**Oplossingen JavaScript Fundamentals, stap voor stap**

*NB: de gegeven code is voor de Engelstalige opgaven. Deze zijn qua concept identiek aan de Nederlandstalige opgaven, en wijken alleen af waar het letterlijke teksten en namen van variabelen, functies etc. betreft.*

*De geheel uitgewerkte oplossingen zijn te vinden bij de cursusbestanden in de folder 'solutions'.*

**Oefening 1. JavaScript Fundamentals**

1. –
2. Voeg de volgende regel code toe aan de scriptsectie:

document.write("This line was written from the head section<br>");

1. Voeg onder de regel met ‘Add another script…’ de volgende regels toe:

<script type="text/javascript">

// written by … on …

</script>

1. Zet onder de commentaarregel de volgende code:

document.write ("This is the first script<br>");

document.write("My name is John<br>" );

document.write("I live in New York<br>");

1. Voeg in het bovenste script-gedeelte, boven de document.write, de volgende regel toe:

alert("Good afternoon!");

Verander vervolgens de deze regel in

alert("Good\nafternoon!");

1. Kopieer het html-bestand naar exercise 1a.html. Kopieer de regels uit de head die beginnen met <script.. tot en met de regel </script> en sla deze op in een apart bestand genaamd *exercise1a.js*.

Haal nu in *exercise1a.html* het gedeelte <script… </script> weg.

Vervang dit door de regels:

<script type="text/javascript" src="exercise1a.js">

</script>

1. Voeg de volgende regels tekst toe aan exercise1a.js , onder de regel met document.write:

document.write(navigator.appName + " - " +   
 navigator.appVersion + "<br>");

Voeg vervolgens toe:

document.write("Language = " + navigator.language + "<br>");

document.write("browserLanguage = " +   
 navigator.browserLanguage + "<br>");

1. Voeg ook nog de volgende regel toe:

document.write("screen width = " + window.screen.width + "<br>");

**Oefening 2. Elementaire variabelen**

1. –
2. Voeg in het scriptgedeelte de volgende code toe:

var unitprice = window.prompt("Enter the price");

var amount = window.prompt("Enter the desired amount");

1. Voeg vervolgens deze regel code toe:

var price = parseInt(amount) \* parseFloat(unitprice);

1. Voeg de volgende regels code toe:

var VAT = price \* 0.21;

var totalprice = price + VAT;

1. Voeg de volgende regel code toe:

totalprice \*= 0.95;

Gebruik tenslotte deze code voor het afdrukken:

document.write("Price = " + price + "<br>");

document.write("VAT = " + VAT + "<br>");

document.write("Total price = " + totalprice + "<br>");

document.write("price - 5% = " + totalprice + "<br>");

Facultatief gedeelte:

1. Zet voor alle regels JavaScript code de karakters // om er commentaar van te maken.

Voeg vervolgende deze code toe:

var n1 = 7;

var n2 = 7

var n3 = "7";

document.write((n1+n2) + "<br>");

document.write( (n1+n3) + "<br>");

1. Wijzig de laatste regel in

document.write( (n1+parseInt(n3)) + "<br>");

1. Gebruik de volgende regel code:

document.write(n1 + " + " + n3 + " = " + (n1+parseInt(n3)) + "<br>");

**Oefening 3. Beslissingen en lussen**

1. -
2. Voeg de volgende code toe:

var mark = 0;

mark = window.prompt("Enter a mark from 1 to 10");

document.write("the number is " + mark + "<br>");

1. Voeg de volgende regels toe:

if (mark >= 6) {

document.write("Success<br>");

}

else {

document.write("Too bad...<br>");

}

1. Voeg vóór de if-constructie de volgende code toe:

if( isNaN(mark) ) {

document.write("not a number");

} else {

Zet verder na de if-constructie nog een sluit-accolade om deze else af te sluiten.

1. Vervang de regel met window.prompt door de volgende constructie:

do {

mark = window.prompt("Enter a mark from 1 to 10");

if (isNaN(mark)) {

alert("that is not a number");

}

} while (isNaN(mark));

1. Zet om de do while construtie een tweede lus, als volgt:

while (mark < 1 || mark > 10) {

// existing do – while construct

mark = parseInt(mark);

}

**Oefening 4. Werken met for lussen**

1. -
2. Zet de volgende code neer binnen de <script> tags:

for (var i = 0; i < 5; i++) {

document.write("Hello<br>");

}

1. Zet volgende code neer onder de vorige code:

for (var i = 1; i <= 10; i++) {

document.write("7 \* " + i + " = " + 7 \* i + "<br>");

}

1. Plaats de volgende code (onder het vorige deel) :

for (var i = 8; i < 20; i++) {

document.write('<div style="font-size:' + i +

'pt">this text gets larger</div>');

}

1. Plaats de volgende code (onder het vorige deel) :

for (var i = 200; i >= 100; i -= 10) {

document.write('<div style="font-size:' + i +

'%">this text gets smaller</div>');

}

Facultatieve gedeeltes:

1. Neem voor de eerste lus van 1 tot en met 100 de volgende code:

for (var i = 1; i <= 100; i++) {

document.write(i + "<br>");

}

1. Wijzig de lus in:

for (var i = 1; i <= 100; i+=2) {

document.write(i + "<br>");

}

1. Zet voor de lus de volgende regel code:

var maxnumber = window.prompt("enter maximum number");

Verander de code van de lus vervolgens tot:

for (var i = 1; i <= maxnumber; i+=2) {

document.write(i + "<br>");

}

1. Voeg eerst boven de lus de volgende regel toe:

var total = 0;

Wijzig nu de code van de lus in:

for (var i = 1; i <= maxnumber; i += 2) {

total += i;

}

Zet tenslotte onder de lus de volgende regel:

document.write("The total is " + total + "<br>");

1. Gebruik voor het laatste deel de volgende regels code:

for (var i = 1; i <= 6; i++) {

document.write("<h" + i + ">This is a header</h" + i + "><br>");

}

**Oefening 5. Werken met functies**

1. -
2. Voeg eerst de volgende code toe binnen het script-blok:

function sayHello() {

alert("Hello ");

}

Voeg daarna boven deze code de volgende regel toe:

sayHello();

1. Verander de bovenste regel van de functie in:

function sayHello(name) {

Verander daarna de aanroep van alert() in

alert("Hello " + name);

Wijzig tenslotte de aanroep (de bovenste regel code) in iets als

sayHello("John");

1. Voeg de volgende regels code toe aan de functie, vóór de aanroep van alert() :

if (name == null) {

name = "stranger";

}

Wijzig hierna de aanroep weer tot de eerdere versie, dus tot:

sayHello();

1. Zet // voor de regel waarin alert() wordt gebruikt.
2. De functie *cube* schrijft u als volgt:

function cube(number) {

return number \* number \* number;

}

Zet bovenin de code, buiten de functie (bijvoorbeeld vlak onder de aanroep naar sayHello) de volgende regel code:

alert(cube(10));

1. Zet nu eerst // voor de regel met alert(cube(10)).
2. U schrijft de functie *readMark* als volgt: begin met de buitenste regels:

function readMark() {

}

Zet binnen de accolades de volgende code (uit een eerdere oefening):

var mark = 0;

while (mark < 1 || mark > 10) {

do {

mark = window.prompt("Enter a mark from 1 to 10);

if (isNaN(mark)) {

alert("that is not a number");

}

} while (isNaN(mark));

mark = parseInt(mark);

}

Voeg achter deze regels nog de volgende regel toe:

return mark;

Roep deze functie nu als volgt aan (bv direct onder de aanroep naar cube):

alert(readMark());

Facultatief gedeelte:

1. Wijzig de bovenste regel van *readMark* in:

function readMark(min, max) {

Verander de regel die controleert dat de waarde tussen 1 en 10 ligt in:

while (mark < min || mark > max) {

Verander de regel met window.prompt in:

mark = window.prompt("Enter a mark from " + min + " to " + max);

Pas tenslotte de aanroep van readMark aan en wijzig deze in:

alert(readMark(1, 100));

**Oefening 6. Omgaan met arrays**

1. -
2. Zet eerst de volgende regel in het tussen de script tags in de body:

var arr = [];

Plaats daarna de volgende code voor een lus:

for (var i = 0; i <= 10; i++) {

}

Zet tussen de accolades:

arr[i] = i;

Zet achter de sluitaccolade van de lus de volgende regel code:

document.write("Length = " + arr.length + "<br>");

1. Definieer sum onder de voorgaande code als volgt:

var sum = 0;

Maak een tweede lus onder de regel met sum, als volgt:

for (i = 0; i < arr.length; i++) {

}

Tussen de accolades van deze lus zet u:

sum += arr[i];

Na de lus plaatst u nog de volgende regel code:

document.write("Total = " + sum + "<br>");

1. Zet direct na de sluitaccolade van de eerste for-lus:

arr[20] = 20;

1. Wijzig de code binnen de tweede for-lus als volgt:

if (!isNaN(arr[i])) {

sum += arr[i];

}

Facultatief gedeelte:

1. Zet tussen de script tags in de header de volgende code:

function totalize(arr) {

}

1. Zet tussen de accolades van deze functie:

var sum = 0;

for (i = 0; i < arr.length; i++) {

if (!isNaN(arr[i])) {

sum += arr[i];

}

}

return sum;

Wijzig het script in de body, verwijder de tweede lus en wijig de write-opdracht in:

document.write("Total = " + totalize(arr) + "<br>");

**Oefening 7. Gebruik van objecten.**

1. -
2. Voeg als eerste regel binnen de script tags de volgende regel toe:

document.title = "This is a new text from code";

1. Voeg als volgende regel toe:

document["title"] += "!!";

1. Voeg de volgende regel code toe:

document.bgColor = "lightgreen";

1. Voeg achter de bestaande code de volgende regels toe:

function start() {

}

Verplaats de regel die kleur wijzigt naar de functie, zodat de functie er zo uitziet:

function start() {

document.bgColor = "lightgreen";

}

Verander de body tag van de pagina in:

<body onload="start()">

1. Plaats de volgende code achter de regel waar de kleur wordt ingesteld:

for (var key in document) {

}

Zet tussen de accolades deze code:

document.write(key + ": " + document[key] + "<br />");

1. Verplaats de code van de for … in lus naar het script in de het body-gedeelte.

Facultatief gedeelte:

1. Voeg bovenaan het script in het head-gedeelte de volgende regel toe:

var course = new Object;

Voeg daarna direct eronder deze regels toe:

course.location = "Utrecht";

course.length = 3;

course["topic"] = "JavaScript";

1. Wijzig de for … in lus in het body-gedeelte in:

for (var key in course) {

document.write(key + ": " + course[key] + "<br />");

}

**Oefening 8. Gebruik van DOM elementen**

1. -
2. Verander de HTML van de vierde div in

<div id="div4">

1. Voeg de volgende regel code toe aan de functie *start*():

document.getElementById("div1").style.fontWeight = "bold";

1. Voeg deze regel code toe aan *start*():

document.getElementById("div2").style.color = "blue";

1. Voeg de volgende regel code toe aan *start*():

document.getElementById("div3").style.marginLeft = "10%";

1. Zet ook nog deze regel code neer:

document.getElementById("div4").innerHTML =

"<i>This is a dynamic line of text</i>";

Facultatieve gedeeltes:

1. Zet onder de bestaande regels in *start*() deze regel code:

var divs = document.getElementsByTagName("div")

Zet hieronder de volgende lus:

for (var i = 0; i < divs.length;i++ ) {

}

Zet binnen de accolades van de lus deze code:

divs[i].style.backgroundColor = "gold";

1. Voeg onder de lus de volgende regel code:

document.getElementById("div2").style.display = "none";

1. Zet eerst deze regel code neer:

var d5 = document.getElementById('div5');

Maak nu een lusje als volgt:

for (var i = 1; i <= 3; i++) {

}

Plaats binnen deze lus deze code:

var p = document.createElement('p');

Wijzig (nog steeds binnen de lus) de inhoud van dit element met deze code:

var p = document.createElement('p');

Voeg (ook binnen de lus) dit element toe aan de pagina met deze code:

d5.appendChild(p);

**Oefening 9. Gebruik van events met inline script**

1. Open exercise 9.html.
2. Verander de HTML-code van de eerste knop in:

<input type="button" value="Green"

onclick="document.bgColor='lightgreen'" />

1. Verander de HTML van de beide andere knoppen in:

<input type="button" value="Blue"

onclick="document.bgColor='lightblue'" />

<input type="button" value="Red"

onclick="document.bgColor='pink'" />

1. Verander de HTML van het eerste div element in:

<div onclick="this.style.color='blue'"

1. Verander de HTML van het tweede div-element in:

<div onmouseover="this.style.color='red'"

onmouseout="this.style.color='black'">

Facultatief gedeelte:

1. Verander de tag van het laatste p-element in:

<p onclick="this.innerHTML+='!'">

**Oefening 10. Events koppelen aan functies**

1. -
2. De functies voor het omrekenen van de temperatuur zien er als volgt uit:

function convertToCelsius(degreesf) {

var result = (parseFloat(degreesf) - 32) \* 5 / 9;

return parseInt(result);

}

function convertToFahrenheit(degreesc) {

var result = parseFloat(degreesc) \* 9 / 5 + 32;

return parseInt(result);

}

1. Verander de HTML-tag van de eerste knop als volgt:

<input type="button" value="convert"

onclick="temperature.fahrenheit.value=

convertToFahrenheit (temperature.celsius.value)">

En verander de HTML van de tweede knop in:

<input type="button" value="convert"

onclick="temperature.celsius.value=

convertToCelsius (temperature.fahrenheit.value)">

Facultatief gedeelte:

1. Verander de HTML van de textboxen zodat ze er als volgt uitzien:

<input type="text" name="celsius" value=""

onblur="temperature.fahrenheit.value=

convertToFahrenheit (temperature.celsius.value)">

<input type="text" name="fahrenheit" value=""

onblur="temperature.celsius.value=

convertToCelsius (temperature.fahrenheit.value)">

**Oefening 11: Combineren van events met dynamische stijlen**

1. –
2. Verander de opmaak van het eerste div-element in

<div id="div1" onclick="this.className='large'">

1. Verander de opmaak van het tweede div-element in

<div id="div2" onclick="this.className='festive'">

1. Maak eerst in het script-gedeelte een nieuwe functie, als volgt:

function show(id) {

}

Zet tussen de accolades van deze functie de volgende regel code:

var elem = document.getElementById(id);

1. Maak een if-constructie en zet deze achter de vorige regel code, als volgt:

if (elem.style.display == "")

elem.style.display = "none";

else

elem.style.display = "";

1. Verander de opmaak van de derde en vierde div-elementen in

<div id="div3" onclick="show('topic3')">

en

<div id="div4" onclick="show('topic4')">

Facultatief gedeelte:

1. Definieer binnen de style tags een nieuwe stijl, als volgt:

h4.showable

{

color: Blue;

cursor: pointer;

}

Verander de opmaak van de beide h4-elementen in

<h4 class="showable">

**Oefening 12: Events koppelen met afbeeldingen**

1. -
2. Schrijf de functie showimage() als volgt:

function showimage(e) {

}

1. Voeg de volgende code toe aan de functie showimage:

document.getElementById("largepicture").src = e.target.src;

document.getElementById("largepicture").style.display = "";

1. Verander de opmaak van de <body> tag als volgt:

<body onload="start()">

1. Creëer een nieuwe functie genaamd start(), onder de functie showimage.

function start() {

}

Zet tussen de accolades van deze functie:

document.getElementById("largepicture").style.display = "none";

Maak hieronder een for-lus, als volgt:

for (var i = 0; i < document.images.length - 1; i++) {

}

1. Zet tussen de accolades van de for-lus de volgende code:

document.images[i].addEventListener('click',showimage);

Facultatief gedeelte:

1. Maak de functie *next()* als volgt:

function next() {

currentimage++;

if (currentimage == document.images.length - 1)

currentimage = 0;

document.getElementById("largepicture").src =

document.images[currentimage].src;

document.getElementById("largepicture").style.display = "";

}

1. Kopieer de functie *next* en hernoem de kopie in *previous().* Wijzig deze code tot:

function previous() {

currentimage--;

if (currentimage < 0)

currentimage = document.images.length - 2;

document.getElementById("largepicture").src =

document.images[currentimage].src;

document.getElementById("largepicture").style.display = "";

}

1. Verander de opmaak van de twee knoppen als volgt:

<input type="button" value="Next" onclick="next()" /> &nbsp; &nbsp;

<input type="button" value="Previous" onclick="previous()" />

1. Wijzig de stijldefinitie van img.small tot:

img.small

{

margin-right: 12px;

cursor: pointer;

display: none;

}

**Oefening 13: Strings, Numbers en Datums**

1. -
2. De volgende regels code zijn voor de negen subopdrachtjes achtereenvolgens nodig binnen de functie *test()*:
3. testform.text1.value = testform.text1.value.toUpperCase();
4. testform.text2.value = testform.text2.value.substr(0, 3);
5. var l = testform.text3.value.length;  
   testform.text3.value = testform.text3.value.substring(l - 3, l);
6. var s1 = testform.text4.value, s2 = "";  
   for (var i = 0; i < s1.length; i++) {  
    s2 = s1.charAt(i) + s2;  
   }  
   testform.text4.value = s2;
7. testform.text5.value = Math.sqrt(parseFloat(testform.text5.value));
8. var d1 = new Date();  
   testform.text6.value = d1.toLocaleString();
9. testform.text7.value = d1.getFullYear();
10. var d2 = new Date(2000, 3, 30); // April is month 3!!  
    testform.text8.value =   
     Math.floor((d1.getTime() - d2.getTime()) / (1000 \* 60 \* 60 \* 24));
11. var d3 = new Date(d1.getFullYear(), d1.getMonth(), d1.getDate());  
    testform.text9.value = Math.round((d1.getTime()-d3.getTime()) / 1000);

Facultatieve gedeeltes:

1. Bouw bijvoorbeeld de volgende controles in:

Code voor de tweede regel:

if (testform.text2.value.length >= 3)

testform.text2.value = testform.text2.value.substr(0, 3);

Code voor de derde regel:

var l = testform.text3.value.length;

if (l >= 3)

testform.text3.value = testform.text3.value.substring(l - 3, l);

Code voor de vijfde regel:

if (testform.text5.value.length > 0 && !isNaN(testform.text5.value))

testform.text5.value = Math.sqrt(parseFloat(testform.text5.value));

1. Kopieer de HTML van regel 7 (van <tr> tot en met </tr>) en pas de tekst en naam van de tekstbox aan. Voeg daarna de volgende regels code toe aan de functie test:

var words = testform.text10.value.split(" ");

if (words.length > 2)

testform.text10.value = words[2];

else

testform.text10.value = "<sentence too short>";

1. Kopieer nogmaals een stuk HTML en pas dit aan. Voeg daarna deze code toe aan de functie test:

var weekdays = ["Sunday", "Monday", "Tuesday", "Wednesday",  
 "Thursday", "Friday", "Saturday"];

testform.text11.value = weekdays[d1.getDay()];

**Oefening 14: Validatie van formulieren**

1. -
2. Verander de opmaak van het <form> element als volgt:

<form action="success.html" name="persondata"   
 onsubmit="return validate()">

1. Zet bovenin de functie *validate()*  de volgende code:

var dataok = true;

var errorstring = "";

1. Zet onder de bovenstaande code de volgende if-constructie:

var fn = persondata.firstname.value;

if (fn.length == 0) {

errorstring += "Empty first name<br>";

dataok = false;

}

Controleer hierna de inhoud van de voornaam met de volgende code:

else if (!isValidName(fn)) {

errorstring += "Illegal characters in first name<br>";

dataok = false;

}

1. Kopieer en plak het blok code. Wijzig de firstname in lastname en pas ook de teksten aan:

var ln = persondata.lastname.value;

if (ln.length == 0) {

errorstring += "Empty last name<br>";

dataok = false;

} else if (!isValidName(ln)) {

errorstring += "Illegal characters in last name<br>";

dataok = false;

}

1. Zet onder deze blokken code, maar nog voor de sluitaccolade van *validate*:

if (!dataok) {

document.getElementById("errorlist").innerHTML = errorstring;

}

return dataok;

1. Kopieer opnieuw het block code voor de controle van een naam. Wijzig het zodanig dat de ‘age’ box wordt gebruikt en gebruik *isValidAge* om de leeftijd te controleren:

var age = persondata.age.value;

if (age.length == 0) {

errorstring += "Empty age<br>";

dataok = false;

}

else if (!isValidAge(age)) {

errorstring += "Illegal age<br>";

dataok = false;

}

Facultatief gedeelte:

1. Zet bovenin de functie *validate,* onder de declaratie van de errorstring:

var elementinerror = null;

Zet onder de eerste twee regels waar dataok op false wordt gezet de volgende regels:

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.firstname;

Achter de twee regels waar dataok op false wordt gezet na controle van de achternaam zet u:

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.lastname;

Waar dataok op false wordt gezet na controle van de leeftijd zet u:

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.age;

Pas de laatste if-constructie binnen validate aan tot:

if (!dataok) {

document.getElementById("errorlist").innerHTML = errorstring;

elementinerror.focus();

}

**Oefening 15: Validatie met regular expressions.**

1. -
2. Maak eerst het skelet van de functie, als volgt:

function isValidPostCode(code) {

}

1. Declareer binnen de accolades de regular expressie, ofwel zo:

var re = new RegExp("^[1-9][0-9]{3} ?[a-z]{2}$","I");

ofwel zo:

var re = /^[1-9][0-9]{3} ?[a-z]{2}$/i;

1. Achter deze regel plaatst u de code om de invoer te testen, als volgt:

return re.test(code);

1. Kopieer binnen de functie *validate* een van de blokjes voor het testen van invoer. Pas deze code aan voor de postcode. Wijzig daarom in de gekopieerde code de naam van de textbox, de tekst van de foutmelding, en roep de juiste functie aan voor de validatie. Uiteindelijk moet de code er als volgt uitzien:

var pcode = persondata.postalcode.value;

if (pcode.length == 0) {

errorstring += "Empty Postal code<br>";

dataok = false;

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.postalcode;

}

else if (!isValidPostCode(pcode)) {

errorstring += "Invalid Postal Code<br>";

dataok = false;

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.postalcode;

}

Facultatief gedeelte:

1. Kopieer de HTML van de eerste rij van de tabel van <tr> tot en met </tr> en plak deze boven de rij met de knop. Verander de tekst en hernoem de textbox zodat u iets krijgt als:

<tr>

<td>Blood type</td>

<td><input type="text" name="bloodtype"> </td>

</tr>

1. Zet eerst het skelet van de nieuwe functie neer, als volgt:

function isValidBloodType(bloodtype) {

}

Voeg hierna de regel met de regular expressie toe binnen de accolades, via ofwel

var re = new RegExp("^(a|b|ab|0)(\\+|-)$", "i");

Ofwel

var re = /^(a|b|ab|0)(\+|-)$/i;

En controleer tenslotte de invoer via deze regel:

return re.test(bloodtype);

1. Voeg als blok code achter de leeftijdscontrole de volgende code toe voor de bloedgroep:

var btype = persondata.bloodtype.value;

if (btype.length == 0) {

errorstring += "Empty blood type<br>";

dataok = false;

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.bloodtype;

}

else if (!isValidBloodType(btype)) {

errorstring += "Invalid Blood type<br>";

dataok = false;

if (elementinerror == null)

elementinerror = persondata.bloodtype;

}

**Oefening 16: Gebruik van timers**

1. -
2. Zet eerst het skelet van de functie *showTime*() neer:

function showTime() {

}

Zet tussen de accolades van deze functie:

var dt = new Date();

Voeg vervolgens deze regel code toe:

var ts = dt.toLocaleTimeString();

Zet de inhoud van deze variabele op de pagina via deze code:

document.getElementById("timelabel").innerHTML = ts;

1. Maak de functie *startTime*() als volgt:

function startTime() {

}

Zet de volgende code tussen de accolades van deze functie:

timerid = window.setInterval(showTime, 1000);

1. Verander de opmaak van de eerste knop als volgt:

<input type="button" value="Start clock" onclick="startTime()" />

1. Maak de functie *cancelTime*() als volgt:

function cancelTime() {

window.clearInterval(timerid);

document.getElementById("timelabel").innerHTML = "";

}

Verander de opmaak van de tweede knop als volgt:

<input type="button" value="Stop clock" onclick="cancelTime()" />

**Oefening 17: Fouten afvangen**

1. -
2. Haal de slashes weg voor de regel commentaar:

document.getElementById("unknown").innerHTML =

"this text will not be shown";

1. Schrijf de *try … catch* constructie als volgt (boven de regel waar element ‘div1’ wordt gevuld:

try {

document.getElementById("unknown").innerHTML =

"this text will not be shown";

}

catch (err) {

alert("Problem: " + err);

}

**Oefening 18: Introductie jQuery**

1. -
2. U laat de div bij klikken als volgt verdwijnen:

$("#div1").click(function(){ $(this).hide(); });

1. U maakt de tweede div als volgt vet bij klikken:

$("#div2").click(function(){ $(this).css("font-weight","bold"); });

1. U maakt de div als volgt blauw als de muis er boven zweeft:

$("#div2").mouseenter(function(){ $(this).css("color","blue"); });

$("#div2").mouseleave(function(){ $(this).css("color","black"); });

1. U vervangt de tekst van div3 bij een klik als volgt:

$("#div3").click(function(){ $(this).html("New text"); });

1. U maakt een paragraaf rood als erop wordt geklikt via deze regel code:

$("p").click(function() { $(this).css("color","red"); });

Facultatief gedeelte:

1. U maakt de knoppen werkzaam via deze code:

$("input:button#out").click( function(){

$("#div4").fadeOut(4000);

$("#div5").fadeOut(2000);

$("input:button#in").click( function(){

$("#div4").fadeIn("fast");

$("#div5").fadeIn("slow");

});