

```

// maak hier een class aan voor de kat. Hierbij heb ik de waardes gegeven.
class Kat {
    constructor(Naam) {
        this.Naam = Naam;
        this.honger = 5;
        this.energie = 5;
        this.geluk = 5;
        this.leven = true;
        this.hongerGetal = setInterval(() => this.verhoogHonger(), 4000);
        this.gelukGetal = setInterval(() => this.verlaagGeluk(), 4000);
    }

    // Dit is het eten gedeelte. Hij geeft hierbij aan hoeveel honger hij heeft.
    // Wanneer het niet gevoerd wordt gaat hij dood.
    eten() {
        if (this.leven) {
            if (this.honger > 0) {
                this.honger -= 1;
                this.vooruitgang();
            } else {
                alert(`${this.Naam} heeft geen honger.`);
            }
        } else {
            alert(`${this.Naam} is dood.`);
        }
    }

    // Dit is het zelfde als de vorige maar dan met geluk. Als hij energie heeft
    // door te slapen kan hij spelen waardoor zijn geluk omhoog gaat.
    spelen() {
        if (this.leven) {
            if (this.energie > 0) {
                this.geluk += 1;
                this.energie -= 1;
                this.vooruitgang();
            } else {
                alert(`${this.Naam} is te moe om te spelen.`);
            }
        } else {
            alert(`${this.Naam} is dood.`);
        }
    }

    // Door te slapen gaat zijn energie omhoog waardoor hij kan spelen.
    slapen() {
        if (this.leven) {
            this.energie += 1;
            this.vooruitgang();
        } else {
            alert(`${this.Naam} is dood.`);
        }
    }

    // Hier zorg ervoor dat wanneer de kat honger heeft of ongeluk is het een
    // waarschuwing geeft zodat je weet dat je hem moet voeren of met hem moet spelen.
    vooruitgang() {
        document.getElementById('status').innerText = `Honger: ${this.honger},
        Energie: ${this.energie}, Geluk: ${this.geluk}`;
        if (this.honger >= 8) {

```

```

        document.getElementById('warning-honger').style.display = 'block';
    } else {
        document.getElementById('warning-honger').style.display = 'none';
    }
    if (this.geluk <= 2) {
        document.getElementById('warning-geluk').style.display = 'block';
    } else {
        document.getElementById('warning-geluk').style.display = 'none';
    }
}

// Het oproepen van de naam
setNaam(Naam) {
    this.Naam = Naam;
    document.getElementById('Naam').innerText = this.Naam;
}

// De honger verhogen zodat het dood kan gaan en je weet dat het meer honger
heeft
verhoogHonger() {
    if (this.leven) {
        this.honger += 1;
        this.vooruitgang();
        if (this.honger >= 10) {
            this.sterf("van de honger");
        }
    }
}

// Geluk verlagen zodat hij dood kan gaan en je weet dat je met hem moet gaan
spelen.
verlaagGeluk() {
    if (this.leven) {
        this.geluk -= 1;
        this.vooruitgang();
        if (this.geluk <= 0) {
            this.sterf("van depressie");
        }
    }
}

// Hier sterft hij als er niet met wordt gespeeld of als hij niet gevoerd
wordt.
sterf(redenen) {
    this.leven = false;
    clearInterval(this.hongerGetal);
    clearInterval(this.gelukGetal);
    alert(`${this.Naam} is gestorven ${reden}.`);
    document.getElementById('status').innerText = `${this.Naam} is dood.`;
    document.getElementById('reset').style.display = 'block';
}

let pet = new Kat('Naamloze kat');
// functies aanroepen
function eten() {
    pet.eten();
}

```

```

function spelen() {
    pet.spelen();
}

function slapen() {
    pet.slapen();
}

// De kat veranderen van kleur door middel van een foto te veranderen.
function veranderKat(afbeeldingKat) {
    if (pet.leven) {
        document.getElementById('kat-img').src = afbeeldingKat;
    }
}

// het mogelijk maken om een naam te geven.
function setNaam() {
    const Naam = document.getElementById('Naam-input').value;
    if (Naam) {
        pet.setNaam(Naam);
    } else {
        alert('Geef je kat een naam.');
```