

webtechnologie

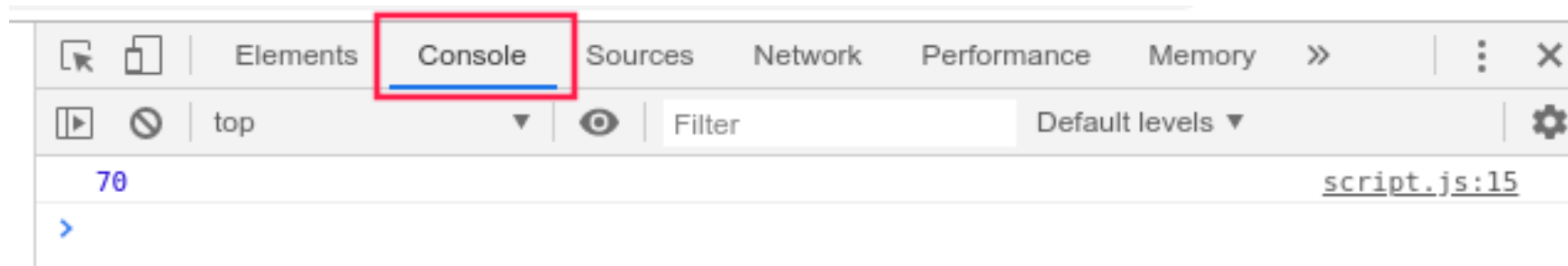
labo 8: hfdst 04
graduaat PRO/DSN/IOT



ARTESIS PLANTIJN
HOGESCHOOL ANTWERPEN

Uitleg oefeningen JavaScript

- Je maak voor elke oefening een map met hierin
 - een map "js/" voor JavaScript bestanden
 - een map "css/" voor css bestanden
 - een index.html bestand
- Je linkt je JavaScript bestanden met het <script> element onderaan in de body van je pagina
- Om de uitvoer van je script te kunnen zien en te debuggen gebruik je de console in de inspector van je browser

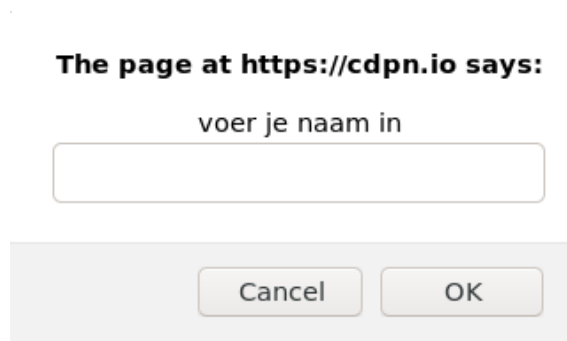


Input vragen aan de gebruiker

Om input te vragen aan de gebruiker kan je dit labo gebruik maken van de JavaScript `prompt()` functie. Deze functie zal een prompt aan de gebruiker tonen zodat deze iets kan invullen. De ingevulde data komt als returnwaarde uit de functie.

Voorbeeld:

```
let name = prompt("voer je naam in");
```



oefening 60

- Schrijf een programma dat de gebruiker vraagt om zijn score
- De gebruiker is geslaagd als zijn score hoger ligt dan 50%
- Zorg dat de tekst 'Geslaagd' of 'Niet geslaagd' op het scherm komt afhankelijk van het resultaat. (Hint: gebruik hiervoor een if else structuur)

oefening 61

- Schrijf een programma dat de gebruiker vraagt om een wachtwoord.
- Indien het wachtwoord "Wireframe" is toon dan de tekst "Toegang toegestaan" op het scherm
- Indien het wachtwoord iets anders is toon dan de tekst "Toegang geweigerd" op het scherm

oefening 62

- Schrijf een programma dat de gebruiker vraagt om een bewerking. Keuze tussen:
 - "-" (aftrekken)
 - "+" (optellen)
 - "*" (vermenigvuldigen)
 - "/" (delen)
- Zorg dat het programma daarna vraagt om 2 getallen, de bewerking uitvoerd en het resultaat op het scherm toont
- Als de gebruiker een ongeldige bewerking invult, zorg dan dat de tekst "Foutieve keuze" op het scherm wordt getoont.

oefening 63

- Schrijf een programma dat de gebruiker een getal tussen 1 en 10 laat raden.
- Zorg dat het programma de gebruiker om een getal blijft vragen tot deze het juiste getal heeft geraden. (Hint: gebruik een while loop)
- Als de gebruiker het juiste getal heeft geraden toon dan de tekst "Je hebt het juiste getal geraden!" op het scherm.

oefening 64

- Breidt nu de vorige opgave uit zodanig dat de gebruiker hints krijgt in de vorm van 'hoger' en 'lager'.
- Zorg ook dat op het einde het aantal pogingen aan de gebruiker wordt getoond. (bvb: "U hebt het getal in 11 keren geraden").

oefening 65

- Breidt vorige opgave uit met de optie voor de gebruiker om het spel stop te zetten door het woord "exit" in te typen (Hint: gebruik break).

oefening 66

- Schrijf een programma dat de faculteit van een getal berekend. (bvb: 5 faculteit = $1*2*3*4*5 = 120$)
(Hint: gebruik hiervoor een for loop)

oefening 67

- Kopieer de demoData array in het demoData.js bestand op digitap naar jouw javascript.js bestand
- Print nu de naam en leeftijd van elke persoon in de array in de console.
- Tel de leeftijd van alle personen ook op en toon deze waarde op het scherm.
- Doe dit alles in 1 loop. (Hint: gebruik een for of loop)

oefening 68

- Hergebruik de array uit vorige oefening
- Tel nu het aantal mannen en vrouwen. Tel ook het aantal gebruikers ouder dan 30 jaar.
- Toon de resultaten op het scherm.

oefening 69 FizzBuzz

Schrijf een programma dat de getallen van 1 tot 100 in de console print. Er zijn echter enkele uitzonderingen:

- Als het getal deelbaar is door 3 moet je het woord 'Fizz' printen ipv het getal.
- Als het getal deelbaar is door 5 moet je het woord 'Buzz' printen ipv het getal.
- Als het getal deelbaar is door zowel 3 als 5 dan moet het woord 'FizzBuzz' geprint worden ipv het getal.

