

# Opdrachtkaart 7

Open opdracht 7 in de programmeeromgeving.

1. Er staat een plaatje op de pagina. Welke *tag* zorgt ervoor dat het plaatje verschijnt?

---

2. Zoek een plaatje van Donald Duck. Hoe zet je die in de pagina?

---

3. Zoek een plaatje op van jouw hobby. Hoe zet je die in de pagina?

---

4. Je kunt nog een attribuut toevoegen aan je `<img>`-tag, de 'width'. Hiermee geef je aan hoe groot je plaatje moet zijn, bijvoorbeeld ``. Voeg deze attribuut toe aan het plaatje van de drie biggetjes. Kun je hem zo groot maken dat hij precies in het scherm past? Welke code gebruik je?

---

5. **EXTRA OPDRACHT:**

Bij de vorige opdracht heb je geleerd dat je een link naar een website kan maken. Bij deze opdracht heb je geleerd hoe je een plaatje kan invoegen. Kan je een plaatje invoegen die naar een website gaat als je erop klikt? Hoe doe je dat?

---

---

---