Opdracht 1:

Dom-manipulatie is een manier om elementen in HTML te veranderen vanuit JavaScript. Ik laat hierbij een voorbeeld zien van mijn Yahtzee-eindopracht.

for(let i = 1; i <= 6; i++){

    document.getElementById("punten-" + (i)).addEventListener("click",function(){

Checknumber(this.dataset.value);

console.log(this.dataset.value);

    })

Zoals je hier kan zien. Zie je dat Javascript een Id pakt van HTML. Door middel van een functie manipuleer je het div om te veranderen van cijfer.

Opdracht 2:

Truthy en Falsy values zijn manieren om functies te laten veranderen, als je bijvoorbeeld op een knop drukt. Ik heb hier weer een voorbeeld van mijn Yahtzee.

const hold = [false, false, false, false, false];

Hold heeft 5 keer False omdat er 5 dobbelstenen zijn. Als je op een dobbelsteen drukt. Dan wordt het functie ervan true en dan wordt de dobbelsteen vast gehouden.

Opdracht 3:

A: een array is een rij van woorden of cijfers waarmee je functies kan maken. Ik heb bijvoorbeeld met een array een dobbelsteen gemaakt in yahtzee. Als je een array maakt dan doe je altijd in [] met wat komma’s tussen woorden.

B: Een array heeft meestal een naam ervoor net zoals dat er in opdracht 2 de array wordt gebruikt als je const hold hebt. Een object begint meestal met een een let … =.

Opdracht 4:

A: Een for loop is een manier om te tellen. Meestal gebruik je het als je wat wilt herhalen of iets wilt oproepen. Ik gebruikte een for loop in opdracht 1 om punten toe te voegen op mijn yahtzee scoreboord. Het verandere de score van meerdere vakken vanwege de for loop.

B: Een while loop is bijna hetzelfde als een for loop. Alleen een while loop reageert pas als er wat gebeurt. Dit gebruik je meestal als je wat wilt laten veranderen als er een bepaalde actie gebeurd.

C: For loop en while loop kunnen allebij ongeveer hetzelfde beginnen.

    for(let j = 1; j <= 6; j++ ){

    let sameFive= 0;

    for( let i= 0; i < 5; i++){

    if(randomNum[i] == j){

    sameFive++;

    }

    }

    if(sameFive == 5){

        console.log("YAHTZEE" + j);

        document.getElementById("punten-12").innerHTML = JSON.stringify(50);

    }

    }

}

Ik heb hierzo een for loop en een while loop gemaakt. De for loop kijkt naar hoeveel dobbelstenen er zijn en hoeveel getallen gelijk zijn. De While loop kijkt of de getallen gelijk zijn aan 5. Als ze dat zijn dan krijg je 50 punten. Zoals je kan zijn gebruikt een if statement en je kan ze allebei op een paar manieren gebruiken.

D: Maar er zijn wel wat verschillen. Een for loop begint altijd met. For( let i = 0: i < 12; i++)

Of een manier als dat. Een While loop kan gaan zoals je wilt zolang je maar een paar dingen hebt.

Opdracht 5:

A If-else gebruik je als je een functie wilt laten reageren als het bijvoorbeeld gelijk is aan 3 maar als het getal groter is dan 3. Dan gebruik je een else statement en dan laat je zien wat er moet gebeuren als het niet een 3 is.

B Een switch is een manier om wat te veranderen. Ik gebruikte switch om cases te veranderen. Zodat ik makkelijker de limiet van rollen van dobbelstenen kon veranderen. Je kan het ook als een if-else statement gebruiken maar dan meer uitgebreider.

C:  }

    let backTwoBack = 0;

    for(let i = 1; i <= 6; i++){

        if(Grotestraight[i] == 1){

            backTwoBack++;

        }else{

            backTwoBack = 0;

        }

        if(backTwoBack == 5){

            console.log("Long Straight");

            document.getElementById("punten-11").innerHTML = JSON.stringify( 40)

        }

Hierzo heb ik een if-esle statement voor een Grote Straat. En dit geeft aan wanneer er 5 getallen die van 1 tot en met 5 zijn of 2 tot en met 6 is en dan krijg je 40 punten. De else statement zorgt ervoor dat beide dingen kunnen werken. Met een switch statement gebruik je meestal cases waardoor je code langer wordt.

switch (roller){

        case 0:

          roller +=1;

          document.getElementById("left").innerHTML="Rolls left : 2"

            break;

`