

JavaScript AppDev Lesbrief 1

1.1 Inleiding

Deze lesbrief gaat over hoofdstuk 1 tot en met 4 van het boek JavaScript en jQuery.

1.1.1 Planning

Voor deze lesbrief krijg je twee weken de tijd.

1.1.2 Beoordeling

Maak voor iedere opdracht een nieuw setje bestanden (HTML, eventueel CSS en JavaScript). Laat deze uitwerkingen beoordelen door de docent. Je moet deze opdrachten binnen de planning maken. Lukt dat niet, dan moet je ook de extra opdracht maken.

1.2 Getting started...

Lees hoofdstuk 1 en 2 goed door.

1.2.1 Hello World

Maak een programma dat Hello World in het 'console' toont.

Het console kun je vinden in je zogenaamde *developer tools* in je browser.

```
console.log('hello world');
```

1.2.2 Celsius naar Fahrenheit

Schrijf een programma dat 24°Celsius omrekent naar Fahrenheit.

1.2.3 Fahrenheit naar Celsius

Schrijf een programma dat 48°Fahrenheit omrekent naar Celsius.

1.2.4 Dagen van de week

Schrijf een programma dat alle dagen van de week laat zien, maak gebruik van een loop (kijk in hoofdstuk 4 pagina 170 van het boek) en een array.

1.2.5 Oneven

Schrijf een programma dat alle oneven getallen van 0 tot 1000 laat zien. Maak gebruik van een loop en de modulo operator.

1.2.6 Som van de getallen

Bereken de som van de getallen 1 tot en met 100. Maak gebruik van een loop.

1.3 One Step Beyond...

Lees hoofdstuk 3 goed door.

1.3.1 Optelfunctie

Schrijf een functie die twee getallen bij elkaar op kan tellen en het resultaat teruggeeft.

1.3.2 Optelfunctie *revisited*

Schrijf een functie dat alle getallen uit een array op kan tellen en het resultaat teruggeeft.

1.3.3 Plezier met Strings

Schrijf een functie die twee Strings aan elkaar plakt met een spatie er tussen en deze nieuwe string teruggeeft.

1.3.4 Omgekeerde fun

Schrijf een functie die een String omdraait (dus 'lepel' wordt 'lepel') en de omgekeerde String teruggeeft.

1.3.5 Crazy String

Schrijf een functie die in een String willekeurige letters omzet in hoofdletters.

1.3.6 Boeken

Maak in JavaScript een nieuw Object constructor aan van het type 'Boek' (zie pagina 108 van het boek). Een boek moet alle relevante eigenschappen hebben zoals titel, auteur(s), ISBN nummer et cetera.

Maak vier (bestaande) boeken aan en laat van deze vier boeken de eigenschappen zien.

1.4 Extra opdracht

Maak een Object Geörienteerde rekenmachine die kan optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en kan delen. Daarnaast, omdat het een hele bijzondere rekenmachine is, heeft de rekenmachine een naam en een type.

Maak de rekenmachine en toon aan dat hij goed werkt.