

INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript *Events*

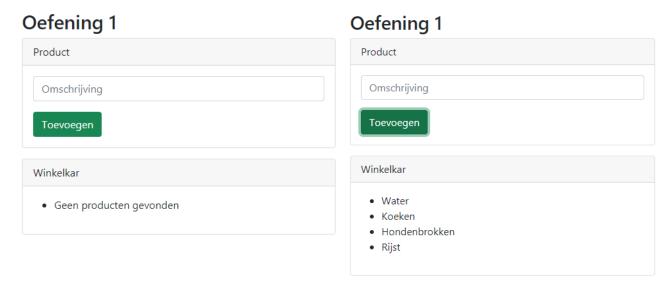
Graduaat Informatica Programmeren



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'.

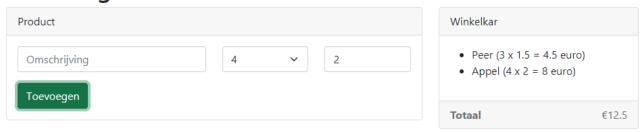


Bewaar deze oefening als opdracht_winkelkar_deel_1.html

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.

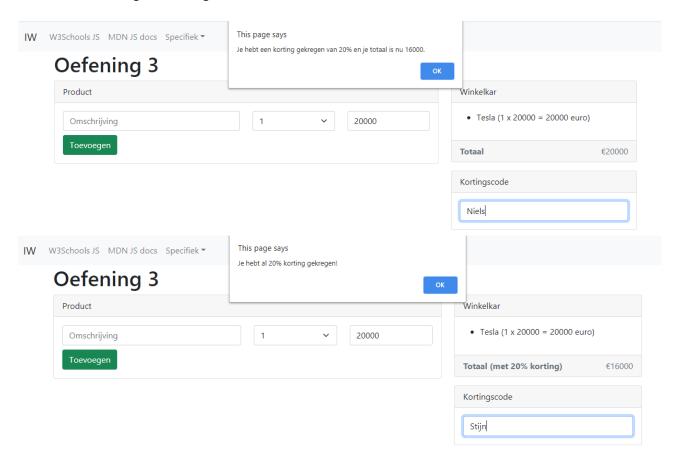
Oefening 2



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!

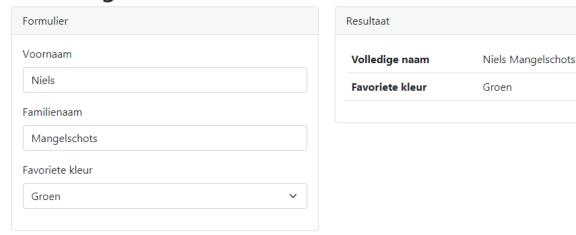


Bewaar deze oefening als opdracht_winkelkar_deel_3.html

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 📃



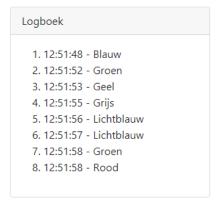
Bewaar deze oefening als opdracht_formulier.html

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





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....

- ⇒ Krijg je dit voor elkaar via Emmet? Probeer het eerst eens voor je gaat kopiëren en plakken!
 - O 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.



We zorgen dat er 12 keer gedobbeld wordt.

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

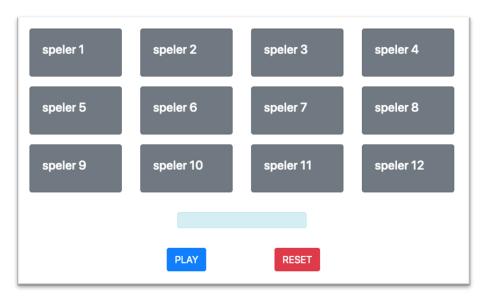


We geven in de div met alert-info aan hoeveel spelers er een 6 gooide.

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



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



Bewaar deze oefening als opdracht_12grid_dobbelen.html