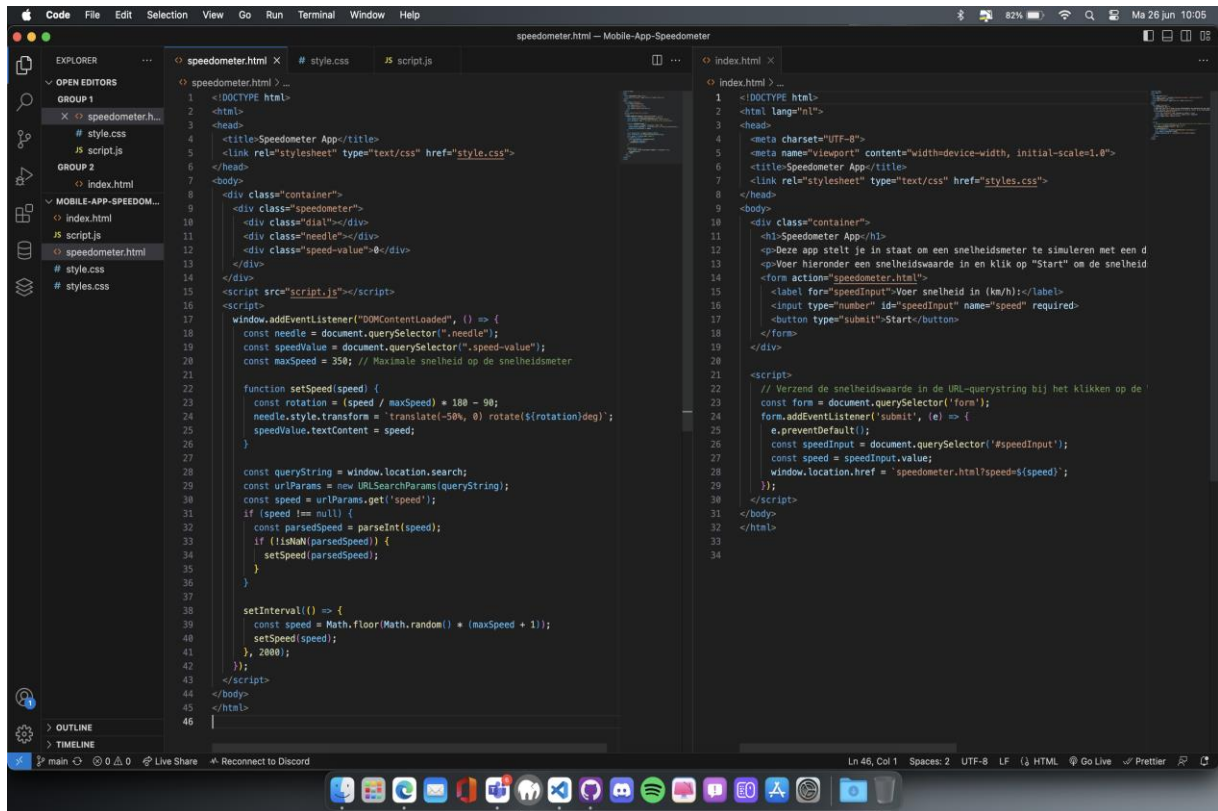


Speedometer App

Gemaakt door: Stijn van Arkel

De ontwikkelomgeving



Hier is te zien hoe links het hoofdbestand van de speedometer en rechts het start scherm in elkaar zit.

Een van de functies die je al in het begin kan zien is het doorvoeren van de start snelheid. Hier geef je in het hoofdscherm aan met welke snelheid je wilt starten en dit stuurt hij vervolgens door naar de speedometer zelf.

In speedometer.html zie je al gelijk een stuk van de js code die begint met een maximale snelheid.

Daar onder is de functie setSpeed gemaakt die er voor zorgt dat de naald die in de speedometer zit ook daadwerkelijk draaid als de snelheid aangepast word.

Daar onder vinden we setInterval, dit bepaald na hoeveel seconden de naald moet bewegen. Dit is uiteraard aan te passen naar keuze.

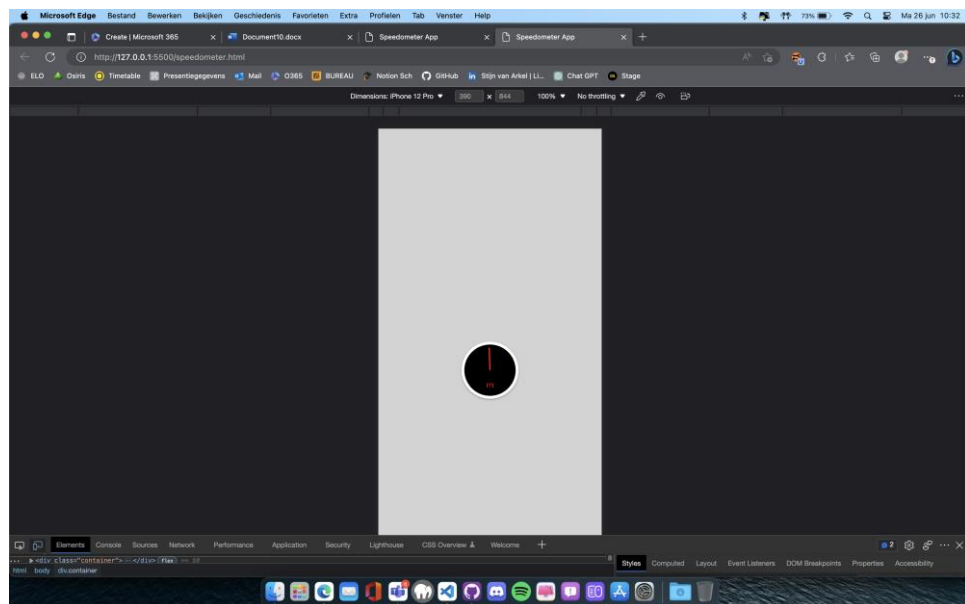
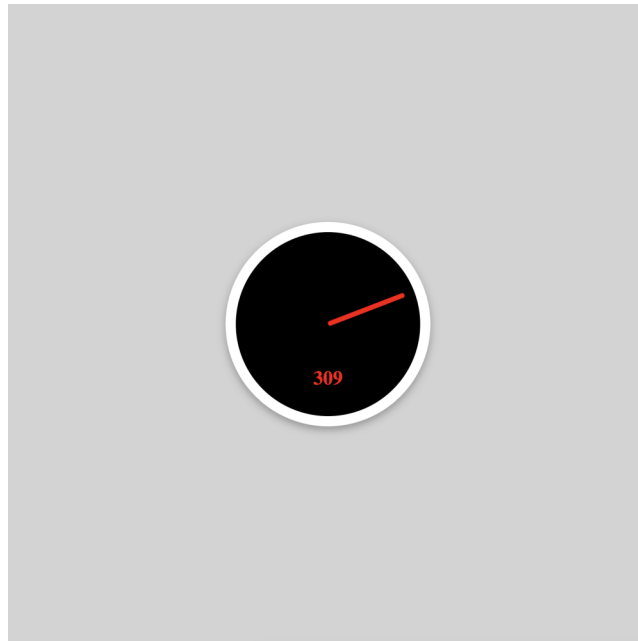
Ik heb met dit project gewerkt met HTML, CSS en JavaScript gewerkt. Ik heb dit gedaan in 5 bestanden.

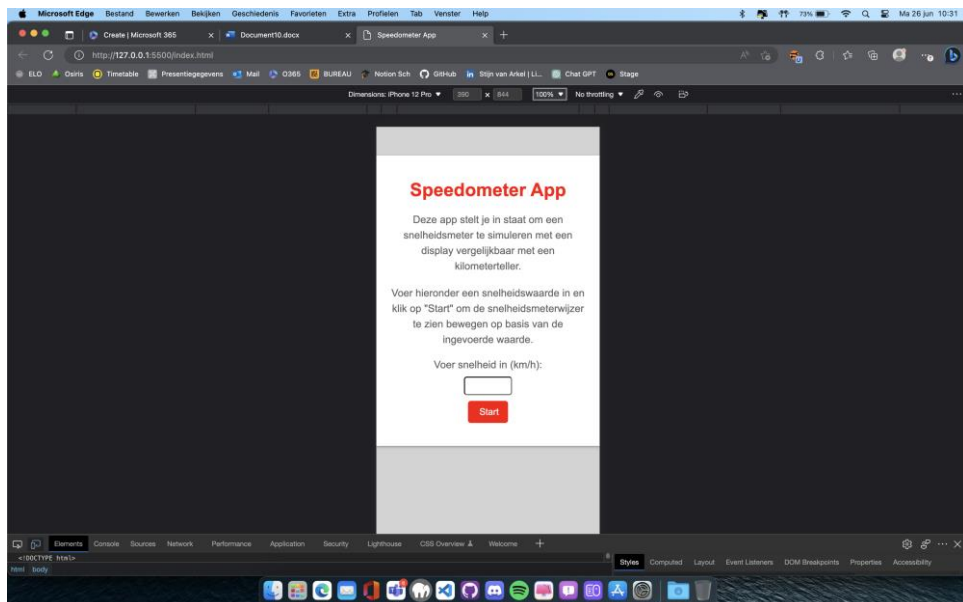
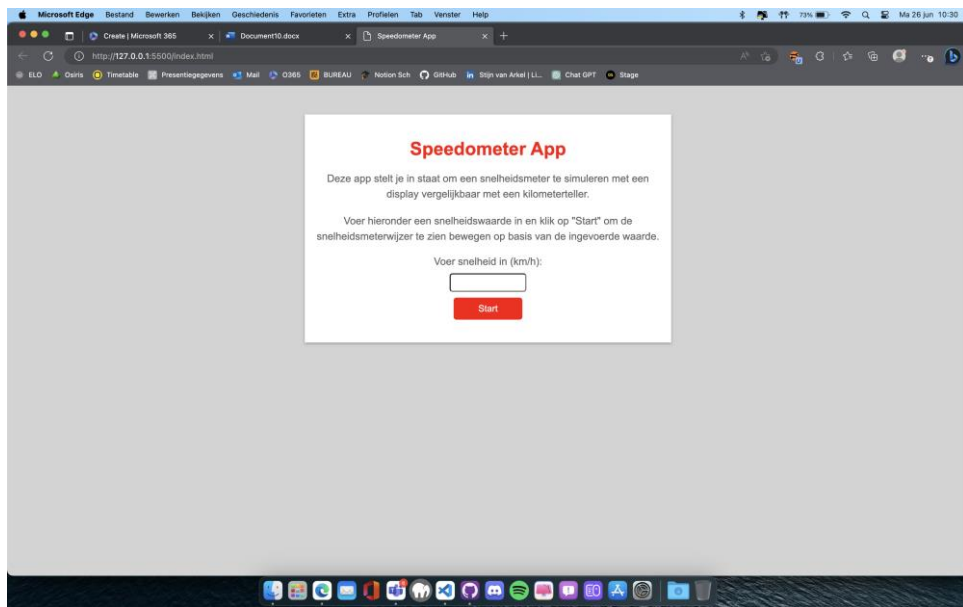
Los van de programmeertalen heb ik met de volgende tools gewerkt:

- Github/Desktop
- ChatGPT
- Google/Edge
- Youtube
- Stackoverflow
- W3Schools
- Codepen

Het Eindproduct en Reflectie

In het begin van dit keuzedeel had ik een heel ander eindproduct verwacht. Wat ik nu heb is compleet anders dan dat ik wou hebben. Ik had in het begin een tutorial gevolgd van ongeveer 6/7 uur. Rond het 4/5 uur van de tutorial ging mijn project niet meer werken. Ik ben een aantal stappen terug gegaan en niks werkte meer. Ik heb toen besloten opnieuw te beginnen en iets anders te gaan maken rond het zelfde idee. Dit omdat ik niet meer de tijd en motivatie had om die hele tutorial opnieuw te doen.





Broncode/Sourcecode:

Mijn broncode/Sourcecode is te zien op:

[St1n0s/Mobile-App-Speedometer \(github.com\)](https://github.com/St1n0s/Mobile-App-Speedometer)

```
1 window.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {
2   const needle = document.querySelector(".needle");
3   const speedValue = document.querySelector(".speed-value");
4   const maxSpeed = 350; // Maximale snelheid van speedometer in km/h. is uiteraard aanpasbaar
5
6   function setSpeed(speed) {
7     const rotation = (speed / maxSpeed) * 180 - 90;
8     needle.style.transform = `translate(-50%, 0) rotate(${rotation}deg)`;
9     speedValue.textContent = speed;
10  }
11
12  // Hier wordt aangegeven dat elke 2 seconden een andere snelheid word weergegeven
13  setInterval(() => {
14    const speed = Math.floor(Math.random() * (maxSpeed + 1));
15    setSpeed(speed);
16  }, 2000); // Hier kan je de tijd aanpassen
17  });
18
19
```

Hierboven nog wat duidelijker aangegeven hoe de speedometer werkt.

Bij maxSpeed word de maximale snelheid aangegeven.

Bij function setSpeed wordt aangegeven dat de naald moet draaien wanneer er een andere snelheid wordt aangegeven. Dit wordt overgenomen uit de setInterval die elke 2 seconden de snelheid random veranderd.

```

20
21 <script>
22   // Verzend de snelheidswaarde in de URL-querystring bij het klikken op de "Start" knop
23   const form = document.querySelector('form');
24   form.addEventListener('submit', (e) => {
25     e.preventDefault();
26     const speedInput = document.querySelector('#speedInput');
27     const speed = speedInput.value;
28     window.location.href = `speedometer.html?speed=${speed}`;
29   });
30 </script>
31 </body>
32 </html>
33 |
34

```

Naar mijn mening had het geheel te weinig functies dus heb ik nog wat extra's toegevoegd aan het homescreen. In het input veld van dit zelfde bestand kan je een startsnelheid aangeven.

Die startsnelheid moet dan natuurlijk ook doorgevoerd worden aan de speedometer zelf dus daarvoor is dit stukje script geschreven.