



# Opleiding Applicatie Ontwikkelaar

JAVASCRIPT/regex/jquery

*Domein C Level 2*

*Auteur: Aminah Balfaqih*

*Datum: 5-3-2019*

# Inhoudsopgave

Overzicht .....	3
Voorkennis.....	3
Materialen .....	3
Instructie .....	3
Doelen .....	3
Beoordeling .....	3
Studieblok 1.....	4
Bestuderen .....	4
Opdrachten.....	4
Studieblok 2.....	6
Bestuderen .....	6
Opdrachten.....	6
Studieblok 3 en 4.....	8
Bestuderen .....	8
Opdrachten.....	10
Tussentijdse inleveropdrachten .....	12
Bestuderen .....	12
Opdrachten.....	12
Studieblok 5.....	13
Bestuderen .....	13
Opdrachten.....	14
Studieblok 6.....	16
Bestudeer .....	16
Opdrachten.....	16
Studieblok 7.....	18
Bestudeer .....	18
Opdrachten.....	18
Studieblok 8.....	19
Bestudeer .....	19
Opdrachten.....	19
Laatste inleveropdrachten .....	20

Bronnen .....	22
---------------	----

# Overzicht

Level: Domein C Level 2  
Duur: 3-4 weken  
Methode: Weekplanning

## Voorkennis

HTML en CSS

## Materialen

Er wordt gebruik gemaakt van de volgende studiematerialen:

- [www.w3schools.com](http://www.w3schools.com)
- Jouw laptop

## Instructie

Het is het aan te bevelen om dit document van begin tot eind te volgen. Probeer zoveel mogelijk opdrachten uit. Laat tussendoor zoveel mogelijk aan de docent zien om te kijken of je op de goede weg zit.

## Doelen

Na het bestuderen zal je in staat zijn om de basisbeginselen van programmeren in javascript in de praktijk te brengen.

Je kan gebruik maken van reguliere expressies om data te valideren.

Je kan gebruik maken van JQuery.

## Beoordeling

Deze module wordt afgesloten met een eindopdracht.

# Studieblok 1

## Bestuderen

Bestudeer op w3schools.com (javascript tutorial):

- Home
- Introduction
- Where to
- Output
- Syntax
- Statements
- Comments
- Variables
- Operators
- Arithmetic
- Assignment
- Data types
- Functions
- Conditions
- switch

## Opdrachten

### Opdracht 1

Maak twee variabelen aan: voornaam en achternaam.

Laat de inhoud van deze variabelen op het scherm zien.

Doe dit op 3 verschillende manier, nl: window.alert, document.write en innerHTML

### Opdracht 2

Maak een script die 3 variabelen heeft:

Var a = 3;

Var b = 4;

Var c = 5;

Geef op het scherm de volgende waarden:

- Optelling van a,b en c
- Optelling van a en c min b
- Restgetal van c door a
- A van c aftrekken en dan vermenigvuldigen met b
- Optelling van b en c en dan delen door a

## DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY

### Opdracht 3

Maak de functie “berekenen” die 2 getallen als parameters heeft (cijfer1, cijfer2).

Geef als return waarde de getallen vermenigvuldigd met elkaar. Laat dit op het scherm zien

### Opdracht 4

Maak een nieuwe functie “rekenen” die 3 parameters heeft (cijfer1, cijfer2, actie).

De functie bepaald door de parameter “actie” welke rekensom uitgevoerd moet worden.

Actie kan één van de volgende waarden hebben:

- Aftrekken
- Optellen
- Vermenigvuldigen
- Delen

Maak een versie waarbij je gebruik maakt van if/else en een versie met een switch.

De returnwaarde is de uitkomst van de gevraagde som. Laat dit op het scherm zien.

## Studieblok 2

### Bestuderen

Bestudeer van w3schools.com:

- Objects
- Scope
- Strings
- String methods
- Numbers
- Number methods
- Array
- Array methods
- Array sort
- Booleans
- Loop for
- Loop while

### Opdrachten

#### Opdracht 1

Maak een object "huis" aan. Gebruik hier de volgende waarden: inhoud,oppervlakte,plaats,soort woning.

Geef nu deze waardes op het scherm door het object te gebruiken.

#### Opdracht 2

Maak de variabele "zin" aan. Ken de waarde "applicatie ontwikkelaar" toe.

- Bepaal de lengte van deze string en laat deze op het scherm zien.
- Bepaal op welke "plek" ontwikkelaar staat. Laat dit op het scherm zien.
- Bepaal of het woord "wikkelaar" voorkomt in de variabele. Laat dit op het scherm zien
- Gebruik de methode "slice" of "substr" om het woord "wik" op het scherm te laten zien.
- Vervang het woord "ontwikkelaar" met programmeur. Laat dit op het scherm zien.
- Geef de inhoud van de variabele op het scherm in alleen maar hoofdletters.

#### Opdracht 3

Maak de variabele "woord" aan en geef het de waarde "opleiding". Gebruik de functie "charAt" en een for lus om het hele woord onder elkaar te laten zien. Dus op elke regel een letter.

#### Opdracht 4

Maak de variabele "cijfer" aan en geef het de waarde "6.325".

- Geef de waarde op het scherm afgerond op 2 decimalen.
- Gebruik de functie "valueOf" om de waarde van de variabele op het scherm te laten zien.

#### Opdracht 5

DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY

Maak een array “namen” met de volgende waarden: “Zoe, Bram, Clarissa, Isa, Gerrie”.

- a) Gebruik een for lus om de waarden op het scherm te zetten.
- b) Gebruik een while lus om de waarden op het scherm te zetten
- c) Gebruik met een functie van javascript de mogelijkheid om een array in één keer op het scherm te zetten.
- d) Bepaal hoe lang de array is en laat dit op het scherm zien
- e) Voeg jouw naam toe aan de array en laat daarna de array op het scherm zien
- f) Laat alle namen uit de array op het scherm zien met een # als scheidingsteken
- g) Sorteer de array op alfabetische volgorde en laat dit op het scherm zien.



## Studieblok 3 en 4

### Bestuderen

Bestudeer van w3schools.com:

- Events
- JS HTML DOM: intro, methods, document, elements, html, css, events en eventlistener
- Bestudeer de volgende link: [http://www.w3schools.com/tags/ref\\_eventattributes.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_eventattributes.asp)

Hieronder een code waarmee je wat kan uitproberen. Je ziet hier dat je een event ook op een div kan gebruiken:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<script>
    function kleurtekst(kleur){
        document.getElementById("verandertekst").setAttribute("style","color:"+kleur+";");
    }
</script>
</head>
<body>

<div id="verandertekst">
Deze tekst verandert.
</div>

<div id="blok1" style="width:100px; height:100px;background-color:red;"
onclick="kleurtekst('red');">
</div>

<br>
<div id="blok2" style="width:100px; height:100px;background-color:green;"
onclick="kleurtekst('green');">
</div>

</body>
</html>
```

Je kan meerdere events aan dezelfde functie koppelen. Omdat this telkens naar een andere element verwijst (namelijk naar degene die het event getriggerd heeft) hoeven we de functie niet eens te herschrijven.

```
function vertaal(){
```

```

        this.innerHTML = "Hallo wereld!"; // Pas de inhoud van het HTML-element dat dit event
        gettriggerd heeft aan
    }
    function maakEvents()
    {
        // Alle HTML-elementen hebben een event met dezelfde functie
        // Maar toch zal die functie alleen het element waarop geklikt wordt 'vertalen'
        document.getElementById("translate_me1").onclick = vertaal;
        document.getElementById("translate_me2").onclick = vertaal;
        document.getElementById("translate_me3").onclick = vertaal;
        document.getElementById("translate_me4").onclick = vertaal;
        document.getElementById("translate_me5").onclick = vertaal;
    }

    window.onload = maakEvents;

```

## windows.event

Soms wil je ook informatie over het event hebben. Bij een onkeypress-event wil je bijvoorbeeld vaak weten welke toets er ingedrukt is. Hiervoor is de variabele `window.event` bedacht. In sommige browsers (bijvoorbeeld Firefox) bestaat `window.event` niet, maar wordt de variabele als argument aan het event mee gegeven. Ook daar kunnen we een oplossing voor bedenken:

```

function functieDieEventGebruikt(event)
{
    if(window.event) // Als window.event niet bestaat is zijn waar null, ofwel: 0, ofwel: false
        event = window.event; // Dus als hij wel bestaat is het bovenstaande if-statement true
    // Code waarin je event gebruikt
}

function maakEvents()
{
    document.getElementById("knop").onclick =functieDieEventGebruikt;
}

window.onload = maakEvents;

```

## DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY

Via de variabele event kan allerlei informatie over het event worden opgevraagd. Hieronder kun je in een tabel zien welke informatie opgevraagd kan worden.

Attribuut	Omschrijving
altKey	Is true als de alt-toets was ingedrukt toen het event getriggerd werd
ctrlKey	Is true als de control-toets was ingedrukt toen het event getriggerd werd
shiftKey	Is true als de shift-toets was ingedrukt toen het event getriggerd werd
keyCode	Waarde van de toets die ingedrukt werd
clientX	Geeft de x-coördinaat van waar de muis was toen het event getriggerd werd, waarbij 0 de linkerrand van het element waarin geklikt werd is
clientY	Geeft de y-coördinaat van waar de muis was toen het event getriggerd werd, waarbij 0 de bovenrand van het element waarin geklikt werd is
screenX	Geeft de x-coördinaat van waar de muis was toen het event getriggerd werd, waarbij 0 de linkerrand van het scherm is
screenY	Geeft de y-coördinaat van waar de muis was toen het event getriggerd werd, waarbij 0 de bovenrand van het scherm is
button	Geeft aan welke muisknop ingedrukt was toen het event getriggerd werd

## Opdrachten

### Opdracht 1

Maak een knop die de functie “naamWeergeven” oproept. De functie laat jouw naam op het scherm zien.

### Opdracht 2

Maak een knop, als op die knop geklikt wordt komt er een berichtje met de tekst Hello world!

### Opdracht 3

Maak een div-element met de tekst: Hello world!

Zodra je met je muis over deze div heen gaat moet de tekst schuin gedrukt worden. Zodra je met je muis weer van deze div af gaat moet de tekst weer normaal worden.

Als je op de div klikt moet de tekst in het Nederlands vertaald worden ("Hallo wereld!" dus). Als er dan weer opnieuw op geklikt wordt verandert de tekst weer in Engels. Dus bij elke klik verandert de taal.

Hoe vaak de tekst ook vertaald wordt, hij moet altijd schuin gedrukt worden als de muis er overheen gaat, en weer normaal als de muis van de div af gaat.

Tip: geef de div met CSS (gewoon via het style-attribuut) een achtergrond zodat je kan zien wanneer je met je muis er boven hangt en wanneer niet.

Alleen voor het toekennen van de events mag de functie document.getElementById() gebruikt worden, verder niet.

### Opdracht 4

**DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY**

Maak 5 divs met dezelfde tekst waarvan je door te klikken de opmaak als volgt kan veranderen: als je gewoon op een div klikt, wordt deze vetgedrukt.

Door op een vetgedrukte div te klikken, terwijl je shift ingedrukt houdt moet deze weer gewoon worden.

De tekst in de div maakt niet uit (tip: geef de divs een achtergrondkleur, zo kun je zien wanneer je er op klikt of niet).

Let op: alleen de opmaak van de div waarop geklikt wordt mag veranderen, ze veranderen dus los van elkaar. De functie *document.getElementById()* mag alleen bij het toekennen van de events gebruikt worden

**Opdracht 5**

Maak een pagina waarop constant de coördinaten van je muis worden weergegeven. Gebruik van *document.write()* is verboden.

**Opdracht 6**

Maak een soort timer. De gebruiker wordt gevraagd over hoeveel seconden de timer af moet gaan (ga er vanuit dat er een geldig getal ingevoerd wordt). Na zoveel seconden moet er dan een berichtje verschijnen met de tekst: "Timer afgelopen!". Maak gebruik van de functie *setTimeout()*

[http://www.w3schools.com/jsref/met\\_win\\_settimeout.asp](http://www.w3schools.com/jsref/met_win_settimeout.asp).

**Opdracht 7**

Maak een pagina met daarop jouw naam en ernaast een knopje (of linkje) "Geef details weer". Als daarop geklikt wordt verandert de tekst van dit linkje in "Verberg details" en moet onder jouw naam je geboortedatum en woonplaats verschijnen.

Als er op "Verberg details" geklikt wordt moeten je geboortedatum en woonplaats weer verdwijnen (je naam blijft altijd staan) en moet de tekst op de knop/link weer veranderen in "Geef details weer".

**Opdracht 8**

Maak een webpagina met daarin een divje met de tekst 'Klik hier'

Zorg ervoor dat elke keer als je op dat divje klikt er een prompt verschijnt die een naam vraagt.

Die naam moet vervolgens in dat divje verschijnen.

Als er nog een keer op het divje geklikt wordt (met nu dus een naam) moet er weer dezelfde prompt verschijnen en de nieuw ingevoerde naam moet achter de vorige naam verschijnen, gescheiden door een komma.

# Tussentijdse inleveropdrachten

## Bestuderen

Alle voorgaande leerstof is nodig om de opdrachten te maken.

## Opdrachten

### Opdracht 1

Maak een boter, kaas en eieren spelletje.

De spelers mogen om de beurt klikken, alleen als er op een leeg vakje geklikt wordt zal er een x of o verschijnen (afhankelijk van wie aan de beurt is).

Er hoeft geen bericht te verschijnen als er iemand gewonnen heeft.

### Opdracht 2

Maak een tabel van 5 bij 5, waarin in het midden een zwart blokje start. Dit blokje moet bestuurt kunnen worden met de pijltjestoetsen. Als het blokje aan de rand komt stopt het daar (het gaat dus niet naar de andere kant, en gaat ook niet van de rand af).

# Studieblok 5

## Bestuderen

Wikipedia:

## Reguliere expressie

Een **reguliere expressie** (uit het Engels, *regular expression*, afgekort tot “regexp”, “regex” of RE) is een manier om patronen te beschrijven waarmee een [computer](#) tekst kan herkennen. Er bestaat hiervoor een formele [syntaxis](#), die deels is gestandaardiseerd.

Reguliere expressies worden bijvoorbeeld in [teksteditors](#) gebruikt om stukken tekst te doorzoeken, te manipuleren, in andere programma's worden ze gebruikt om te controleren, dat bepaalde patronen voorkomen. Veel [programmeertalen](#) ondersteunen reguliere expressies voor tekstmanipulatie. Sommige, zoals [Perl](#) en [JavaScript](#), hebben ze zelfs in hun syntaxis ingebouwd. Reguliere expressies zijn vooral populair geworden door de hulpprogramma's van het besturingssysteem [Unix](#), zoals [sed](#) en [grep](#).

Een eenvoudige variant van de reguliere expressie is in veel [besturingssystemen](#) te vinden als de [jokertekens](#) die gebruikt kunnen worden bij het zoeken naar [bestandsnamen](#).

## Grondbegrippen

Een reguliere expressie omschrijft een verzameling tekenreeksen ([strings](#)) zonder ze allemaal op te noemen. De drie strings *Handel*, *Händel* en *Haendel* kunnen bijvoorbeeld beschreven worden met het patroon “H(a|ä|ae)ndel”.

Gewone letters en cijfers in de reguliere expressie herkennen hetzelfde teken in de te vinden tekenreeks. Een aantal tekens hebben speciale betekenis:

- Een punt (.) staat voor een willekeurig teken, behalve het teken voor een newline (**\n**).
- Vierkante haken geven een lijst van mogelijke tekens: [abc].
  - Binnen vierkante haken staat een minteken voor een reeks: [a-zA-Z] is het patroon waarmee alle letters “gevangen” worden.
  - Een dakje als eerste teken binnen de vierkante haken verandert de tekenverzameling in het omgekeerde: [^0-9] herkent alles wat geen cijfer is.
- Een dakje ^ staat voor het begin van de regel.
- Een dollarteken \$ staat voor het eind van de regel.

Deze basiselementen kunnen worden gecombineerd met de volgende constructies:

### Keuze

Een verticale balk scheidt de alternatieven, bijvoorbeeld “groen|rood” herkent “groen” of “rood”.

### Kwantificatie

Een [kwantor](#) achter een [teken](#) geeft aan hoe vaak dat teken voor mag komen. De meest voorkomende kwantoren zijn +, ? en \*:

+

Een plusteken geeft aan dat het voorafgaande teken ten minste één keer moet voorkomen, bijvoorbeeld “goo+gle” herkent *google*, *gooogle*, *gooooogle*, enz.

?

Een vraagteken geeft aan dat het voorafgaande teken ten hoogste één keer mag voorkomen, bijvoorbeeld “De Bruij?n” herkent “De Bruin” en “De Bruijn”.

## DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY

\*

Een sterretje geeft aan dat het voorafgaande teken nul of meer keer mag voorkomen, bijvoorbeeld "0\*42" herkent 42, 042, 0042, enzovoort.

Een veelvoorkomende constructie is .\* dat alle tekst vindt.

**Groepering**

Haakjes maken een eenheid van het patroon waar ze omheen staan, bijvoorbeeld "(va|moe)der" is hetzelfde als "vader|moeder" en "(groot)?vader" herkent zowel "vader" als "grootvader".

Deze constructies kunnen worden gecombineerd in hetzelfde patroon, zodat "H(ae?|ä)ndel" hetzelfde is als "H(a|ae|ä)ndel".

De precieze syntaxis varieert enigszins tussen de verschillende programma's, maar meestal worden de bovenstaande gebruikt.

---

Bestudeer op w3schools.com:

- [https://www.w3schools.com/jsref/jsref\\_obj\\_regexp.asp](https://www.w3schools.com/jsref/jsref_obj_regexp.asp)
- [https://www.w3schools.com/js/js\\_regexp.asp](https://www.w3schools.com/js/js_regexp.asp)

## Opdrachten

### Opdracht 1

Maak een reguliere expressie voor de volgende onderdelen:

- A. Nederlandse postcode
- B. Nederlands telefoonnummer
- C. Email
- D. Adres
- E. Man of vrouw invoer

Op de volgende websites kan je jouw reguliere expressie uitproberen:

- <http://www.regexpal.com/>
- <https://regex101.com/>

### Opdracht 2

Test al jouw reguliere expressie van opdracht 1 in javascript.

Deze website kan je helpen: [https://www.w3schools.com/js/js\\_regexp.asp](https://www.w3schools.com/js/js_regexp.asp)

**DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY**

Opdracht 3

Bestudeer de volgende gegevens en maak hiervoor een reguliere expressie:

0023

0240

2302

4002

0240



## Studieblok 6

### Bestudeer

Bestudeer op w3schools.com (jQuery tutorial):

- Home
- Intro
- Get Started
- Syntax
- Selectors
- jQuery Effects Hide/Show

### Opdrachten

#### Opdracht 1

Maak een simpele html pagina met een aantal `<li>` tags erin. Bijvoorbeeld een wensenlijstje voor je verjaardag. Zorg ervoor dat je jQuery kunt gebruiken in je html pagina. Zet er ook een button op

- Zorg dat met één klik op de knop alle `<li>` onzichtbaar worden
- Voeg nog een knop toe en zorg ervoor dat de ene knop alle `<li>` verbergt en de andere alle `<li>` weer laat zien.
- Geef een paar `<li>` tags de klasse naam "test". Voeg een stukje jQuery toe die na een klik op een derde knop alle `<li>` met klassenaam test laat verdwijnen.
- \* Maak met 1 knop alle `<li>` blauw en met de andere knop alle `<li>` weer normaal.

\* Deze opdracht is lastiger, kijk hoe je css dingen doet in jQuery.

#### Opdracht 2

Maak een simpele html pagina met een aantal `<li>` tags erin en daarom heen een aantal `<div>` tags.

- Maak een knop die alle `<li>` elementen blauw maakt maar alleen als de css klasse van die div kleurAanpasbaar is.
- Maak nog een knop die zorgt dat de elementen weer terug gaan naar hun oorspronkelijke staat.

#### Opdracht 3

Gebruik het vorige html bestand.

- Maak een knop die alle `<li>` tags blauw maakt die binnen een div met klasse kleurAanpasbaar heeft en alleen als het `<li>` element zelf een klasse "aanpasbaar" heeft.
- Maak nog een knop die zorgt dat de elementen weer terug gaan naar hun oorspronkelijke staat.

DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY

Opdracht 4

Maak een html bestand met vier rijen van <div> waarin weer 4 <div> elementen komen. Zorg dat je een net vierkant krijgt met vier rijen van vier blokjes van bijvoorbeeld 100px. Dit kun je in CSS doen.

- a. Maak een knop die aan elk blokje een willekeurige kleur geeft, waarbij je kunt kiezen uit 4 kleuren.
- b. Als je op een van de blokjes klikt moeten alle blokjes die dezelfde kleur hebben weer wit worden. Hint: gebruik kleuren die een gewone naam hebben...

## Studieblok 7

### Bestudeer

Bestudeer van w3schools.com:

- Events

### Opdrachten

#### Opdracht 1

Maak een html bestand met drie knoppen en een <div>.

- Zorg dat je als je op een button klikt dat de naam van de button in de div komt te staan
- Doe hetzelfde maar dan als je over de knop gaat met de muis
- Pas je bestand aan zodat als je over de eerste knop gaat met de muis, je programma willekeurig een van de twee andere knoppen klikt.

#### Opdracht 2

Maak een html bestand met één knop en een <div>, de opmaak van de div mag je in css doen of in jquery.

Maak in jQuery een programma dat er voor zorgt dat de div afwisselend rood en groen van kleur wordt als je er op klikt.

#### Opdracht 3

Maak een simpele form in html met minimaal 3 invoervelden en zorg er voor dat als de cursor in een van de velden staat de rand een opvallende kleur krijgt en anders de standaard kleur.

#### Opdracht 4

Maak een html bestand met vier rijen van <div> waarin weer 4 <div> elementen komen. Zorg dat je een net vierkant krijgt met vier rijen van vier blokjes van bijvoorbeeld 100px. Dit kun je in CSS doen. (Of je maakt natuurlijk een kopie van het bestand van vorige week)

Kies een kleur die een naam heeft (lekker makkelijk), zorg ervoor dat als je met de muis over een vakje gaat dat dat vakje de gekozen kleur krijgt en als de muis er niet boven hangt het vakje weer normaal wordt.

#### Opdracht 5

Begin met hetzelfde bestand als in opdracht 4

- Bedenk een procedure die er voor zorgt dat alle vakjes een kleur krijgen, steeds twee vakjes dezelfde kleur.

Zorg ervoor dat er een tellertje op het scherm komt, en als je achter elkaar twee keer dezelfde kleur klikt tel je 1 op bij het tellertje.

## Studieblok 8

### Bestudeer

Bestudeer van w3schools.com:

- jQuery Effects

### Opdrachten

#### Opdracht 1

Maak een simpele pagina en laat onderin een regeltekst lopen van rechts naar links. Net als je bij sommige TV programma's ziet. Basisopmaak mag in CSS, het lopende gedeelte moet in jQuery.

#### Opdracht 2

Maak weer een simpele html pagina. Zet daar op een div, die aan de rechterkant ongeveer een kwart van je scherm in de breedte in beslag neemt. Zorg dat er maximaal 5 regels tekst inpassen, en vul die 5 regels met willekeurige tekst.

- Maak een knop die aan de onderkant een stukje tekst toevoegt, en dus aan de bovenkant eentje weggooit.
- Zorg dat opdracht a mooier wordt, door als je eentje toevoegt, het bovenste item steeds meer onzichtbaar wordt en dan verwijderd wordt, en daarna het nieuwe item onderaan toegevoegd en langzaam zichtbaar wordt.

#### Opdracht 3

Maak een rechthoek van divs en vul die met plaatjes door in css dit te regelen.

- Als je met je muis over een plaatje gaat moet hij groter worden
- Als je op het plaatje klikt, vliegt het plaatje op een leuke manier uit beeld. Hoe meer verschillende manier hoe leuker!

#### Opdracht 4

Maak een webpagina waarop een slider van drie plaatjes komt. Die slider moet je vanzelfsprekend zelf maken. Hij moet doorlopend zijn. Je mag een tutorial gebruiken.

## Laatste inleveropdrachten

### Opdracht 3

Maak onderstaand voorbeeld (gebruik divs voor de grote velden):

<b>Naam invoeren:</b>	<input type="text"/>	<b>Toevoegen</b>
<div></div>	<div>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;</div> <div>&lt;&lt;&lt;&lt;&lt;&lt;&lt;</div>	<div></div>

Als je op toevoegen klikt dan komt de ingevulde naam in de linkerkolom te staan. Met de knoppen tussen de kolommen in kan je de naam van links naar rechts schuiven en vice versa. Tip! Maak gebruik van een array.

Zie volgende blad voor opdracht 4!

**DOMEIN C LEVEL 2: JAVASCRIPT/REGEX/JQUERY**Opdracht 4

- Maak een formulier die zowel in het Engels als in het Nederlands weergegeven kan worden. De gebruiker moet kunnen kiezen tussen Engels of Nederlands maak hiervoor 2 links of 2 knoppen. De verschillende namen voor de velden moeten opgeslagen worden in een array. Na de keuze gebruik je jquery fade in/out om het formulier weer te geven.
- Er staat een keuze op voor heer of mevrouw. Als een van de opties gekozen wordt dan zal de style veranderen als volgt:
  - Bij een man krijg je een donkergroen achtergrond met lichtgroene tekstvelden.
  - Bij een vrouw krijg je een paarse achtergrond met roze tekstvelden.
- Als er een geboortedatum ingevuld wordt dan wordt de leeftijd automatisch berekent. De leeftijd moet langzaam in beeld komen achter het tekstveld van de geboortedatum. Gebruik hiervoor jquery effects. Zoek op het internet naar een formule voor leeftijdsberekening.
- Alle velden bevatten een test met reguliere expressies. Geef een popup venster bij een eventuele foutmelding.

De volgende velden moeten in het formulier komen:

- Aanhef (heer of mevrouw)
- Naam (regex=alleen letters)
- Adres (regex=alle mogelijke tekens waarin een cijfer moet voorkomen)
- Woonplaats (regex=alleen letters met mogelijk een cijfer)
- Postcode (regex=4 cijfers met opvolgend 2 letters)
- Geboortedatum (regex=notatie: 27-07-1978)
- Nationaliteit (regex=alleen letters)
- Beroep (regex=alleen letters)
- Opmerkingen (textarea)

Alle velden behalve “opmerkingen” zijn verplicht.

## Bronnen

<http://javascript.divendo-webs.com/>

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Reguliere expressie](https://nl.wikipedia.org/wiki/Reguliere_expressie)

<http://www.w3schools.com>