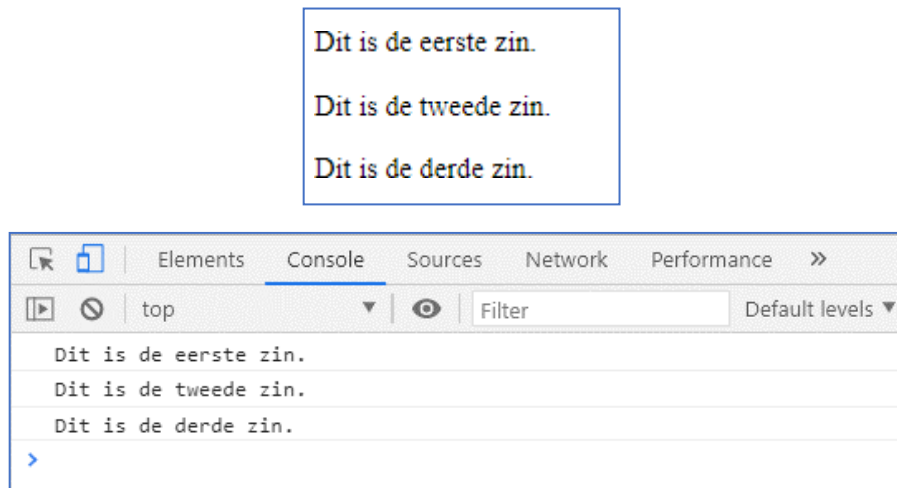


Oefeningen JS – Deel 2

1.1 Oefening

Maak een script waarbij drie variabelen worden aangemaakt, genaamd 'zin1', 'zin 2' en 'zin3'. Geef deze drie variabelen elk verschillende zinnen als stringwaarde.

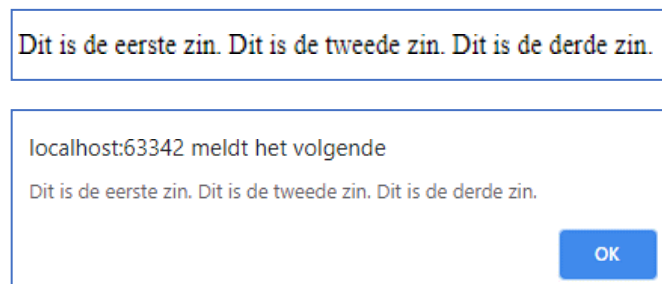
Plaats de drie variabelen op de webpagina én in de console.



1.2 Oefening

Kopieer het script uit de vorige oefening. Verbind de drie zinnen tot één lange string. Zorg dat tussen de zinnen de nodige spaties aanwezig zijn.

Plaats de lange string op de webpagina én in een alert-venster.



1.3 Oefening

Maak een script met een variabele met de stringwaarde 'Ik wil een koekje'.

Ga voor deze stringwaarde volgende informatie na en plaats deze informatie in de console:

- Welk karakter staat op positie 0?
- Welk karakter staat op positie 3?
- Op welke positie staat karakter 'k' voor de laatste keer?
- Op welke positie staat karakter 'e' voor de laatste keer?
- Uit hoeveel karakters bestaat de stringwaarde?

1.4 Oefening

Kopieer het script uit de vorige oefening. Verander het woord 'koekje' in 'lasagne van PXL-catering' en zet de stringwaarde om in hoofdletters.

Geef de stringwaarde weer op de webpagina én in de console.

IK WIL EEN LASAGNE VAN PXL-CATERING

1.5 Oefening

Maak een script waarin je aan de bezoeker een random woord vraagt. Ga voor dat woord nadien het aantal karakters na en toon de bekomen informatie in een alert-venster.

localhost:63342 meldt het volgende

Geef een random woord in

OK Annuleren

localhost:63342 meldt het volgende

Het woord bestaat uit 4 karakters.

OK

1.6 Oefening

Maak een script waarin je aan de bezoeker een random zin vraagt. Ga voor deze zin na op welke locatie de eerste spatie staat en toon de bekomen informatie in een alert -venster.

Opgelet! Zorg ervoor dat de locatie vanaf positie 1 begint te tellen.

localhost:63342 meldt het volgende

Geef een random zin in.

Ik wil een koekje.

OK Annuleren

localhost:63342 meldt het volgende

De eerste spatie van je zin staat op positie: 3

OK

1.7 Oefening

Maak een simpel rekenmachine. Vraag aan de bezoeker twee random gehele getallen en laat deze via een script vermenigvuldigen. Geef de uitkomst weer op de webpagina.

De uitkomst van de vermenigvuldiging is: 25

1.8 Oefening

Maak een uitgebreide rekenmachine. Vraag aan de bezoeker twee random *gehele* getallen en laat deze via een script:

- Vermenigvuldigen
- Optellen
- Aftrekken
- Delen

Geef de vier uitkomsten onder elkaar weer op de webpagina.

1.9 Oefening

Kopieer het script uit de vorige oefening. Pas het script aan dat het ook werkt met *gebroken* getallen.