

# FRONTEND DEVELOPMENT

met javascript

herhaling week 2

# OBJECTS

Wat is een object?

All dogs have a list of activities they enjoy, like walking and fetching balls.

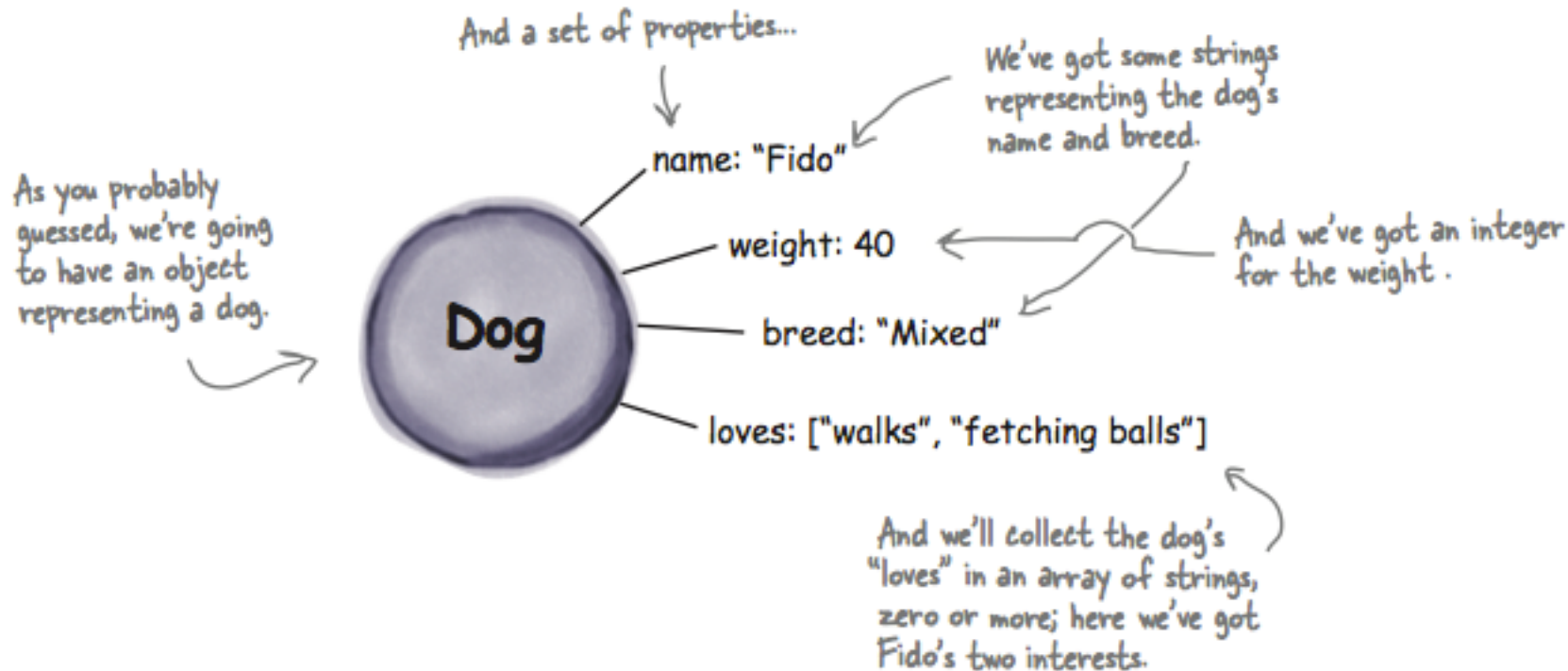
Dog



Most dogs have names, like Fido here.

All dogs have a weight.

And a breed. In this case we'd call Fido a mixed breed.



We're going to assign our object to the variable fido.

Start an object with just the left curly brace, then all the properties are going to go inside.

Notice that each property is separated by a comma. NOT a semicolon!

```
var fido = {  
  name: "Fido",  
  weight: 40,  
  breed: "Mixed",  
  loves: ["walks", "fetching balls"]  
};
```

This object has four properties, name, weight, breed and loves.

Notice that the value of weight is a number, 40, and the values of breed and name are strings.

And of course we have an array to hold the dog's loves.

**1** Access object properties with "dot" notation:

```
if (fido.weight > 25) {  
    alert("WOOF");  
} else {  
    alert("yip");  
}
```

Use the object along with a "."  
and a property name to access  
the value of that property.

Use a "."  
**fido.weight**

Here's the object...

... and then the  
property name.

```
var fido = {  
  name: "Fido",  
  weight: 40,  
  breed: "Mixed",  
  loves: ["walks", "fetching balls"]  
  bark: function() {  
    alert("Woof woof!");  
  }  
};
```

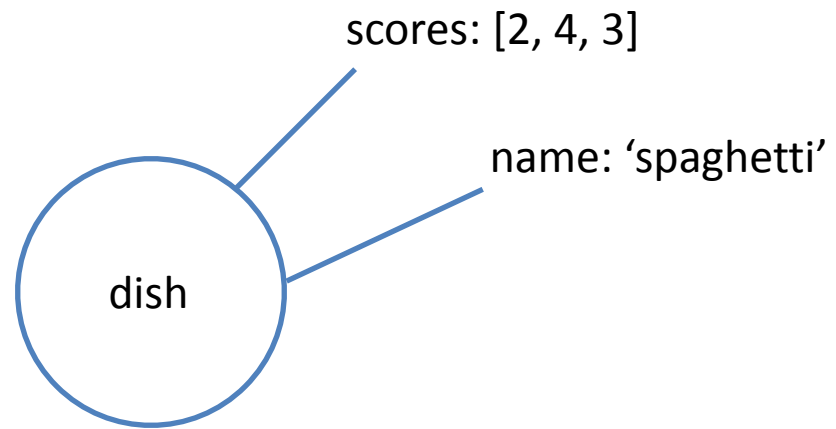
← We can add a function directly to our object like this.

↑  
Rather than saying this is a "function in the object," we just say this is a method. They're the same thing, but everyone refers to object functions as methods.

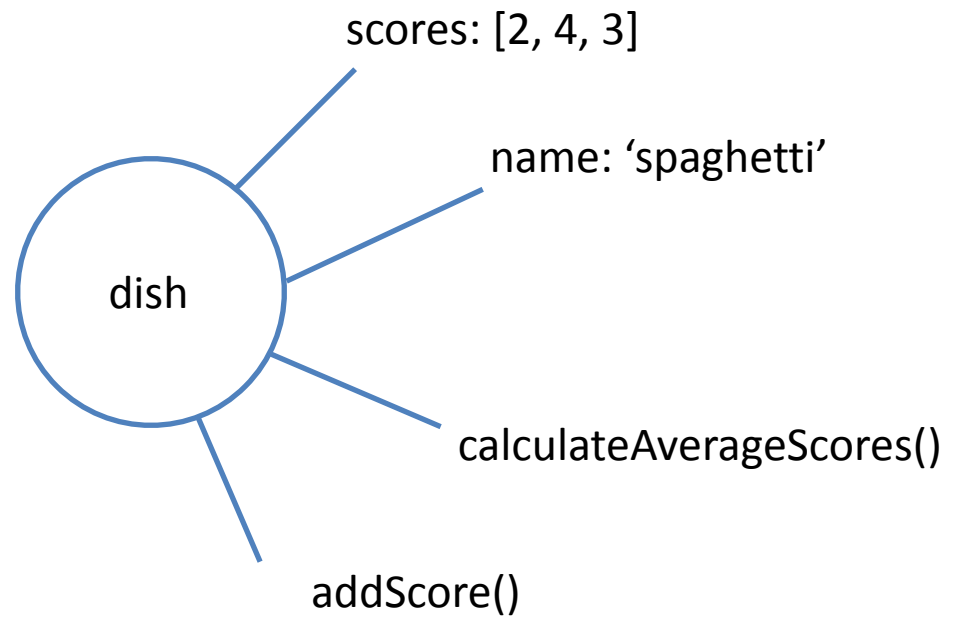
↑  
Notice we're making use of an anonymous function and assigning it to the bark property of the object.



welke eigenschappen heeft een dish?  
'name', 'scores'.



welk 'gedrag' heeft een dish?



## assignment 5 (herhaling)

1. Maak een object 'spaghetti' met de eigenschappen 'name', 'dishScores' en met de functies 'addScore', 'calculateAverageScores()'.

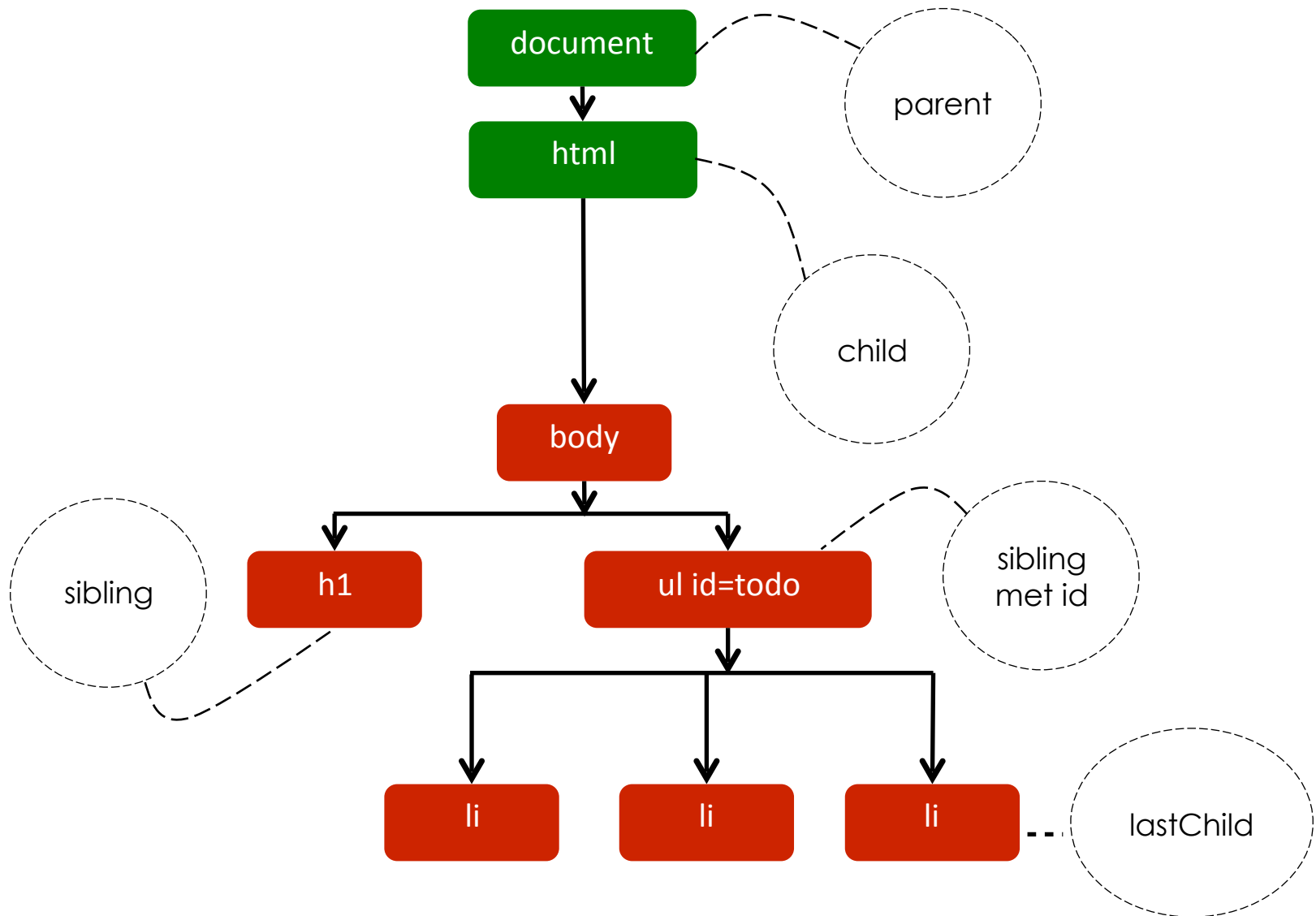


DOM

Dom elementen uitlezen en aanpassen

# OEFENING 1

# DOM relatives





# DOM uitlezen met JS

## //VOORBEELD HTML

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title>DOM oefening</title>
  </head>
  <body>
    <div id="container">
      <h1>Mijn bonnetjes</h1>
      <div id='total'></div>
      <ul id='receipt'>
        <li>2.45</li>
        <li>6.45</li>
        <li>6.56</li>
        <li>7.49</li>
      </ul>
    </div>
    <script src="js/dom1_start.js"></script>
  </body>
</html>
```

# DOM uitlezen en aanpassen met javascript

```
// zoek een DOM element via het ID  
var totalPlaceholder = document.getElementById('total');
```

```
// lees de inhoud van een DOM element  
var bedrag = totalPlaceholder.innerHTML;
```

```
// pas de inhoud van een DOM element aan  
totalPlaceholder.innerHTML = "200";
```

```
// zoek een array van DOM elementen via de tagname  
var receipts = document.getElementsByTagName('li');
```

# Oefening

## Mijn bonnetjes



22.95

- 2.45
- 6.45
- 6.56
- 7.49

## Oefening dom 1

- open project “dom-1”
- check via de console of alle bedragen worden opgeteld
- plaats het totaal in de div ‘total’
- plaats je code in functies

Dom elementen toevoegen

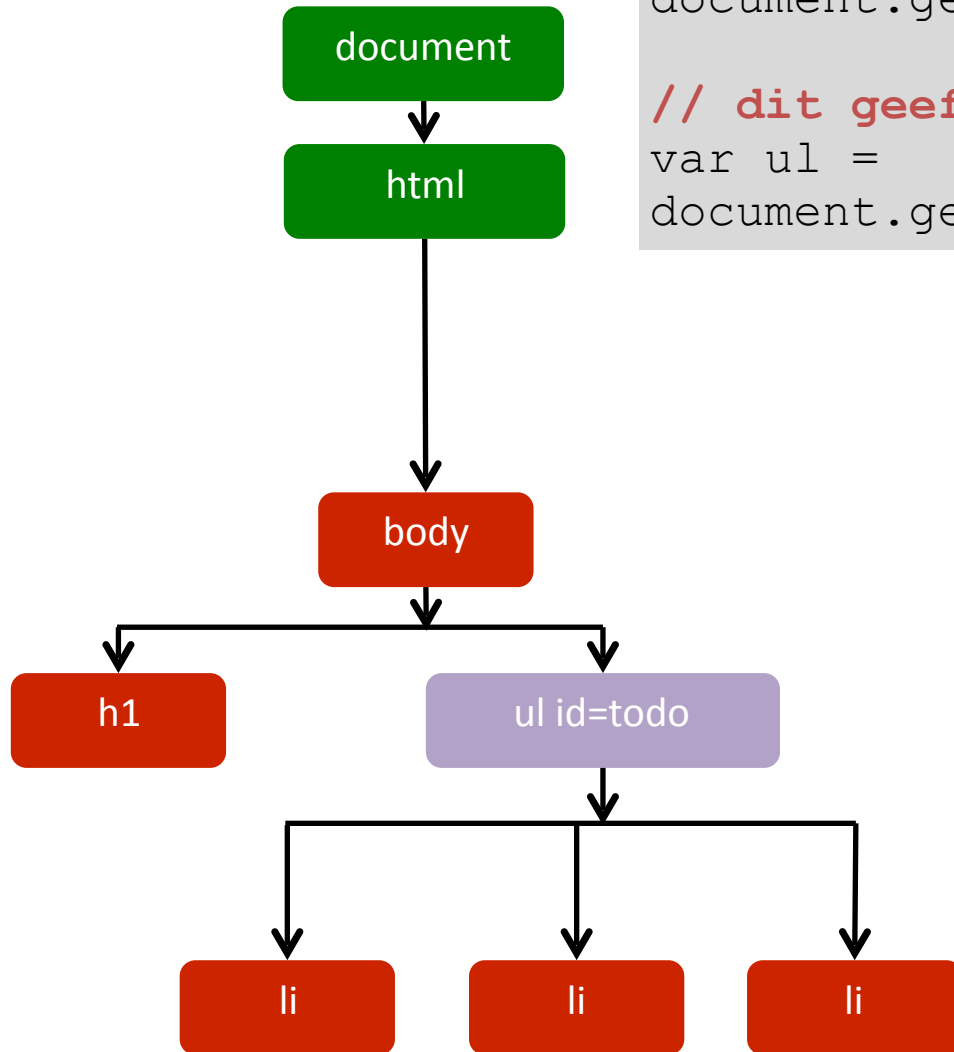
# OEFENING 2

# What to do today

- Finish creating a todo list
- Feed the cat
- Watch Adventure Time

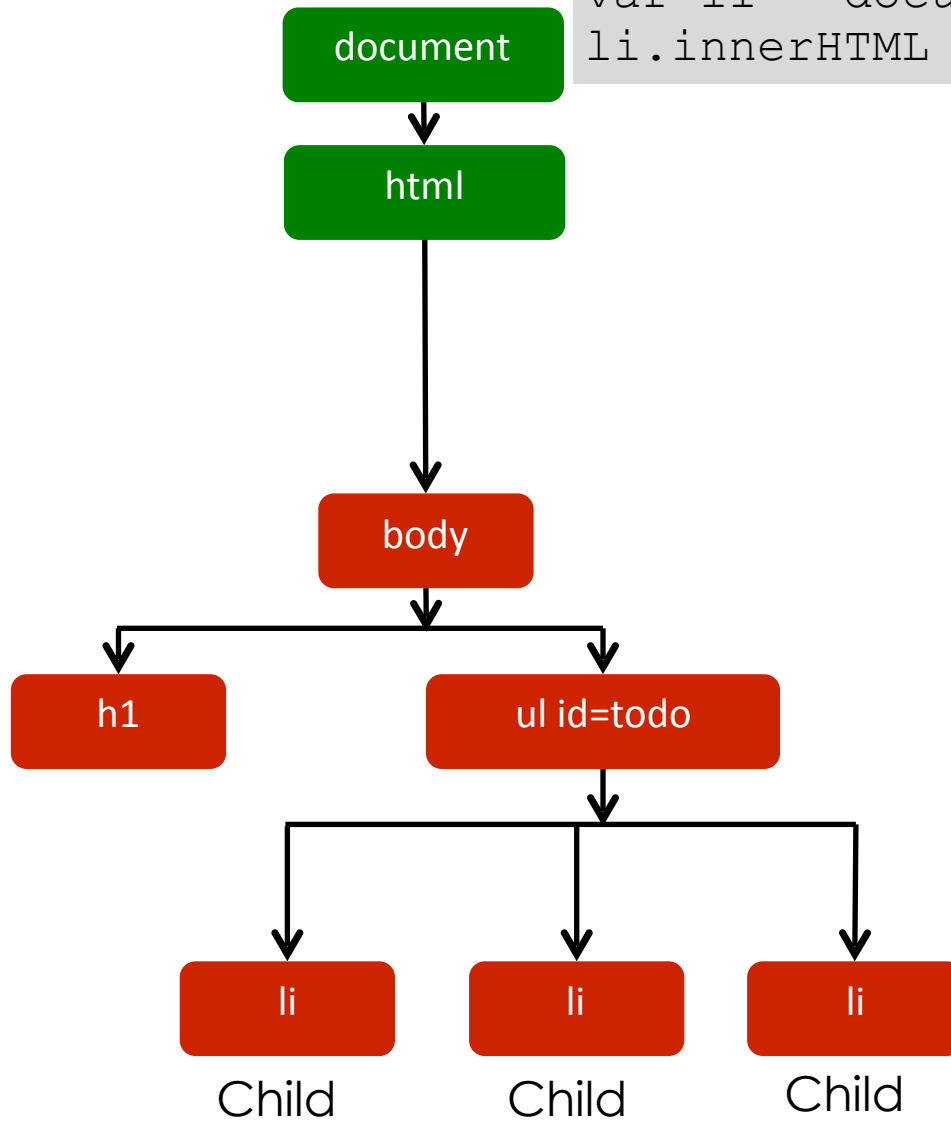
Add item

```
// dit gaf alle list items  
var todoListItems =  
document.getElementsByTagName('li');  
  
// dit geeft de UL list  
var ul =  
document.getElementById('todo');
```



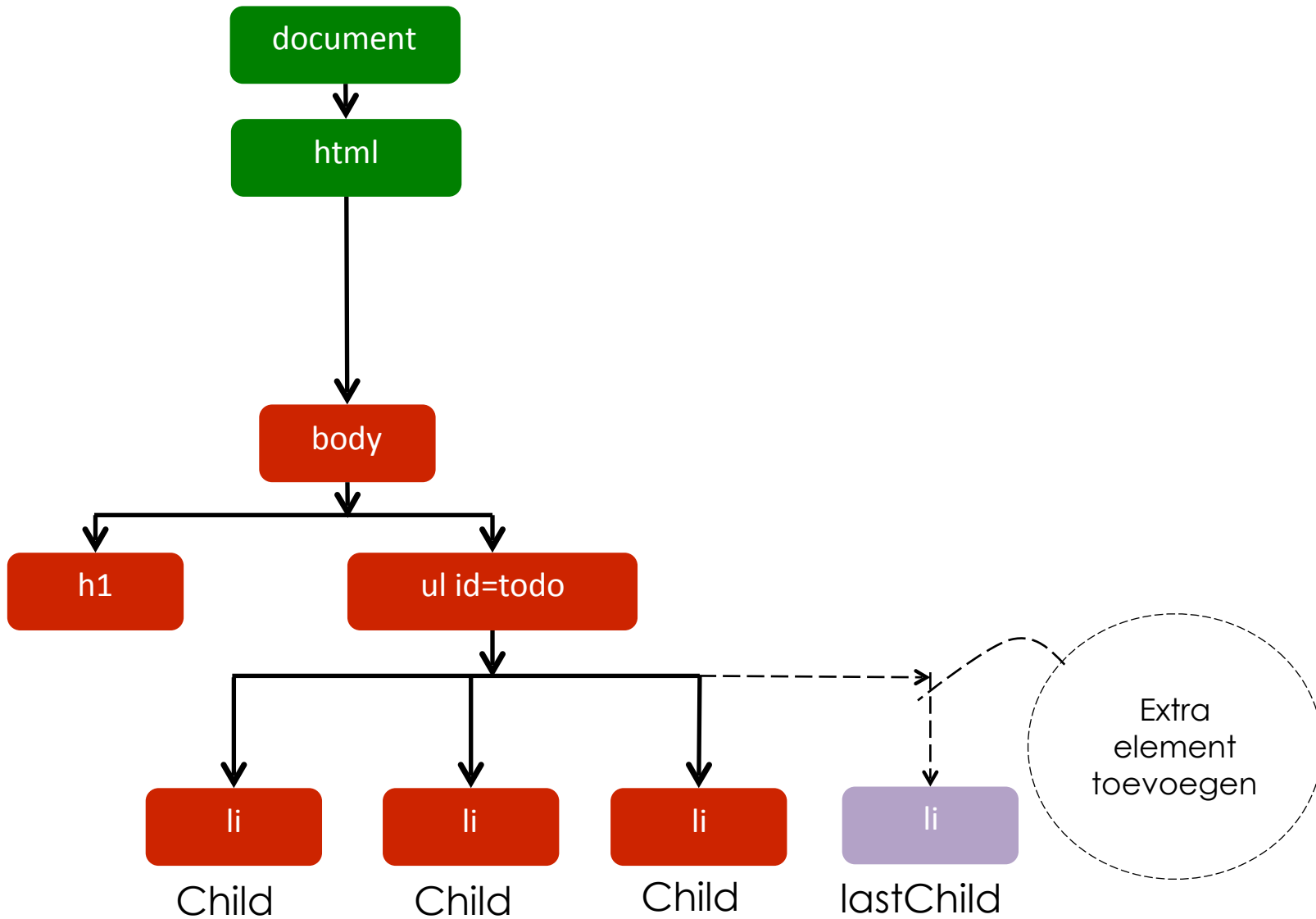
## // EEN NIEUW LI ITEM AANMAKEN

```
var li = document.createElement('li');  
li.innerHTML = 'Buy dog food';
```



```
<li>Buy dog food</li>
```

```
// HET ELEMENT TOEVOEGEN AAN DE LIJST  
ul.appendChild(li);
```





## //OEFENING 2

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title>DOM oefening</title>
    <meta name="description" content="DOM oefening" />
    <meta charset="utf-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>What to do today</h1>
    <ul id='todo'>
      <li>Finish creating a todo list</li>
      <li>Feed the cat</li>
      <li>Watch Adventure Time</li>
    </ul>
    <button>Add item</button>
    <script src="js/dom2_start.js"></script>
  </body>
</html>
```

## Oefening dom 2

- Gebruik bovenstaand project (uit de map 'dom2')
- Maak de functie **addItem**, en zorg dat die een item aan de lijst toevoegt.

---

Voetballen is toegevoegd

## What todo today

Nieuw item

voeg item toe

- Finish reading the syllabus
- Clean my room
- Buy a card
- Voetballen

## Oefening dom 3 (voor gevorderden)

- Maak een invulveld. Lees uit wat hier is ingevoerd en voeg dat toe.
- Geef ook nog een melding welk item als laatste is toegevoegd.

EVENTS

# What todo today

Nieuw item

- Finish reading the syllabus
- Clean my room
- Buy a card

Stel ik wil een click event op  
alle li elementen toevoegen

## Oefening dom 4 optie 1

- voeg een 'click event handler' toe aan een listitem. De inhoud van het list item wordt in de console gezet

---

Voetballen is toegevoegd

## What todo today

Nieuw item

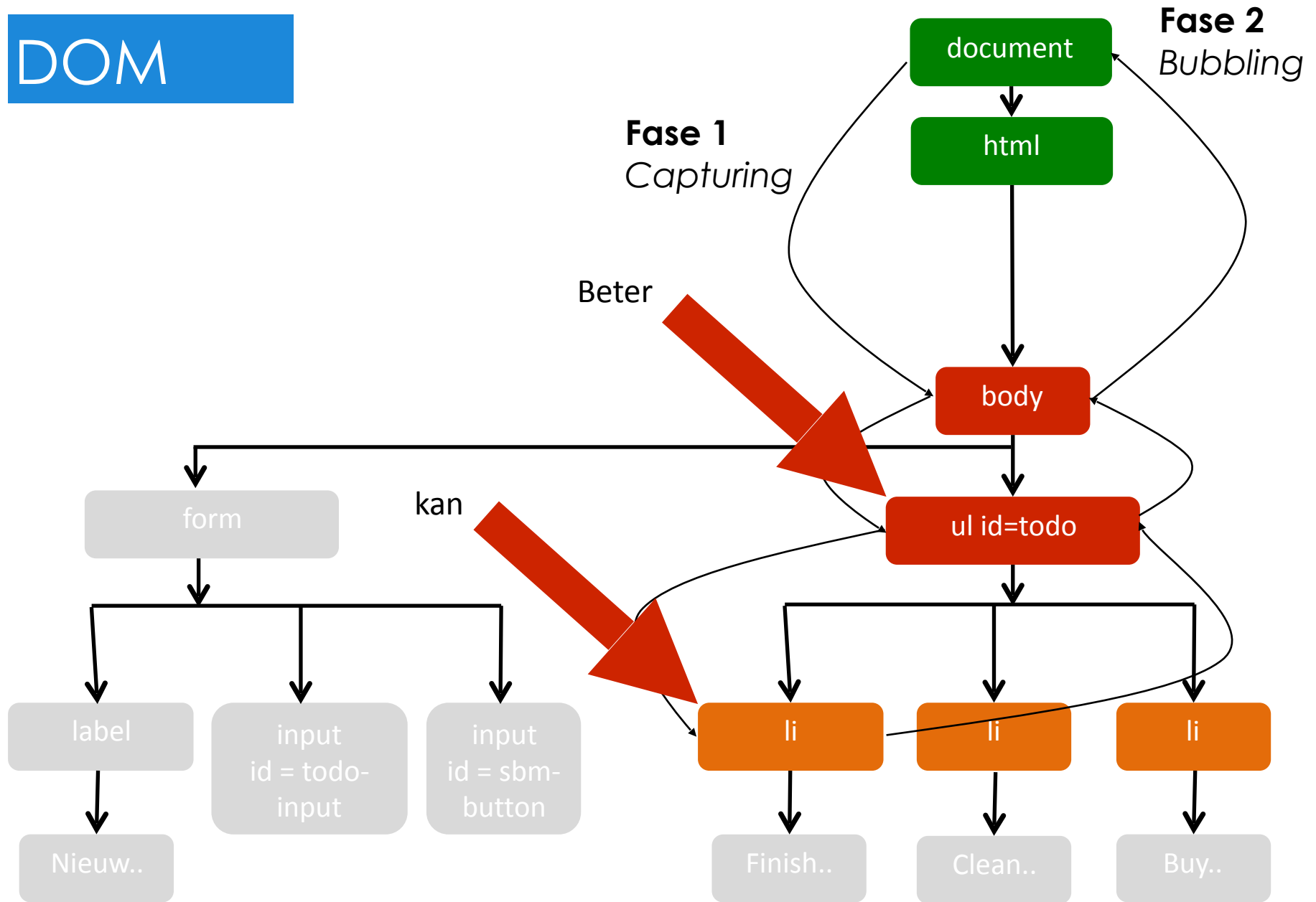
voeg item toe

- Finish reading the syllabus
- Clean my room
- Buy a card
- Voetballen



Hoe zit het met nieuwe li  
elementen. Js wordt maar 1  
keer aangeroepen?

# DOM



---

Voetballen is toegevoegd

## What todo today

Nieuw item

- Finish reading the syllabus
- Clean my room
- Buy a card
- Voetballen



Hoe zit het met nieuwe li  
elementen. Js wordt maar 1  
keer aangeroepen?

## Oefening dom 4 optie 2

- voeg de 'click event handler' toe de UL. De inhoud van de listitem wordt in de console gezet. En de achtergrondkleur van het listitem wordt aangepast

HUISWERK



# Vind het goudkistje

Gefeliciteerd je hebt het goed geraden!

1



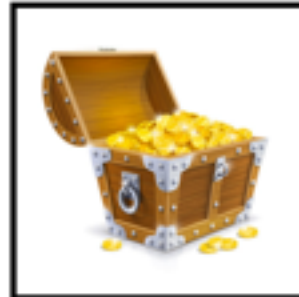
2



3



4



2

raad!