**Opdrachten bij functies.**

* Functie: **som(getal1,getal2) { }**

Maak boven deze functie twee variabelen aan getal1 en getal2.   
Geef deze variabelen een willekeurige waarde tussen de 1 en 10.  
Maak nu een functie en noem deze som. ( Zorg ervoor dat de functie twee parameters heeft.)  
De functie moet de optelling berekenen van de waarde van deze twee parameters.   
Het resultaat van deze optelling wordt in een variabele resultaat neergezet.   
Doe dit via de document.write() methode.   
Je mag eventueel ook de console.log() methode gebruiken.   
Voer nu de functie uit.  
Zie hieronder de uitvoer van het programma als getal1 = 3 en getal2 = 5.  
***// getal1 = 1 , getal2 = 5 -> Uitkomst: De som van getal1 is 1 en getal2 is 5  = 6 !***

<script>

var getal1 = 1;

var getal2= 5;

function som (getal1,getal2)

{

var result= getal1 + getal2;

return result;

}

var uitkomst= som(1,5);

document.write ("De uitkomst is van getal1 en getal 2 is: " + uitkomst);

</script>

* Functie: **keer(getal1, getal2);**

Maak nu nog een functie net zoals hierboven maar dit keer wordt de vermenigvuldiging berekent.  Noem deze functie dit keer: keer.  
Zorg voor een zelfde uitvoer als bij de functie som   
maar geef nu de vermenigvuldiging op het scherm weer.  
Zie hieronder de uitvoer van het programma als getal1 = 1 en getal2 = 5.

***// getal1= 1, getal2= 5 -> Uitkomst: De vermenigvuldiging van getal1 is 1 en getal2 is 5  = 5 !***

<script>

var getal1= 1;

var getal2= 5;

function som (getal1,getal2)

{

var result= getal1\*getal2;

return result;

}

var uitkomst= som(1,5);

document.write ("De vermenigvuldiging van getal1 is 1 en getal2 is: " + uitkomst);

</script>

* Functie: **max(getal1,getal2);**

Maak boven deze functie twee variabelen aan getal1 en getal2. Of gebruik eventueel de variabelen uit de vorige vraag. Geef deze variabelen een willekeurige waarde tussen de 1 en 10.  
Maak nu een functie en noem deze max. (Zorg ervoor dat de functie twee parameters heeft.)  
De functie moet de grootste waarde retourneren.  Zijn beide getallen gelijk dan moet bijvoorbeeld "Beide getallen zijn even groot worden geretourneerd".  
Schrijf de gegevens via de document.write() methode of eventueel de console.log() methode naar het scherm.  Voer nu de functie uit.

Zie hieronder de uitvoer van het programma als getal1 = 2 en getal2 = 3.  
***// getal1 = 2, getal2 = 3 -> Uitvoer: De grootste getal1 is 3***

<script>

var getal1 = 2, getal2 = 3;

var ans = Math.max (getal1, getal2);

document.write("Het grootste getal is " + ans)

</script>

Als beide getallen even groot zijn bijvoorbeeld getal1 = 7 en getal2 = 7.***// getal1 = 7, getal2 = 7 -> Uitvoer: Getal1 en getal2 zijn beide even groot !***

<script>

var getal1= 7, getal2= 7;

var ans = Math.max (getal1,getal2);

document.write("Het grootste getal is" + ans)

</script>

* Functie: **min(getal1, getal2) {  };**

Maak boven deze functie twee variabelen aan getal1 en getal2.   
Of gebruik eventueel de variabelen uit de vorige vraag.  
Geef deze variabelen een willekeurige waarde tussen de 1 en 10.  
Maak nu een functie en noem deze max. (Zorg ervoor dat de functie twee parameters heeft.)  
De functie moet de grootste waarde retourneren.   
Zijn beide getallen gelijk dan moet bijvoorbeeld "Beide getallen zijn even groot worden geretourneerd". Schrijf de gegevens via de document.write() methode of eventueel de console.log() methode naar het scherm. Voer nu de functie uit.  
  
Zie hieronder de uitvoer van het programma als getal1 = 1 en getal2 = 7.  
***// getal1 = 1, getal2 = 7 -> Uitvoer: Het kleinste getal is 1***

<script>

var getal1= 1, getal2= 7;

var ans= Math.min (getal1, getal2);

document.write ("Het kleinste getal is" + ans)

</script>

*Als beide getallen even groot zijn bijvoorbeeld getal1 = 4 en getal2 = 4. Dan moet de uitvoer zijn.****// getal1 = 4****,* ***getal2 = 4 -> Uitvoer: Getal1 en getal2 zijn beide even klein !***

<script>

Var getal1= 4, getal2 = 4;

Var ans= Math.min (getal1, getal2);

Document.write (“Verschil “ + ans)

</script>

* Functie: **groet() { }**

Maak een functie die willekeurig 1 groet uit 4 willekeurige groetjes op het scherm weergeeft.   
Gebruik de (eventueel) volgende vier groetjes: "**Hallo, Hoi, Moi, Goedendag**".  
Je mag (eventueel) ook je eigen groetjes bedenken. Zolang er in ieder geval wel de keuze uit minimaal vier groetjes is. **(Else -> else if )**

<script>

var txtGreeting = 4;

var randomCount = Math.round(Math.random() \* (txtGreeting - 1)) + 1;

var greeting = new Array();

greeting[1] = "Hallo",

greeting[2] = "Moi",

greeting[3] = "Hoi",

greeting[4] = "Goedendag",

document.write(greeting[randomCount]);

</script>