

Voorbereiding

Het script `pokemon.js` maakt gebruik van Vue.js, een JavaScript framework. Vooraleer je het script inlaadt in je website, moet je dus ook eerst Vue inladen.

Plaats volgende code binnen de `<head></head>` tags van je website:

```
<head>
  <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/vue@2/dist/vue.js">
  </script>
  <script defer src="pokemon.js"></script>
</head>
```

Het script `pokemon.js` laadt een Pokémon in op basis van zijn `id` en geeft toegang tot enkele eenvoudige functies en volgende data:

- **id**: NUMBER – officieel nummer van de Pokémon volgens Nationale Pokédex
- **color**: STRING – belangrijkste kleur van de Pokémon
- **flavor**: STRING – Pokédex uitleg over de Pokémon
- **height**: STRING – hoogte van de Pokémon in meter
- **pokemon**: OBJECT – JavaScript Object met alle gegevens van de Pokémon
- **moves**: ARRAY<OBJECT> – lijst van aanvallen. *Properties*: level en name
- **name**: STRING – naam van de pokémon
- **spriteUrl**: STRING – webadres dat een afbeelding van de Pokémon bevat
- **types**: ARRAY<STRING> – lijst van Pokémon types
- **type**: STRING – hoofdtype van de Pokémon types

Opdat je de data uit het script kan gebruiken in de body van je website is het nodig al je code binnen `<div>`-tags te plaatsen met `id="vue"`. De data opvragen kan dan door de naam te gebruiken binnen dubbele accolades¹ wanneer je iets binnen tags vraagt. Bij tag attributen zijn accolades niet nodig.

```
<body>
  <div id="vue">
    <p> {{name}} is {{height}} hoog.</p>
    <p> {{name}} leert {{moves[0].name}} op lvl {{moves[0].level}}
    </p>
    ...
  </div>
</body>
```

¹ Vue noemt dit de Mustache (snor) syntax.

Basis

1. Start met een lege website. Geef hem de titel 'Pokédex'. Zorg dat deze titel zowel in de browser als titel van het tabblad verschijnt, als bovenaan de pagina.
Je html-bestand krijgt de naam `index.html`. Emmet tip²: `!`
2. Zorg ervoor dat de website gebruik maakt van een css stylesheet. Geef dit de naam `style.css`. Emmet tip: `link:css`
3. Geef je website een lichtgrijze achtergrond.
4. Zorg ervoor dat de titel een lettergrootte van 32pt heeft en vetgedrukt staat.
5. Maak een ondertitel met de naam van de Pokémon en zijn Nationale Pokédex nummer.
6. Plaats een afbeelding van de Pokémon. Geef deze een vaste breedte van 250 pixels.
7. Om te vermijden dat de website telkens verspringt bij afbeeldingen van verschillende hoogte plaats je de afbeelding uit puntje 6 in een container met een vaste hoogte van 400px. Emmet tip: `.container`
8. Geef het type van de Pokémon weer in een badge met een achtergrondkleur en afgeronde hoeken.
9. Voeg een paragraaf toe met info (*flavor*) over de Pokémon.
10. Voeg bovenaan 2 knoppen toe met de tekst Vorige en Volgende. Geef deze respectievelijk het attribuut `v-on:click="prev"` en `v-on:click="next"`. Dit zijn speciale attributen van het Vue framework. De functies *prev* en *next* staan gedefinieerd in `pokemon.js`.
11. Geef de eerste 5 aanvallen van de Pokémon weer in een ongeordende lijst ``.
12. Plaats een link naar een relevante Wikipedia pagina onderaan je website.
13. Sluit af met een copyright sectie in een footer. Maak het lettertype hiervan kleiner en geef de tekst transparantie.
14. Plaats een invoerveld naast de knoppen bovenaan, waarin het id van de Pokémon rechtstreeks ingegeven kan worden. Maak gebruik van `<input>` tags met de attributen `v-model="id"` en `v-on:input="getPokemon(id)"`. Zorg ervoor dat er enkel cijfers ingegeven kunnen worden.

Uitbreiding

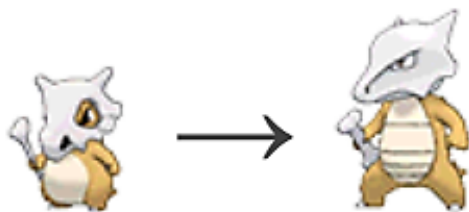
1. Pas het lettertype van je titel en inhoud aan.
2. Geef de titel een gele vulling met blauwe rand.
3. Toon hoeveel aanvallen deze pokémon op zichzelf kan leren.
4. Plaats de pokémon in een kaart met een rand en/of slagschaduw.
5. Plaats het id van de Pokémon op dezelfde lijn als de naam, maar rechts uitgelijnd.
6. Toon alle aanvallen en het level waarop deze geleerd worden.
7. Geef iedere badge met het type een typerende achtergrondkleur.

² Emmet is een plugin die het schrijven van HTML en CSS aanzienlijk sneller maakt. Laat de commando's uit de *Emmet tips* volgen door een druk op de Tab-toets.

8. Zorg ervoor dat de kaart beweegt (bv. roteert) wanneer je er met de muis over zweeft.
9. Plaats alles horizontaal gecentreerd op de pagina. Tip: **CSS flexbox**
10. Verwerk de kleur van de Pokémon in een van de elementen op de pagina.

Werkelijk next-level

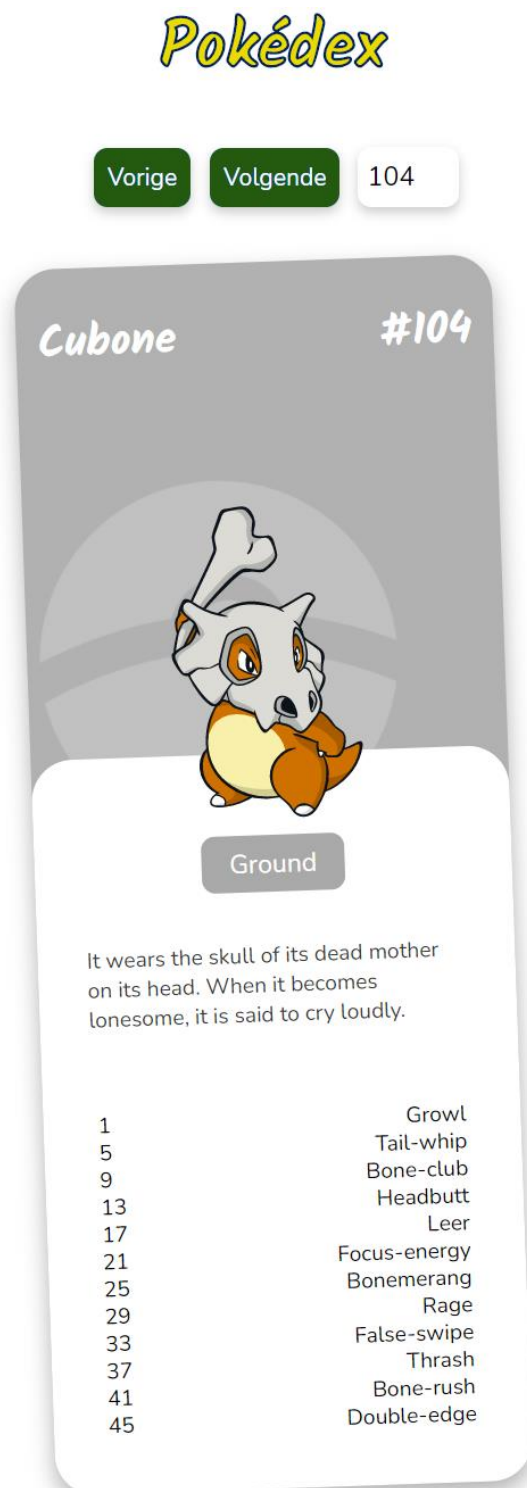
Zorg ervoor dat bij iedere Pokémon zijn *evolution chart* verschijnt met sprites van iedere Pokémon in de keten.



Resultaat

Nuttige Websites

- <https://learn.shayhowe.com>
- <https://www.w3schools.com>
- <https://htmlcheatsheet.com>
- <https://htmlcheatsheet.com/css>



[Wikipedia](#)

© Robbe Vorsselmans