

Super dat je je hebt opgegeven voor de Bit Academy! Zoals al eerder aangekondigd kunnen we momenteel maar een beperkt aantal studenten ontvangen op onze locatie. We moeten dus een selectie maken. Met deze exercise kan jij laten zien wat je technische vaardigheden zijn en hoe gemotiveerd jij bent om het Bit Academy traject te volgen. Lees het gehele document door voordat je aan de slag gaat, anders mis je belangrijke details.

Deze exercise is bedoeld om te achterhalen wat jouw niveau is, hoeveel doorzettingsvermogen je hebt, en of je leergierig bent. Om dit goed te kunnen beoordelen verwachten we dat je alle code **zelf** schrijft. Dat betekent dus dat je geen libraries (zoals bootstrap) mag gebruiken. Informatie opzoeken op Google mag natuurlijk wel!

De opdracht bedraagt ongeveer 5 lasturen, maar voel je niet verplicht om er precies 5 uur aan te besteden. Je bent vrij om er meer of minder tijd aan te werken. De exercise is pas af, zodra jij tevreden bent met het resultaat. Lever altijd iets in, ook als je niet alles af hebt gekregen willen wij graag zien hoever je bent gekomen.

Zorg dat je jouw project naar **bob@bit-academy.nl** mailt met als onderwerp: *Weekendopdracht van <Naam> <Studentnummer>*. Wij raden je aan de code te versturen via <https://wetransfer.com/> omdat emails met (een zip-bestand met) code vaak geweigerd worden. Als er instructies nodig zijn voor het uitvoeren van jouw project, voeg deze dan toe. Zodra wij de code hebben ontvangen, sturen we een bevestigingsmail. Dit geldt niet als je na 20:00 de code opgestuurd, dan krijg je pas de volgende dag bericht. Krijg je geen response van ons, bel dan even. Grote kans dat er dan iets mis is gegaan.

De deadline voor de weekendopdracht is aankomende zondag 19 januari om 23:59. Let goed op dat je de exercise op tijd inlevert! Als je de deadline mist wordt je exercise als 'niet ingeleverd' beschouwd en kan je dus **niet** mee naar de Bit Academy. Het maakt niet uit hoever je komt, lever **altijd** iets in. Ook als je niet ver bent gekomen kan het nog steeds voldoende zijn.

De exercise

Ook al ben je misschien nog onder de 18, je kent vast het roulette spel wel. In deze exercise ga je met behulp van HTML en CSS (en JavaScript) een roulette tafel nabouwen. Je gaat dit doen in 3 stappen.

Stap 1: Maak het roulette veld in HTML en CSS. Hier vallen de vakjes 1-36, even/oneven en dergelijke onder. Belangrijk is dat je de vlakken goed tekent, dus inclusief de '2 to 1' velden die gedraaid staan.

Stap 2: Voeg het roulette wiel toe. Dit mag als afbeelding maar het is ook mogelijk om dit te doen met HTML en CSS, als je de extra uitdaging aan wilt gaan. Positioneer het roulette wiel op de tafel.

Stap 3: Bij roulette kan je natuurlijk muntjes inzetten. Zorg ervoor, met JavaScript, dat er muntjes verschijnen als je op één van de roulette velden klikt.

Hierbij een voorbeeld van een roulette tafel. Deze zou je na kunnen bouwen:



Je bent vrij om de roulette tafel zo fancy te maken als je wilt, bijvoorbeeld door het roulette wiel te laten draaien. Dit is echter niet verplicht.

Voor stap 3 heb je JavaScript nodig. Als je dit nog niet hebt gehad: zoek dan eerst wat informatie op via YouTube of Google.

Heel veel succes en plezier bij het maken van deze exercise en we zien je uitwerking graag tegemoet!

~ Het Bit Academy Team