

JAVASCRIPT

OEFEN BUNDEL

De oefeningen in de bundel kunnen gebruikt worden in de console of in html pagina's.
Vooraleer men aan de oefeningen start, dient de basis cursus gezien te zijn t.e.m. de selecties (switch).

Het is aan de docent om te beslissen welke oefeningen hij gebruikt in functie van de tijd.

Copyright: Tom Vanhoutte

INHOUDSTAFEL

1.	INDIVIDUELE OEFENINGEN.....	4
1.1.	<i>Rubriek Selecties</i>	4
1.1.1.	<i>Oefening 1</i>	4
1.1.2.	<i>Oefening 2</i>	4
1.1.3.	<i>Oefening 3</i>	4
1.1.4.	<i>Oefening 4</i>	4
1.2.	<i>Rubriek Iteraties</i>	4
1.2.1.	<i>Oefening 1 - For Loop</i>	4
1.2.2.	<i>Oefening 2 - For Loop</i>	6
1.2.3.	<i>Oefening 3 - For Loop</i>	6
1.2.4.	<i>Oefening 4 - For Loop</i>	6
1.2.5.	<i>Oefening 5 - For Loop</i>	6
1.2.6.	<i>Oefening 6 - For Loop</i>	6
1.2.7.	<i>Oefening 7 - For Loop</i>	6
1.2.8.	<i>Oefening 8 - For Loop</i>	7
1.2.9.	<i>Oefening 9 - For Loop</i>	7
1.2.10.	<i>Oefening 10 - For Loop</i>	7
1.2.11.	<i>Oefening 11 - For Loop</i>	7
1.2.12.	<i>Oefening 12 - For Loop</i>	7
1.2.13.	<i>Oefening 13 - For Loop</i>	8
1.2.14.	<i>Oefening 14 - While Loop</i>	8
1.2.15.	<i>Oefening 15 - While Loop</i>	8
1.2.16.	<i>Oefening 16 - While Loop</i>	8
1.2.17.	<i>Oefening 17 - While Loop</i>	9
1.2.18.	<i>Oefening 18 - While Loop</i>	9
1.3.	<i>Rubriek Arrays</i>	9
1.3.1.	<i>Oefening 1</i>	9
1.3.2.	<i>Oefening 2</i>	9
1.3.3.	<i>Oefening 3</i>	10
1.3.4.	<i>Oefening 4</i>	10
1.3.5.	<i>Oefening 5</i>	10
1.3.6.	<i>Oefening 6</i>	10
1.3.7.	<i>Oefening 7</i>	11
1.3.8.	<i>Oefening 8</i>	11
1.4.	<i>Rubriek functies</i>	11
1.4.1.	<i>Oefening 1</i>	11
1.4.2.	<i>Oefening 2</i>	11
1.4.3.	<i>Oefening 3</i>	11
1.4.4.	<i>Oefening 4</i>	12
1.4.5.	<i>Oefening 5</i>	12
1.4.6.	<i>Oefening 6</i>	12
1.4.7.	<i>Oefening 7</i>	12
1.4.8.	<i>Oefening 8</i>	12
1.4.9.	<i>Oefening 9</i>	12
1.4.10.	<i>Oefening 10</i>	12
1.4.11.	<i>Oefening 11</i>	13
1.4.12.	<i>Oefening 12</i>	13
1.4.13.	<i>Oefening 13</i>	13
1.4.14.	<i>Oefening 14</i>	13
1.4.15.	<i>Oefening 15</i>	14
1.4.16.	<i>Oefening 16</i>	14
1.4.17.	<i>Oefening 17</i>	14

1.4.18. Oefening 18.....	14
1.4.19. Oefening 19.....	14
1.4.20. Oefening 20.....	15

Copyright: Tom Vanhoutte

1. Individuele oefeningen

1.1. Rubriek Selecties

1.1.1. Oefening 1

Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn. Ontwerp een consoletoepassing waarmee je de leeftijd van de gebruiker opvraagt. Als de ingevoerde leeftijd minimum 18 jaar bedraagt, krijgt de gebruiker toegang tot de site van de nationale loterij en verschijnt de tekst: "Je bent x jaar oud. Je mag deelnemen aan de spelen van de Nationale Loterij.". Indien niet voldaan is aan deze voorwaarde verschijnt de tekst: "Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn."

1.1.2. Oefening 2

- Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn. Ontwerp een consoletoepassing waarmee je de leeftijd van de gebruiker opvraagt. Als de ingevoerde leeftijd minimum 18 jaar bedraagt, krijgt de gebruiker toegang tot de site van de nationale loterij en verschijnt de tekst: "Je bent x jaar oud. Je mag deelnemen aan de spelen van de Nationale Loterij.". Indien niet voldaan is aan deze voorwaarde verschijnt de tekst: "Om deel te nemen aan de spelen van de Nationale Loterij moet je minimum 18 jaar oud zijn."
- Wanneer men 18 jaar of ouder is dient men te vragen of ze een volledig bulletin van 12 vakjes willen spelen. Bij een volledig bulletin toon je de kostprijs van 20 euro. Voor 2 vakjes is de kostprijs 4 euro. Voor 4 vakjes 8 euro. Voor 6 vakjes 12 euro. Voor 8 vakjes 16 euro. Voor 10 vakjes 18 euro.

1.1.3. Oefening 3

- De gebruiker dient zijn geboortjaar in te geven.
- De gebruiker dient eveneens het lopende jaartal in te geven.
- Wanneer het verschil tussen het lopende jaartal en geboortjaar groter of gelijk is aan 18, kan schrijf je op het scherm: "Vanaf nu mag, kan en beslis ik alles, binnen de wettelijke grenzen".
- In alle andere gevallen: "Gelukkig heb ik mijn ouders die alles voor me regelen."

1.1.4. Oefening 4

- OEFENING 4: uitbreiding op oefening 3
- Totaal mag nooit een negatief getal zijn!
- Laat de gebruiker weten waarom.

1.2. Rubriek Iteraties

1.2.1. Oefening 1 - For Loop

Schrijf een programma waarin je aan de gebruiker vraagt hoeveel getallen hij wil ingeven. Schrijf vervolgens het totaal van alle ingegeven getallen op het scherm.

De totale som van x getallen is x .

Voorbeeld:

Hoeveel getallen?: 3

Geef getal 1 in: 4

Geef getal 2 in: 3

Geef getal 3 in: 2

De totale som van 3 getallen is 9.

Copyright: Tom Vanhoutte

1.2.2. Oefening 2 - For Loop

- Schrijf een programma die het volgende op het scherm weergeeft:
- De gebruiker geeft het maximum aantal sterren in: (bijv. 5)

```
*  
**  
***  
****  
*****
```

1.2.3. Oefening 3 - For Loop

- Schrijf een programma die het volgende op het scherm weergeeft:
- De gebruiker geef een even aantal even lijnen in.

```
*  
**  
***  
****  
*****  
*****  
****  
***  
**
```

```
*
```

Copyright: Tom Vanhoutte

1.2.4. Oefening 4 - For Loop

- Schrijf een programma die de faculteit van een getal weergeeft.
- De faculteit van 5 is bijvoorbeeld:
- $5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$
- Vraag dit getal aan de gebruiker

1.2.5. Oefening 5 - For Loop

- Schrijf een programma die je alle potentiële mogelijk combinaties geeft in een 2-decimale vorm uitgeprint met een komma ertussen tot en met 99.
- Voorbeeld van de output:
- 00, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 08, 09, 10, 11 .. 99

1.2.6. Oefening 6 - For Loop

- Schrijf een programma die een karakter telt in een tekenreeks(string).
- Tip: maak hierbij gebruik van een built-in functie.

1.2.7. Oefening 7 - For Loop

- Schrijf een programma waar je de gebruiker naar een getal vraagt. Controleer ieder getal tussen 0 en het ingegeven getal en druk de even getallen af op het scherm.

1.2.8. Oefening 8 - For Loop

- Schrijf een programma die de volgende reeks horizontaal op het scherm schrijft:
- Voorbeeld:
 - Vraag een getal aan de gebruiker:
 - Wanneer dit getal bijvoorbeeld 100 is dan is de volgende reeks de uitkomst:
 - 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64
 - Wanneer dit getal bijvoorbeeld 130 is dan is de volgende reeks de uitkomst:
 - 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128

1.2.9. Oefening 9 - For Loop

- Schrijf een programma die alle priemgetallen in een rij afdrukt.
- Voorbeeld:
- Vraag een eindgetal aan de gebruiker:
- Alle getallen gelijk aan en lager dan het eindgetal dienen te worden getest. Zijn ze een priemgetal of niet.
- Een priemgetal is enkel deelbaar door 1 en zichzelf.

1.2.10. Oefening 10 - For Loop

- Schrijf een programma dat de tafels van vermenigvuldiging afdrukt:
- Voorbeeld:
- Je vraagt aan de gebruiker de tafel : 1
- Je vraagt aan de gebruiker het eindgetal: 12
- Weergave: (onderstaande weergave dient exact op deze manier op het scherm te verschijnen)
 - $1 \times 1 = 1, 1 \times 2 = 2, 1 \times 3 = 3$
 - $1 \times 4 = 4, 1 \times 5 = 5, 1 \times 6 = 6$
 - $1 \times 7 = 7, 1 \times 8 = 8, 1 \times 9 = 9$
 - $1 \times 10 = 10, 1 \times 11 = 11, 1 \times 12 = 12$

1.2.11. Oefening 11 - For Loop

- Schrijf een programma die de getallenreeks van Fibonacci opsomt.
- Vraag aan de gebruiker hoeveel getallen er dienen te worden weergegeven.
- Voorbeeld:
- 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21,

1.2.12. Oefening 12 - For Loop

- Schrijf een programma die de grootste gemene deler van 2 getallen op het scherm schrijft.
- Vraag aan de gebruiker de 2 getallen
- Voorbeeld:
 - Getallen 75 en 105
 - Grootste gemene deler is 15
 - Weergave op het scherm:
 - De grootste gemene deler van 105 en 75 is: 15

1.2.13. Oefening 13 - For Loop

- Schrijf een programma die het kleinste gemeen veelvoud van 2 getallen weergeeft.
- Vraag aan de gebruiker de 2 getallen
- Voorbeeld:
 - Getallen 15 en 27
 - Weergave op het scherm:
 - Het kleinste gemene veelvoud van 15 en 27 is: 135

1.2.14. Oefening 14 - While Loop

- Schrijf een programma die een aantal getallen inleest en eindigt wanneer de gebruiker een negatief getal ingeeft.
- Schrijf daarna de som van de getallen op het scherm.

1.2.15. Oefening 15 - While Loop

- Schrijf een programma waarin je aan de gebruiker vraagt hoeveel getallen hij wil ingeven. Schrijf vervolgens het totaal van alle ingegeven getallen op het scherm.
- *De totale som van x getallen is x.*
- Voorbeeld:
- *Hoeveel getallen?: 3*
- *Geef getal 1 in:*
- *Geef getal 2 in:*
- *Geef getal 3 in*
- *De totale som van 3 getallen is x.*
- *Het gemiddelde van de 3 getallen is x*

1.2.16. Oefening 16 - While Loop

- Schrijf een programma die de faculteit van een getal weergeeft.
- De faculteit van 5 is bijvoorbeeld:
- $5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$
- Vraag dit getal aan de gebruiker

1.2.17. Oefening 17 - While Loop

- Schrijf een programma die ervoor zorgt dat ervoor zorgt dat je ieder derde getal in een reeks 2x weergeeft en ieder reëel 10^{de} getal in een reeks weglaat maar wel een spatie schrijft.
- De gebruiker geeft het eindgetal in.
- Voorbeeld van de output:
- 1,2,3,3,4,5,6,6,7,8,9, ,11.. 99

1.2.18. Oefening 18 - While Loop

- De gebruiker geeft een eindgetal in. Bijv. 100
- Het programma kiest daarvan zelf een getal tussen 0 en 100 die de gebruiker niet kent.
- Vervolgens dient de gebruiker het getal te raden.
- Het programma antwoord telkens als volgt:
- Het getal is kleiner of het getal is groter.
- Het resultaat: Proficiat u hebt het getal in x aantal keer geraden.
- Tip: Built-in function bekijken.

Copyright: Tom Vanhoutte