

SvR

[Home](#)

[Over](#)

[Leeruitkomsten](#)

Sam van Rosmalen

Portfolio 2021

Over mij

Hoi, mijn naam is Sam van Rosmalen. Ik ben een ICT & Media Design student met interesses in het programmeren en designen van websites.

Ik ben op dit moment nog werkzaam in de supermarkt als Floormanager. In de toekomst wil ik graag een baan krijgen in de ICT-branche, welke richting ik in wil weet ik nog niet zeker. Ik hoop dat ik tijdens mijn studie meer kennis en vaardigheden krijg in de ICT & Media Design branche.

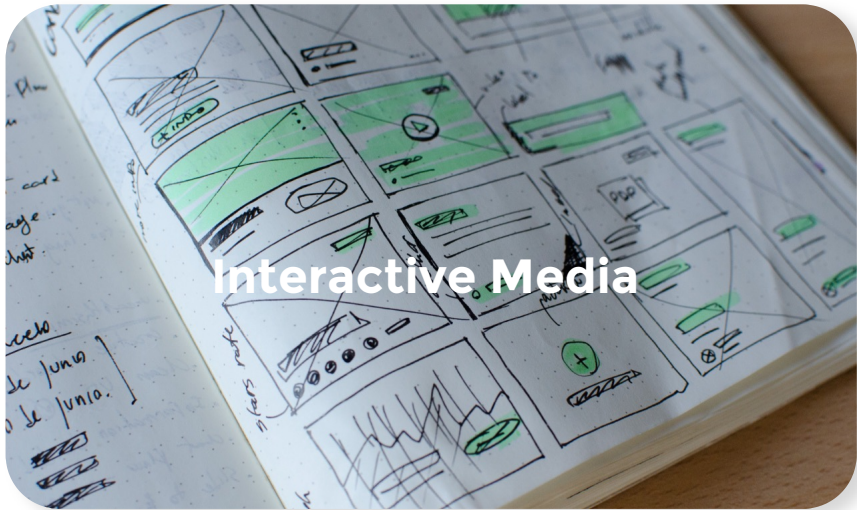
Naast mijn studie ben ik vaak op feestjes en festivals te vinden (voor Covid-19 dan). Ook ga ik graag naar de sportschool en vind ik het leuk om verschillende games te spelen met vrienden.

Op deze portfolio website zijn mijn verschillende schoolprojecten terug te vinden.

Sam van Rosmalen



Leeruitkomsten



Interactive Media



Development



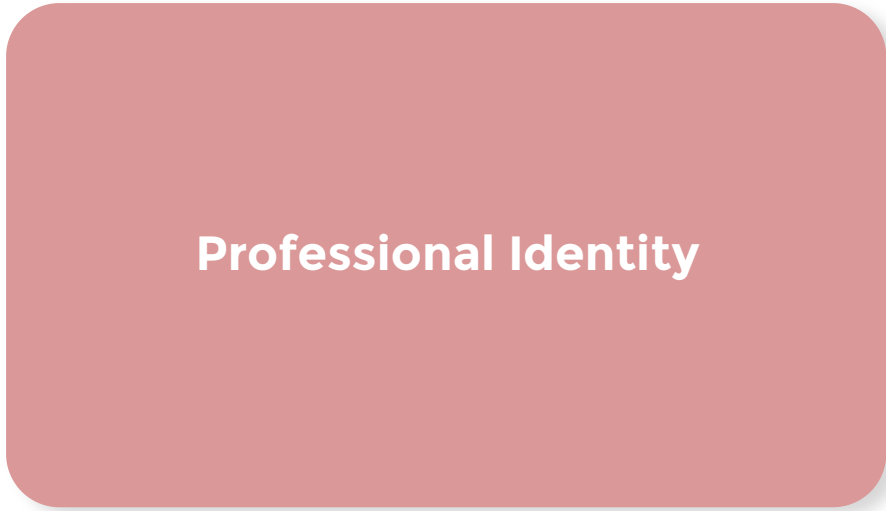
Design



Research



Communication



Professional Identity

Interactive Media



Opdracht 1

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 1 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Opdracht 2

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 2 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Opdracht 3

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 3 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Development



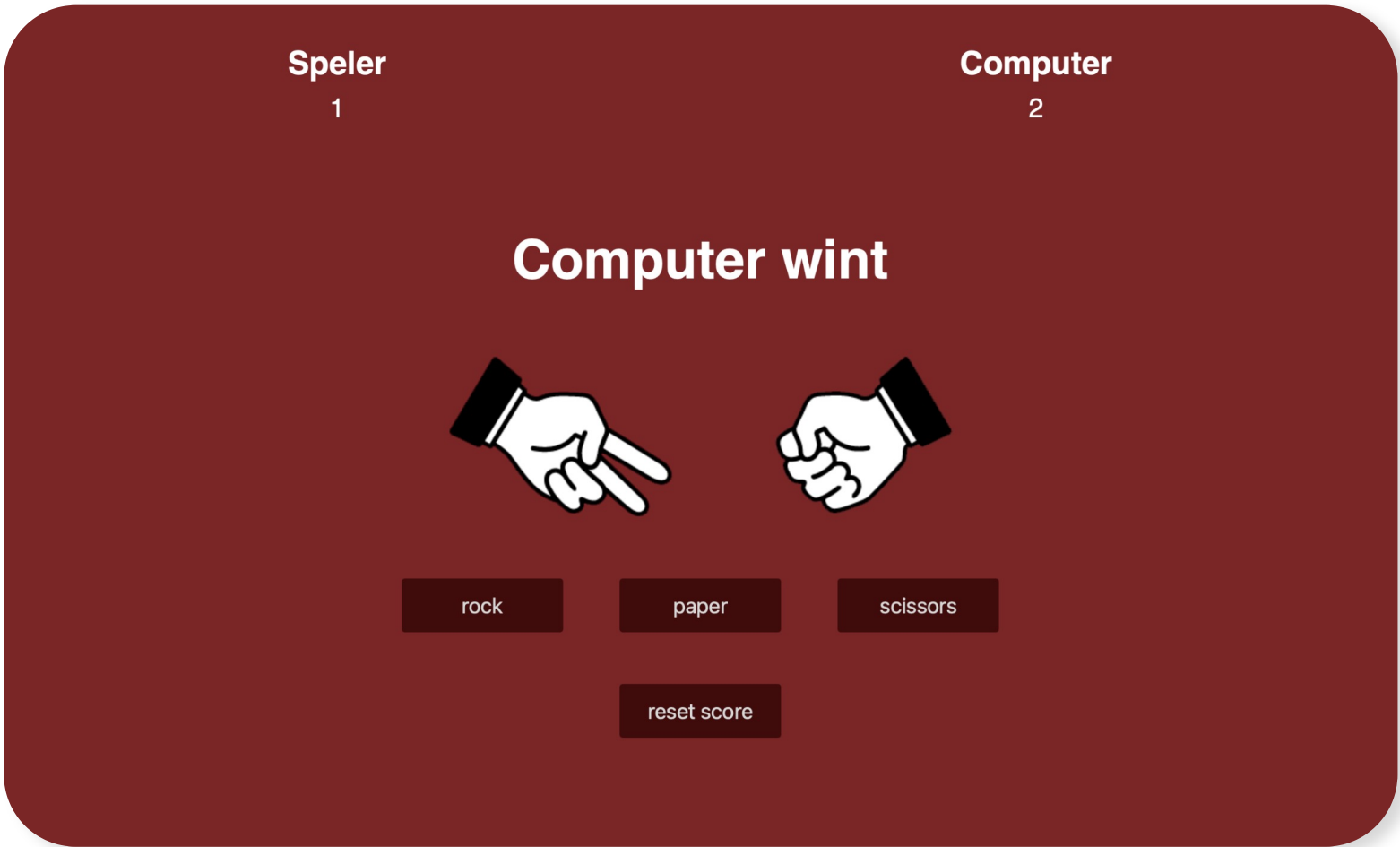
Image slider

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 1 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Rock-Paper-Scissors

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 2 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Opdracht 3

Hier komt een korte omschrijving van Opdracht 3 te staan vervolgens kun je Op de afbeelding of knop drukken om Door te gaan naar de opdracht.



Rock-Paper-Scissors

Voor deze POC ben ik het spel steen-papier-schaar gaan maken. Voordat ik begon ben ik eerst wat kennis gaan opdoen op verstillende websites als w3schools. Ook ben ik wat gaan lezen over JavaScript omdat dit voor mij nog een compleet onbekende programmeertaal was. Ik heb van dit spel 2 versies gemaakt, 1 hele simpele versie en 1 mooiere versie aan de hand van een tutorial waarvan ik veel heb geleerd.

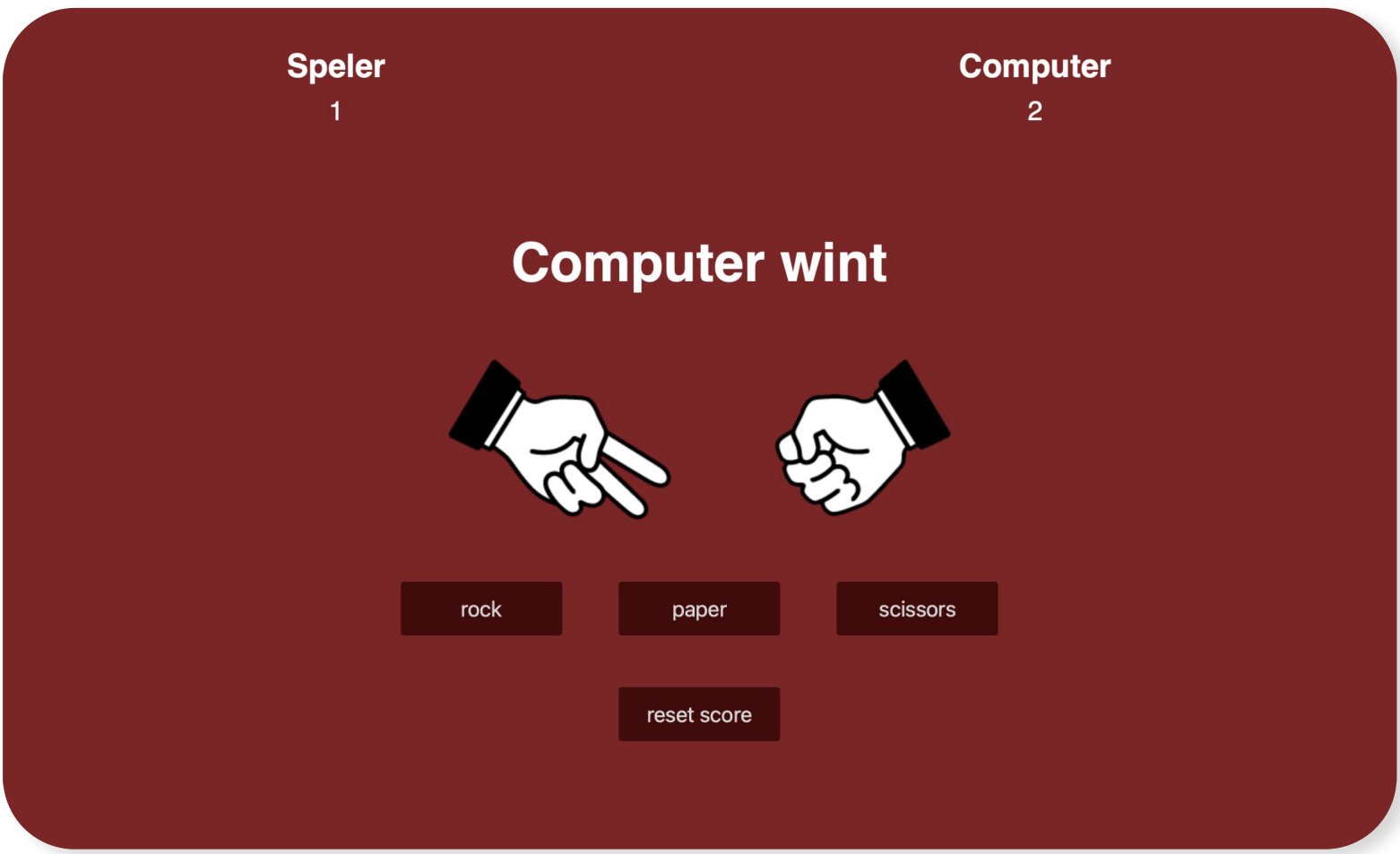
```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <link rel="stylesheet" href="/style.css">
8   <title>Steen Papier Schaar</title>
9 </head>
10 <body>
11   <section class="game">
12     <div class="score">
13       <div class="player-score">
14         <h2>Speler</h2>
15         <p>0</p>
16       </div>
17       <div class="computer-score">
18         <h2>Computer</h2>
19         <p>0</p>
20       </div>
21     </div>
22
23     <div class="intro">
24       <h1>Steen Papier Schaar</h1>
25       <button>Begin Spel</button>
26     </div>
27
28     <div class="match fadeOut">
29       <h2 class="winner">Kies een optie</h2>
30       <div class="hands">
31         
32         
33       </div>
34       <div class="options">
35         <button class="rock">rock</button>
36         <button class="paper">paper</button>
37         <button class="scissors">scissors</button>
38       </div>
39       <div class="newgame">
40         <button>reset score</button>
41       </div>
42     </div>
43
44   </section>
```

Structuur

Ik heb een eerst een HTML-bestand gemaakt, doordat ik in semester 1 al websites heb gemaakt voor onze profzaak projecten wist ik al redelijk hoe dit in elkaar zat. Vervolgens heb ik heb eerst alles in het HTML-bestand gezet wat ik nodig had om dit daarna met CSS te positioneren en een mooi design te geven. Ik heb alle objecten die ik in mijn bestand heb gebruikt duidelijke class names gegeven zodat ik ze makkelijk kon gebruiken in mijn CSS en JavaScript bestanden.

Opmaak

Voor de opmaak ben ik wat gaan spelen met functies en groottes van objecten, doordat ik in het 1e semester nog gebruik maakte van website templates had ik nog niet heel veel ervaring met CSS. Ik heb daarom veel kennis opgedaan op de website van w3schools en de meetings van Frank en Bernd-Jan. Iets waar ik ook nog geen verstand van had waren animaties. Om het spel realistischer te laten lijken werd er een animatie gebruikt om de handen te laten schudden, dit werd gedaan doormiddel van de transform functie met keyframes. Door dit toe te passen heb ik flink wat kennis opgedaan voor het gebruik van CSS-animaties.



```
JS main.js > [0] game
1 const game = () => {
2   //Beginwaarde scoreboard
3   let pScore = 0;
4   let cScore = 0;
5
6   //Start spel functie aanmaken
7   const startGame = () => {
8     const playBtn = document.querySelector(".intro button");
9     const introScreen = document.querySelector(".intro");
10    const match = document.querySelector(".match");
11
12    playBtn.addEventListener("click", () => {
13      introScreen.classList.add("fadeOut");
14      match.classList.add("fadeIn");
15    });
16  };
17  //begin spel functie maken
18  const playMatch = () => {
19    const options = document.querySelectorAll('.options button');
20    const playerHand = document.querySelector(".player-hand");
21    const computerHand = document.querySelector(".computer-hand");
22    const hands = document.querySelectorAll('.hands img');
23
24    hands.forEach(hand => {
25      hand.addEventListener("animationend", function() {
26        this.style.animation = "";
27      });
28    })
29
30    //computer opties
31    const computerOptions = ["rock", "paper", "scissors"];
32
33    options.forEach(option=>{
34      option.addEventListener("click", function() {
35        //Keuze van computer uit 3 random getallen
36        const computerNumber = Math.floor(Math.random()*3);
37        const computerChoice = computerOptions[computerNumber];
38
39        setTimeout(() =>{
40          //Handen vergelijken
41          compareHands(this.textContent, computerChoice)
42
43          //update img handen
44          playerHand.src = `./assets/${this.textContent}.png`;
45          computerHand.src = `./assets/${computerChoice}.png`;
46        }, 2000)
47
48        //Animatie handen
```

Functies

Alle functies van dit spel zijn gemaakt in JavaScript, omdat ik hier nog vrij weinig verstand van had heb ik de keuze gemaakt om voor deze opdracht een tutorial te gebruiken met een duidelijke uitleg erbij. Door dit op deze manier te doen heb ik veel meer geleerd over JavaScript zoals het werken met variabelen en het aanroepen van classes uit andere bestanden.

Nadat ik het spel werkende had ben ik met mezelf de uitdaging aangegaan om zelf nog een functie toe te voegen, namelijk een reset functie. Na wat nadenken en testen ben ik er vrij snel uitgekomen door de kennis die ik had opgedaan tijdens het maken van deze POC.

Wat heb ik geleerd?

Ik heb flink wat kennis opgedaan over CSS en JavaSript. Zo heb ik wat over CSS-animaties geleerd en ik heb ik in JavaScript basisfuncties toegepast. Het is voor mij een fijne opdracht geweest om de basis te leren kennen en deze weer te kunnen toepassen in volgende opdrachten/projecten.

Wat kon beter?

Ik heb voor het maken van dit project gebruik gemaakt van een tutorial, om het nog meer van mij te laten komen had ik buiten de reset functie nog extra functies kunnen toevoegen.