



INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript
Events

Graduaat Informatica Programmeren

THOMAS
MORE

OEFENINGEN

Opdracht 1 winkelkar – deel 1

Maak een webapplicatie waarmee je producten kan toevoegen aan een winkelkar. Wanneer je op de knop 'Toevoegen' klikt voeg je het product toe aan een unordered list. Als de winkelkar leeg is heeft de lijst één item met de waarde 'Geen producten gevonden'.

Oefening 1

Product
<input type="text" value="Omschrijving"/>
<button>Toevoegen</button>

Winkelkar
<ul style="list-style-type: none">• Geen producten gevonden

Oefening 1

Product
<input type="text" value="Omschrijving"/>
<button>Toevoegen</button>

Winkelkar
<ul style="list-style-type: none">• Water• Koeken• Hondenbrokken• Rijst

Bewaar deze oefening als **opdracht_winkelkar_deel_1.html**

Opdracht 2 winkelkar – deel 2

Zorg er nu voor dat je voor elk product een aantal en een prijs kan ingeven. Eens het product in de winkelwagen zit toon je het totaalbedrag per product en het algemeen totaal.

Oefening 2

Product
<input type="text" value="Omschrijving"/>
<input type="text" value="4"/>
<input type="text" value="2"/>
<button>Toevoegen</button>

Winkelkar
<ul style="list-style-type: none">• Peer (3 x 1.5 = 4.5 euro)• Appel (4 x 2 = 8 euro)
Totaal
€12.5

Bewaar deze oefening als **opdracht_winkelkar_deel_2.html**

Opdracht 3 winkelerkar – deel 3

Zorg er nu voor dat je verschillende kortingscodes kan ingeven. Wanneer de gebruiker 'Niels', 'Stijn' of 'Koen' intypt zal er automatisch een korting van 20% worden gegeven op het totaal. Let op dat je maar éénmaal een kortingscode kan gebruiken!

The image shows two screenshots of a web application titled 'Oefening 3'. The application has a 'Product' section with a text input for 'Omschrijving', a quantity dropdown set to '1', and a price input set to '20000'. A green 'Toevoegen' button is below. To the right is a 'Winkelkar' (shopping cart) section. In the first screenshot, the cart contains 'Tesla (1 x 20000 = 20000 euro)' and the 'Totaal' is '€20000'. Below the cart is a 'Kortingscode' input field containing 'Niels'. A modal dialog box is open, displaying 'This page says' and 'Je hebt een korting gekregen van 20% en je totaal is nu 16000.' with an 'OK' button. The second screenshot shows the same interface but with the 'Kortingscode' input field containing 'Stijn'. The 'Totaal' in the cart is now 'Totaal (met 20% korting) €16000'. The modal dialog box now displays 'This page says' and 'Je hebt al 20% korting gekregen!'.

Bewaar deze oefening als **opdracht_winkelkar_deel_3.html**

Opdracht 4 formulier

Maak een formulier dat automatisch het resultaat toont zonder gebruik te maken van een knop. De gebruiker kan zijn voornaam, familienaam en zijn favoriete kleur ingeven. Bij elke wijziging van deze velden update het resultaat automatisch.

Oefening 4

The image shows a form titled 'Formulier' and a result display titled 'Resultaat'. The 'Formulier' section has three input fields: 'Voornaam' with the value 'Niels', 'Familienaam' with the value 'Mangelschots', and 'Favoriete kleur' with a dropdown menu showing 'Groen'. The 'Resultaat' section displays the results in a table-like format: 'Volledige naam' is 'Niels Mangelschots' and 'Favoriete kleur' is 'Groen'.

Bewaar deze oefening als **opdracht_formulier.html**

Opdracht 5 kleuren

Maak een webapplicatie dat bijhoudt welke knoppen je op welk tijdstip hebt gedrukt. Wanneer je op een knop drukt voeg je een nieuw item toe aan de ordered list.

Oefening 5

Kleuren

Blauw

Grijs

Groen

Rood

Geel

Lichtblauw

Logboek

1. 12:51:48 - Blauw

2. 12:51:52 - Groen

3. 12:51:53 - Geel

4. 12:51:55 - Grijs

5. 12:51:56 - Lichtblauw

6. 12:51:57 - Lichtblauw

7. 12:51:58 - Groen

8. 12:51:58 - Rood

Bewaar deze oefening als **opdracht_kleuren_tijd.html**

Opdracht: 12grid dobbelen

Maak een spel waar een speler moet proberen te raden hoe vaak er een zes gegooid zal worden bij 12 spelers.

Open hiervoor het startbestand **opdracht_12grid_dobbelen_start.html**.

We creëren hiervoor 12 cards (Bootstrap) met een grijze **achtergrond** (bg-secondary) en elk een eigen **id** speler1, speler2....

```
<div class="col-md-3 mb-3">  
  <div class="card text-white bg-secondary" id="speler1">  
    <div class="card-body">  
      <h5 class="card-title">speler 1</h5>  
    </div>  
  </div>  
</div>
```

- ⇒ Krijg je dit voor elkaar via Emmet? Probeer het eerst eens voor je gaat kopiëren en plakken!
 - Hier is alvast een aanzet => **div.col-md-3.mb-3*12>div.card...**

Wanneer de gebruiker **klikt** op de button **PLAY**, trigger je een **anonieme functie** die zorgt voor de **start** van het spel. Wanneer de gebruiker **klikt** op de button **RESET**, trigger je een **functie reset()**. Beide functies worden aangemaakt via de **addEventListener**.

Wanneer de **anonieme functie** het spel **start** roepen we eerst de **reset functie** op. Daarna stellen we de **vraag** aan de speler hoe vaak hij denkt dat er een 6 gegooid gaat worden.

Hoeveel spelers denk je dat er een 6 gaan gooien? (1-12)

Annuleren

OK

We zorgen dat er 12 keer gedubbeld wordt.

Indien er een 6 gegoid wordt, dan verander je de **achtergrondkleur** van grijs naar groen (bg-success)!

speler 1	speler 2	speler 3	speler 4
speler 5	speler 6	speler 7	speler 8
speler 9	speler 10	speler 11	speler 12

3 speler(s) gooide een 6.

PLAY RESET

We geven in de div met alert-info aan hoeveel spelers er een 6 gooide.

Geef ook een melding of de speler het aantal al dan niet juist gegokt heeft.

<p>Oeps. Probeer nog eens...</p> <p><input type="checkbox"/> Voorkomen dat deze pagina extra dialogvensters maakt</p> <p>3 speler(s) gooide een 6. OK</p>	<p>Gewonnen. Juist gegokt!</p> <p><input type="checkbox"/> Voorkomen dat deze pagina extra dialogvensters maakt</p> <p>2 speler(s) gooide een 6. OK</p>
---	---

De functie **reset()** zorgt ervoor dat de 12 cards terug hun grijze achtergrondkleuren krijgen en dat de melding in de div terug leeg is.

speler 1	speler 2	speler 3	speler 4
speler 5	speler 6	speler 7	speler 8
speler 9	speler 10	speler 11	speler 12

PLAY RESET

Bewaar deze oefening als **opdracht_12grid_dobbelen.html**