de aangepaste zin nogmaals af.

Indien het woord niet voorkomt in de tekst, druk dan deze melding af:

Dat woord vind ik niet!



The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a message: "Godslastering en andere vuile woorden zullen gecensureerd worden!". Below this message, there is a dialog box with the title "Welk woord wil je censureren?". Inside the dialog box, there is a text input field containing the word "vuile". At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "Annuleren" and "OK".

Godslastering en andere vuile woorden zullen gecensureerd worden!

Godslastering en andere GECENSUREERD woorden zullen gecensureerd worden!

## Opdracht 6 : Cursisten ingeven

Maak een nieuw html bestand aan: 06-cursisten-ingeven.html.

Definieer een lege array om namen van cursisten bij te houden.

Definieer een functie "ingeven". Hierin vraag je: Geef de naam van de cursist in. (0 om te stoppen).

Controleer op annuleren, niets ingegeven en toon een foutmelding indien dit het geval is.

Controleer verder of er een 0 is ingegeven, dat is de aanduiding dat de gebruiker wil stoppen met namen ingeven. Toon dan de melding: U bent gestopt met cursisten ingeven. En roep vervolgens de functie "tonen" op.

Indien er een correcte naam is ingegeven voeg je deze toe aan de array en roep je de functie "ingeven" opnieuw op.

Definieer een functie tonen. Je moet geen gegevens doorgeven, want deze zitten in de array.

In de functie tonen controleer je de lengte van de array en meld je 1 van volgende mogelijkheden:

Of:

Dit zijn de cursisten:

Jan

Piet

...

Of:

Er zijn geen cursisten ingegeven

## Opdracht 7: grootste getal

Maak een nieuw html bestand aan: 07-grootste-getal.html.

Via javascript zoek je het grootste getal in een array. Je drukt dit getal en de positie in de array af.

Bv. voor `var scores = [309,40,10,49];`

Het grootste getal: 309 staat in de array op de plaats: 0

Bv. voor `var scores = [30,410,10,490];`

Het grootste getal: 490 staat in de array op de plaats: 3

Je mag hier geen bestaande opdracht JS voor gebruiken, maar moet het zelf programmeren.

Start met een var te maken voor `grootsteGetal` en stel die gelijk aan het eerste element uit de array. Dat is de startwaarde.

Gebruik dan een for lus om al de andere getallen te overlopen en te vergelijken met het grootste getal. In de for lus zal je dus een if moeten gebruiken.

Opmerking: je hoeft geen extra code te voorzien in het geval er getallen zijn die gelijk zijn, bv. als er 2 keer 490 in de array staat.



## Opdracht 8: prijs berekening

Maak een nieuw html bestand aan: 08-prijsberekening.html

Via prompts vraag je de kostprijs, btw percentage en aantal stuks op. Valideer deze: annuleren, iets ingevuld, is het een getal.

Je moet niet voor elke ingave apart controleren, maar mag controleren nadat alle 3 de getallen opgevraagd zijn, en een combinatie maken, dus bv.

```
if(getal1 == null || getal2 == null || getal3 == null){
```

Indien alles juist is ingevuld:

Bereken de totale prijs en druk deze dan af in het document met een `document.write()`.

Bv.

Voor een prijs van 10, btw van 0.21 en 2 stuks is de totale prijs 24.2.

## Opdracht 10: machtsverheffing

Maak een nieuw html bestand aan: 10-machtsverheffing.html

Voorzie 2 input velden in de body, een knop en nog een input veld.

Indien op de knop geklikt wordt, roep je de functie bereken op.

Controleer of er iets ingevuld is in beide velden, en ook of het wel getallen zijn. Indien dit niet klopt meld je: "Gelieve je invoer na te kijken." In het derde veld.

Indien alles klopt roep je een functie "machtsverheffing" op en je stuurt de 2 getallen mee.

In de functie machtsverheffing bereken je de machtsverheffing van het eerste getal tot de exponent van getal twee. Doe dit met een for loop (en niet `.pow()` ). Het resultaat return je.

Zorg dan dat het resultaat in het laatste invoer vak getoond wordt.

Opgelet: alles wat in de derde input geschreven wordt moet via een aparte functie "schrijf" gebeuren.

---

	vier	Machtsverheffing	Gelieve je invoer na te kijken.
--	------	------------------	---------------------------------

4	3	Machtsverheffing	64
---	---	------------------	----