



INTERACTIEVE WEBSITES

JavaScript
Funcities

Graduaat Informatica Programmeren

THOMAS
MORE

OPDRACHTEN

Opdracht: berekenFunctie

Maak drie verschillende functies: berekenSom, berekenVerschil en berekenProduct.
Geef telkens 2 parameters mee namelijk getal1 en getal2.
Vraag deze 2 getallen op via een prompt-box.
Roep de 3 functies op en laat het resultaat zien in een div.

Bereken de som, het verschil en het product

De ingegeven getallen zijn 16 en 7.

De som is: 23

Het verschil is: 9

Het product is: 112

Bewaar deze oefening als **oefening_berekenFunctie_je_naam.html**

Opdracht: controleerMax

Maak een functie controleerMax(getal1, getal2). De returnwaarde van deze functie is het grootste getal.
Vraag aan de gebruiker 2 getallen en laat het grootste getal zien.
Schrijf deze functie als een arrow functie.

Uitdaging: Zoek eens een bestaande JavaScript functie die je hiervoor kunt gebruiken.

Bewaar deze oefening als **oefening_controleerMax_je_naam.html**

Opdracht: naamIngeven

Maak een formulier met een knop "Naam ingeven". Bij het drukken op de knop wordt de functie "naamIngeven" opgeroepen. De functie laat een prompt-box verschijnen met de vraag om een naam in te geven.
Toon deze naam in een tekstvak van het formulier.

Naam ingeven

Thomas More

Bewaar deze oefening als **oefening_naamIngeven_je_naam.html**

Opdracht: samenvoegen

Maak een formulier met 3 tekstvakken en een knop. Bij het drukken op de knop “Voeg samen” wordt de functie “samenvoegen” opgeroepen. Deze functie voegt de invoer uit tekstvak1 samen met die van tekstvak2.

<input type="text" value="Thomas"/>	<input type="text" value="More"/>	<input type="button" value="Voeg samen"/>	<input type="text" value="ThomasMore"/>
-------------------------------------	-----------------------------------	---	---

Bewaar deze oefening als **oefening_samenvoegen_je_naam.html**

Opdracht: tafel list

Gebruik het script uit de oefening van de iteraties om de tafels van een getal weer te geven.
Schrijf een functie tafel die een getal ontvangt. Gebruik de List groups van Bootstrap om de tafels weer te geven.

1 x 7 = 7
2 x 7 = 14
3 x 7 = 21
4 x 7 = 28
5 x 7 = 35
6 x 7 = 42
7 x 7 = 49
8 x 7 = 56
9 x 7 = 63
10 x 7 = 70

Bewaar deze oefening als **oefening_tafel_list_je_naam.html**

Opdracht: boete

Bereken de snelheidsboete.

Open hiervoor het startbestand `opdracht_boete_start.html`.

De boete bedraagt steeds een vast bedrag van € 100 en € 2,5 per km/u die je boven de maximum toegelaten snelheid reed.

Bereken boete

Snelheid

Toegelaten snelheid

Schrijf boete

Wanneer de gebruiker klikt op de button, trigger je de functie `boeteSchrijven`.

Je leest de waarden (value) in de tekstvakken `snelheid` en `snelheidToegelaten`.
Met deze waarden bereken je de `snelheidOverLimiet`.

Geef onderstaande melding weer in een div “boete”.
Gebruik hiervoor het alert element van Bootstrap.
Afhankelijk van de uitkomst gebruik je een verschillende klassen.

Bereken boete

Snelheid

Toegelaten snelheid

Schrijf boete

De boete bedraagt € 125.
Gemeten snelheid: 100 km/u.
Toegelaten snelheid: 90 km/u.

Bereken boete

Snelheid

Toegelaten snelheid

Schrijf boete

Prima! We hebben geen overtreding vastgesteld.

*Uitdaging: geef een gepaste melding indien het tekstvak `snelheid` of `snelheidToegelaten` niet is ingevuld.
Zorg ervoor dat de rest van de functie niet meer uitgevoerd wordt.*

Bewaar deze oefening als `opdracht_boete_je_naam.html`