



INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript

lussen / herhalingen / iteraties
begrensde herhaling
voorwaardelijke herhaling

OPDRACHTEN

Opdracht: Plustekens

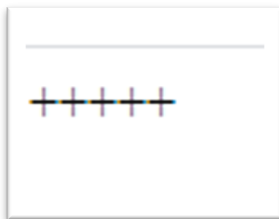
Vraag een getal op. Druk op het scherm hetzelfde aantal plustekens af.

Vb. Is het getal = 5 -> +++++
Is het getal = 10 -> ++++++++

Deze pagina meldt het volgende

Geef het aantal in:

OKAnnuleren



Bewaar deze oefening als **oefening_plustekens_je_naam.html**

Opdracht: getal kleiner dan 100

Vraag aan de gebruiker een getal. Zolang het getal kleiner is dan 100, tel er 12 bij op. Toon het nieuwe getal telkens op het scherm.

Deze pagina meldt het volgende

Geef een getal

OKAnnuleren

4 16 28 40 52 64 76 88

Bewaar deze oefening als **oefening_getal_kleiner_100_je_naam.html**

Opdracht: leeuwen

In een natuurpark zijn 50 leeuwen aanwezig. Het aantal groeit jaarlijks aan met 15%. Ga na hoelang het duurt vooraleer er meer dan 1000 leeuwen aanwezig zijn.

50 57 65 74 85 97 111 127 146 167 192 220 252 289 332 381 438 503 578 664 763 877

hierboven een resultaat waar het aantal leeuwen wordt getoond, hieronder wordt ook het aantal jaren getoond.

0: 50
1: 57
2: 65
3: 74
4: 85
5: 97
6: 111
7: 127
8: 146
9: 167
10: 192
11: 220
12: 252
13: 289
14: 332
15: 381
16: 438
17: 503
18: 578
19: 664
20: 763
21: 877

Bewaar deze oefening als [oefening_leeuwen_je_naam.html](#)

Opdracht: tombola

Voor een tombola worden genummerde lotjes verkocht. De enige prijs is een computer van 1899 Euro. De eerst 5 loten worden verkocht aan een bedrag gelijk aan het lotnummer, de volgende loten betaalt men steeds 6 euro. Schrijf een programma dat berekent hoeveel loten er moeten verkocht worden alvorens er winst gemaakt wordt.

Vanaf lot 320 is er winst.

OK

Bewaar deze oefening als [oefening_tombola_je_naam.html](#)

Opdracht: gemiddelde van aantal pogingen

Een programma leest n resultaten in. Als er een getal < 50 is ingevoerd dan komt de mededeling "Oei, is het volgende beter?", anders komt de tekst "doe zo voort" op het scherm. Na het n-de getal komt er de mededeling "genoeg geprobeerd uw beurt is over!" op het scherm en wordt het gemiddelde van de resultaten getoond.

Geef een aantal in

OK Annuleren

Geef een getal in

OK Annuleren

Oei, is het volgende beter?

OK

Geef een getal in

OK Annuleren

Doe zo voort

OK

Genoeg geprobeerd, uw beurt is over!
Het gemiddelde van de reeks is: 60

OK

Bewaar deze oefening als **oefening_pogingen_gemiddeld_je_naam.html**

Opdracht: snelheidsboete

Bij een snelheidscontrole van de politie wordt gekeken of de maximumsnelheid van 50 km/u overschreden wordt. De boete bestaat uit een vast gedeelte van 125 eur en een variabel gedeelte van 25 eur per km dat er te hard gereden wordt. Bereken dit variabel gedeelte door de gemeten snelheid in een while lus te verminderen totdat ze de waarde 50 bereikt heeft.

Wat was de snelheid:

Foei, u krijgt een boete van 2375

Bewaar deze oefening als **oefening_snelheid_boete_je_naam.html**

Opdracht: tafel van 10 met while

Plaats de tafel van tien op het scherm met de while()-lus.

De lus while()

```
1 maal 10 = 10  
2 maal 10 = 20  
3 maal 10 = 30  
4 maal 10 = 40  
5 maal 10 = 50  
6 maal 10 = 60  
7 maal 10 = 70  
8 maal 10 = 80  
9 maal 10 = 90  
10 maal 10 = 100
```

Bewaar deze oefening als **oefening_tafel_10_while_je_naam.html**

Opdracht: tafel van 10 met for

Plaats de tafel van tien op het scherm maar nu met de for()-lus.

De for-lus

```
1 maal 10 = 10  
2 maal 10 = 20  
3 maal 10 = 30  
4 maal 10 = 40  
5 maal 10 = 50  
6 maal 10 = 60  
7 maal 10 = 70  
8 maal 10 = 80  
9 maal 10 = 90  
10 maal 10 = 100
```

Bewaar deze oefening als **oefening_tafel_10_for_je_naam.html**