



INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript

keuzestructuur

geneste keuzestructuur

meervoudige keuzestructuur

Graduaat Informatica Programmeren

THOMAS
MORE

OPDRACHTEN

Opdracht: even - oneven

Bepaal of een getal **even** of **oneven** is.

Vraag aan de gebruiker om een **getal** in te geven.

Bereken hiervoor de **rest** bij de deling van dit getal door 2. (Modulo!)

Als het getal even is geven we de melding “dit is een even getal”, anders verschijnt de melding “dit is een oneven getal”. We tonen dit steeds in een alert-box.



Geef een getal in

13

Annuleren OK



Dit is een oneven getal

☐ Voorkomen dat deze pagina extra dialoogvensters maakt

OK



Dit is een even getal

☐ Voorkomen dat deze pagina extra dialoogvensters maakt

OK

Bewaar deze oefening als **opdracht_even_oneven_je_naam.html**

Opdracht: kwadraat (los op met if – else if...)

Vraag aan de gebruiker om een **getal** tussen 10 en 20 in te geven.

Zorg voor 3 mogelijke uitkomsten, met telkens de uitvoer via een alert-box:

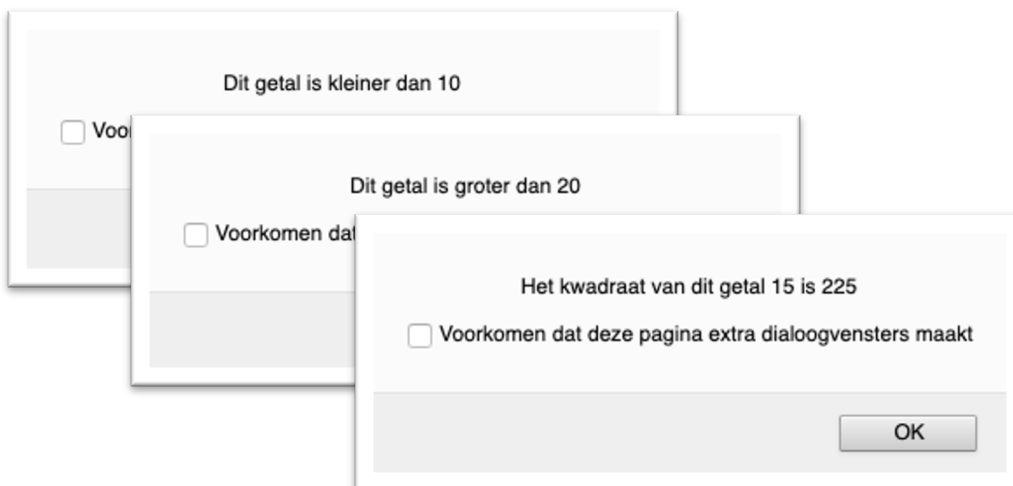
- **Als** het **getal** < 10 is geef je de melding “Dit getal is kleiner dan 10.”.
- **Als** het **getal** > 20 is geef je de melding “Dit getal is groter dan 20.”.
- **Indien** het dus tussen 10 en 20 is bereken we het kwadraat van dit getal en tonen we dit resultaat aan de gebruiker.



Geef een getal in tussen 10 en 20

15

Annuleren OK



Dit getal is kleiner dan 10

☐ Voorkomen dat deze pagina extra dialoogvensters maakt

OK

Dit getal is groter dan 20

☐ Voorkomen dat deze pagina extra dialoogvensters maakt

OK

Het kwadraat van dit getal 15 is 225

☐ Voorkomen dat deze pagina extra dialoogvensters maakt

OK

Uitdaging 1: geef bij de melding kleiner of groter het ingevoerde getal ook weer bijvoorbeeld: “Het getal 8 is kleiner dan 10”.

Uitdaging 2: zoek op hoe je de wiskundige functie voor machtsverheffing kunt gebruiken.

Bewaar deze oefening als **opdracht_kwadraat_keuzestructuur_je_naam.html**

Opdracht: kwadraat (variant met switch)

Los de vorige opdracht (kwadraat) op, maar dan met de meervoudige keuzestructuur (switch).

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

Opdracht: bioscoop

Schrijf een programma dat uitrekenet hoeveel iemand voor een bioscoopkaartje moet betalen.

Het programma vraagt aan de gebruiker zijn leeftijd en beslist dan op de volgende gronden:

- Jonger dan 5: **gratis**
- Tussen de 5 en de 12: **halve prijs**
- Tussen de 13 en de 54: **vol tarief**
- 55+: **gratis**



Toon het resultaat op het scherm via een alert-box.



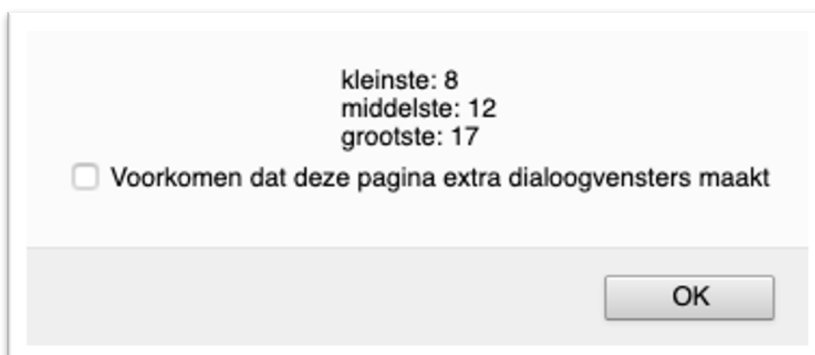
Uitdaging: geef een gepaste melding indien de gebruiker geen geldige leeftijd opgeeft. Bijvoorbeeld hij drukt op het plus-teken i.p.v. het cijfer 9.

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

Opdracht: klein middel groot

Laat de gebruiker 3 getallen ingeven. (Apart)

Geef in een alert-box aan welk het kleinste, grootste en middelste getal is.



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

Opdracht: gewicht planeet

Bereken je gewicht op een andere planeet.

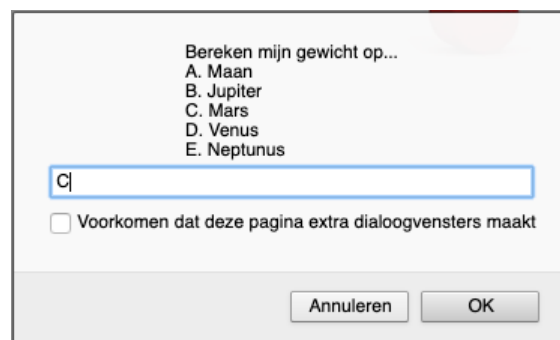
Open hiervoor het startbestand
opdracht_planeten_start.html.

Maan => 0,166
Jupiter => 2,36
Mars => 0,39
Venus => 0,9
Neptunus => 1,12



Vraag de gebruiker zijn **gewicht** in te geven via een **prompt** en geeft de gebruiker dan onderstaande keuze:

- A. Maan
- B. Jupiter
- C. Mars
- D. Venus
- E. Neptunus



Geef de melding “Verkeerde keuze” of “Je koos voor...” in de div #mijnGewicht.

Uitdaging 1: zorg ervoor dat je niet enkel hoofdletters moet ingeven, maar dat hij de kleine letter “a” bijvoorbeeld ook aanneemt.

*Uitdaging 2: kun je het vraagteken mee laten wijzigen door de juiste afbeelding afhankelijk van de keuze?
TIP: zoek op hoe je de source van een afbeelding kunt wijzigen!*

Uitdaging 3: zoek op hoe je kunt afronden met 2 decimalen.

Bewaar deze oefening als **opdracht_planeten_je_naam.html**