



INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript
DOM Manipulatie

Graduaat Informatica Programmeren

THOMAS
MORE

OEFENINGEN

Opdracht 1 Groenten en fruit

Maak **twee arrays** met **groenten** en **fruit** en vul deze op met een aantal items.
Gebruik een CARD-component van Bootstrap om dezelfde weergave te verkrijgen.
Voorzie **3 div's** met een **id**: fruit, groenten en resultaat.

Druk in de body van het card-element de twee arrays afzonderlijk af met als scheidingsteken een komma en een spatie. Daarna voeg je beide arrays samen en druk je deze nieuwe array af als een string, weer met als scheidingsteken een komma en een spatie.

Oefening 1

Groenten en fruit

Fruit: Appel, Kiwi, Peer

Groenten: Wortel, Sla, Bloemkool

Groenten en fruit: Wortel, Sla, Bloemkool, Appel, Kiwi, Peer

Bewaar deze oefening als **opdracht_groeten_en_fruit.html**

Opdracht 2 Willekeurige foto

Maak een webapplicatie die een willekeurige foto toont wanneer je op een knop drukt.
In de map **img** vind je **drie** afbeeldingen terug die je kan gebruiken.

- 1.png
- 2.png
- 3.png

Zorg ervoor dat je niet twee keer dezelfde foto laat zien na elkaar.

Om dit te controleren, toon je de **log** in een div onder de knop.

Hierin komt steeds wat de **vorige waarde** was en de **nieuwe random** getallen die je hebt laten genereren.
Zoals je in onderstaand voorbeeld kunt zien, was de vorige waarde 1 en moeten we steeds opnieuw random waarden blijven genereren totdat de nieuwe waarde (3) verschillend is van de vorige waarde (1).

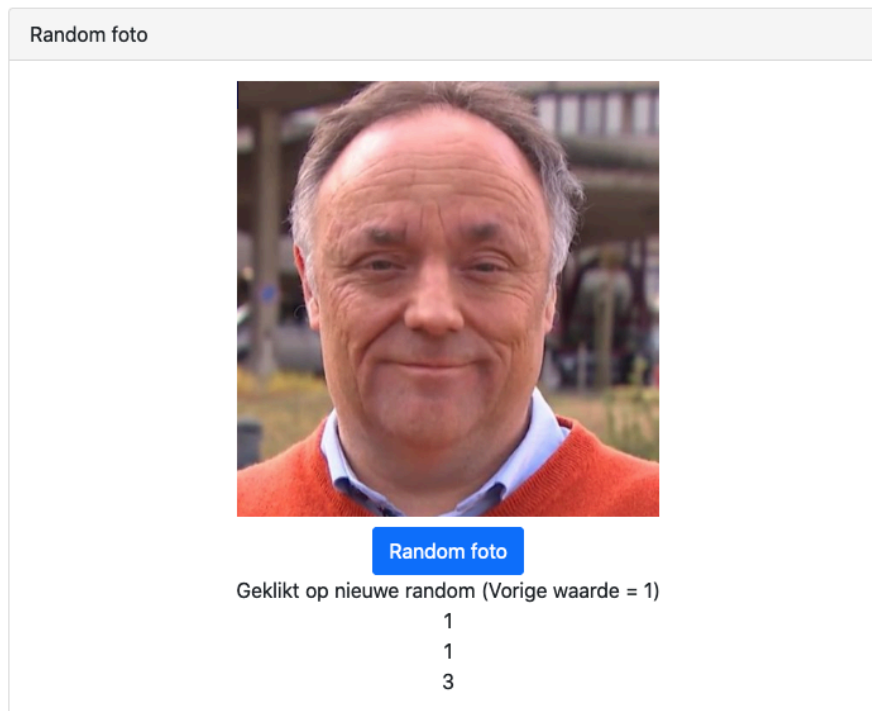


Random foto

Geklikt op nieuwe random (Vorige waarde = 1)

1
1
3

Oefening 2



Uitdaging: kun je dit ook met bijvoorbeeld 5 (andere) afbeeldingen die allemaal een eigen bestandsnaam hebben? (flower.jpg, sun.jpg... zie img map) Bewaar de namen van de afbeeldingen in een array en genereer een willekeurige index om er een afbeelding uit te kiezen.

Bewaar deze oefening als **opdracht_willekeurige_foto.html**

Opdracht 3 Tekst eigenschappen

Maak een webapplicatie waarmee je de stijl van bepaalde **tekst** kan **wijzigen** met behulp van drie knoppen.

Wanneer je op de knop '**Verander alle titels**' klikt:

- Wijzig alle headers naar donkerrood
- Onderlijn je alle headers

Wanneer je op de knop '**Verander alle subtitels**' klikt:

- Wijzig alle elementen met de klasse 'subtitels' naar donkerblauw en geef dit het lettertype 'Verdana'.

Wanneer je op de knop "**Verander alles**" klikt:

- Wijzig zowel de titels als de subtitels. Spreek dus met andere woorden beide functies aan.

Bewaar deze oefening als **opdracht_tekst_eigenschappen.html**

Opdracht 4 Gloeilamp

Maak een webapplicatie met een **afbeelding** en **twee knoppen**.

Wanneer je op de knop 'Doe het licht aan' drukt wijzig je de **afbeelding** naar de correcte **gloeilamp** en **vice versa**.



Uitdaging: kun je dit ook oplossen met 1 knop? Laat de tekst in de knop en de afbeelding wijzigen naargelang de status van de lamp.



Bewaar deze oefening als **opdracht_gloeilamp.html**

NAKIJKEN/nieuw Opdracht: afbeeldingen – attributen

LEERDOELEN: toepassen van DOM HTML & CSS, events, functies.

Toon 3 afbeeldingen met verschillende attributen (height, width of style).

Open hiervoor de startbestanden **opdracht_afbeelding_attributen_start.html**

Afbeelding 1 heeft **geen height, width of style**.

Afbeelding 2 heeft geen height, width maar wel **height="50"** en **width="500"**. Pas dit aan!

Afbeelding 3 heeft geen height, width maar wel **style="height: 50px; width: 500px;"**. Pas dit aan!

Bij het laden van de pagina roepen we de functie **init()** op.

Deze geeft gaat de drie afbeeldingen in een array bewaren.

Loop door de array en druk in een **ongeordende opsommingslijst** het volgende af:

- Afbeelding 1: height=58, width=600, style.height=, style.width=
- Afbeelding 2: height=50, width=500, style.height=, style.width=
- Afbeelding 3: height=50, width=500, style.height=50px, style.width=500px

Bij het klikken op de knoppen roepen we de functie **setBorderWidth()** op. Deze functie heeft 1 **argument**: de width van de border.

Voeg volgende HTML-stijlen toe:

- Border **width** (waarde van de parameter)
- Border **stijl** (solid)
- Border **kleur** (rood)



Bewaar deze oefening als **opdracht_afbeelding_attributen_je_naam.html**