



INTERACTIEVE WEBSITES

**Permanente evaluatie opdracht
JavaScript**

Graduaat Informatica Programmeren

THOMAS
MORE

PE-OPDRACHT – JAVASCRIPT (30%)

Deze opdracht is een zelfstandige opdracht. Plagiaat tussen studenten wordt niet getolereerd.

Opdracht: Bouw & valideer een formulier met behulp van JavaScript

Maak gebruik van **JavaScript** om de **formuliervalidatie** op te bouwen.

Hou je aan alle gevraagde afspraken en naamgevingen.

GEBRUIK GOOGLE

Om deze validatie te programmeren mag je gebruik maken van eigen code of op zoek gaan naar voorbeelden/oplossingen die je kunt vinden op het internet. Probeer deze voorbeelden/oplossingen te begrijpen en integreer deze daarna in jouw script. Pas eventueel je de code nog aan naar eigen noden.

Vergeet zeker niet in **commentaar** de **URL** te zetten waar je dit gevonden hebt.

Bijvoorbeeld:

```
function mijnFunctie(para1, para2..) {  
    // https://stackoverflow.com/questions/6068855/validate-emails-in-js (fictief!)  
    code...  
}
```

Wat **NIET** mag is gebruik maken van **bestaande bibliotheken** voor **validatie** of de code hiervan te integreren in uw pagina.

OPBOUW FORMULIER

Open het startbestand en bouw het formulier op met behulp van Bootstrap zoals te zien is op de laatste pagina als bijlage.

Waar schenk je in het bijzonder **aandacht** aan:

- Kies de juiste types voor de velden in het formulier
- Let op de indeling (1,2 of 3 kolommen)
- Vul waar nodig een standaard tekst in (zie bijlage)
- Voorzie alle velden van een label of een titel

Bij de keuzelijsten LAND en PROVINCIE zet je een standaard tekst klaar en vul je de **lijst** op met enkele **landen** en **provincies**.

In een rechterkolom toon je de **ALERT**-meldingen. Binnen deze tags voorzie je een titel in **H4-tag** en een **P-tag**. In de P-tag komen de **meldingen**. De **alerts verberg** je via het script.

Yikes, errors..

Goed gedaan!

Aww yeah, je werd geregistreerd.

Betalingswijze

OPBOUW SCRIPT

Zorg voor **voldoende commentaar** in uw script.

Bij het klikken op de knop trigger je de **functie** `validateForm`.

In deze functie controleer je alle velden of spreek je eventueel andere functies aan.

Maak gebruik van een **array errors** waarin je iedere melding gaat bewaren.

Verberg de ALERT-meldingen via jouw script.

Volgende **velden** mogen niet leeg zijn:

- VOORNAAM
- NAAM
- GEBRUIKERSNAAM
- ADRRES
- LAND
- PROVINCIE

Indien het veld **leeg** is geef je bijvoorbeeld volgende **melding** *"Het veld voornaam is vereist."*.

Controle leeg veld

Voor de controle van een **leeg veld** gebruik je een **functie** `checkEmptyField` waar je steeds 2 parameters gaat meegeven: veld en melding. Voeg na controle in deze functie de melding toe aan de **array errors**.

Controle e-mailadres

Voor de controle of het een geldig **e-mailadres** is gebruik je de **functie** `validateEmail` waar je één parameter meegeeft namelijk: e-mailadres. Deze functie geeft een boolean terug.

Indien de controle niet geldig is voeg je de melding *"E-mailaders is niet correct."* toe aan de **array errors**.

Controle wachtwoord

Voor de controle van de **wachtwoorden** controleer je of beide zijn ingevuld. Dit mag maar hoeft niet via een functie. Een wachtwoord moet langer zijn dan 7 karakters en moet steeds gelijk zijn aan het herhalend wachtwoord. Er kunnen dus 4 meldingen voorkomen: 2 voor de lege velden, 1 indien het te kort is en 1 wanneer ze niet gelijk zijn aan elkaar. Voeg de meldingen toe aan de **array errors**.

Controleer zeker volgende zaken:

- De **gebruikersnaam** van het mailadres moet voldoen aan volgende criteria:
 - Moet minstens één karakter lang zijn
 - Mag letters, nummers of underscores bevatten
 - Mag punten of koppeltekens bevatten, maar niet als eerste karakter
- Het **domein** van het mailadres moet voldoen aan volgende criteria:
 - Moet starten met een letter of nummer
 - Mag een punt of koppelteken(s) bevatten

Werk je met **regular expression** (RegEx)? Test deze dan online uit op bijvoorbeeld <https://regexr.com>.

Controle betalingswijze

Voor de controle of er een **betalingswijze** is aangeduid, gebruik je de functie **validatePayment** waar je één parameter meegeeft namelijk: **veld**.

In deze functie vul je de **P-tag** binnen de **blauwe** (betalingswijze) **alert** op.

“Overschrijving” in het voorbeeld is **variabel**. Dit zou dus ook “banking app”, “visa card” of “paypal” kunnen zijn naargelang wat de gebruiker had aangeduid.

Betalingswijze

Je betalingswijze is Overschrijving.

Controle postcode

Voor de controle van de **postcode** gebruik je een functie **checkPC** waar je één parameter meegeeft namelijk: **veld**. Indien het veld **leeg** is geef je de melding “*Het veld postcode is vereist.*”.

De waarde moet ook groter of gelijk zijn aan 1000 en kleiner dan 10000. Dus van 1000 t.e.m. 9999 is geldig! Geef anders de melding “*De waarde van postcode moet tussen 1000 en 9999 liggen.*”.

Voeg deze meldingen toe aan de **array errors**.

Controleer ook of de **algemene voorwaarden** zijn aangeduid. Dit is verplicht.

Voeg een melding toe aan de **array errors**.

Geef op het einde **ofwel** de **array errors** weer, **ofwel** de **groene** en de **blauwe** alert samen.

Bijvoorbeeld niets ingevuld.

Yikes, errors..

Het veld voornaam is vereist.
Het veld naam is vereist.
Het veld gebruikersnaam is vereist.
Het veld email is vereist.
Het veld wachtwoord is vereist.
Het veld herhaal wachtwoord is vereist.
Adres is vereist.
Provincie is vereist.
Het veld postcode is vereist.
Je moet de algemene voorwaarden accepteren.

ERRORS

Fout bij wachtwoord, adres en postcode

Yikes, errors..

Je wachtwoorden komen niet overeen.
Adres is vereist.
De waarde van postcode moet tussen 1000 en 9999 liggen.

VERZONDEN (fictief)

Alles in orde!

Goed gedaan!

Aww yeah, je werd geregistreerd.

Betalingswijze

Je betalingswijze is Overschrijving.

Bewaar deze pagina als **js-pe-stud_nr-je_naam.html** (bijv. *js-pe-u0129377-thomas_more.html*).

INLEVEREN

1. Plaats dit project **online** via **FTP** in een map “js-pe” op de EDU-webruimte.
Bijvoorbeeld: <https://eduweb.thomasmore.be/u0133607/js-pe>
2. Plaats dit project op **GitHub**. Maak een account aan via de GitHub Student Developer Pack.
Bijvoorbeeld: <https://github.com/StijnTM/js-pe>
3. De projectmap als **ZIP-bestand** inleveren via **Canvas** in de juiste **opdrachtmap**.
Zorg dat dit zeker alle bestanden en submappen (css/js...) bevat!
➔ Zet bij het inleveren als **commentaar** jouw eigen links naar **EDU-web** en **GitHub**.

Veel succes!

Registreer

Meld je aan bij Anoroc Services, wij beschermen jouw software tegen malware!

Voornaam

Naam

Gebruikersnaam

E-mailadres

Wachtwoord

Herhaal wachtwoord

Je wachtwoord moet minstens 8 tekens lang zijn

Adres

Land

Provincie

Postcode



Hou me op de hoogte

- ☐ Inschrijven voor onze nieuwsbrief
- ☐ Ik ga akkoord met de algemene voorwaarden.

Betaling

- ☒ Banking app
- ☐ Overschrijving
- ☐ Visa card
- ☐ PayPal

Wave your magic wand