

```

console.log('Halooo')

// Hier zorg ik ervoor dat wanneer je een naam submit, de naam boven het diertje komt te staan.
var naamveld = document.querySelector('#naamDier');

function naamdier (naam) {
  console.log("teste");
  naamveld.textContent = naam;
};

function verwerkNaam () {
  var inputNaam = document.querySelector('#inputnaam').value;

  naamdier (inputNaam);
};

var button = document.querySelector('button');

button.addEventListener('click', verwerkNaam);
//Tot hier.

// Hier maak ik een aantal variabels aan voor het stukje code hieronder.
var food = document.querySelector('.food');
var healthbar = document.querySelector('#health');
var toys = document.querySelector('.toys');
var happinessbar = document.querySelector('#happiness');
var dier = document.querySelector('#dier');

// Hier zorg ik ervoor dat wanneer je op het eten klikt er 25 bij de healtbar erbij komt.
function giveFood () {

  healthbar.value = healthbar.value + 25;
  console.log(healthbar.value);
  dier.src = 'images/when-given-food.svg';

  // In het stukje code hier onder check in een aantal waarders. Waardoor de image van het diertje veranderd.
  if (healthbar.value== 100 && happinessbar.value == 100) {
    console.log('Diertje is helemaal tevreden');
    dier.src = 'images/all-full.svg';
  };
}

```

```

// Met setTimeout zorg ik ervoor dat er na een seconde een andere image getoont wordt.
if (healthbar.value < 99 ) {
    console.log('Je diertje heeft honger');
    setTimeout(() => {
        dier.src = 'images/hungry.svg';
    }, 1000);
};

if (healthbar.value == 100 && happinessbar.value < 99) {
    console.log('Speel met je diertje');
    setTimeout(() => {
        dier.src = 'images/wants-to-play.svg';
    }, 1000);
}
};

// Hier zorg ik ervoor dat de images van het eten klikbaar worden.
food.addEventListener('click', giveFood);

// De functie hieronder is gelijk aan de functie hierboven maar dan voor het speelgoed.
// Zie annotaties vorige functie.
function giveToy () {

    happinessbar.value = happinessbar.value +25;
    console.log(happinessbar.value);
    dier.src = 'images/when-played-with.svg';

    if (happinessbar.value == 100 && healthbar.value == 100) {
        console.log('Diertje is helemaal tevreden');
        dier.src = 'images/all-full.svg';
    };

    if (happinessbar.value < 99) {
        console.log('Speel met je diertje');
        setTimeout(() => {
            dier.src = 'images/wants-to-play.svg';
        }, 1000);
    };
};

```

```

    if (happinessbar.value == 100 && healthbar.value < 99) {
        console.log('Je diertje heeft honger');
        setTimeout(() => {
            dier.src = 'images/hungry.svg';
        }, 1000);
    };
};

toys.addEventListener('click', giveToy);

// Deze setInterval zorg ervoor dat elke 30 seconden er 25 levens van beide progressbars afgaan.
setInterval(() => {

    happinessbar.value = happinessbar.value -25;
    healthbar.value = healthbar.value -25;

    if (happinessbar.value < 99 && healthbar.value < 99){
        dier.src = 'images/hungry.svg';
    }

    if (happinessbar.value == 0 && healthbar.value == 0) {
        dier.src = 'images/allempty.svg';
    }

}, 30000);

// Hier maak ik een variabele waar ik later met een functie iets instop.
// var checkDrag;

// Vanaf hier zorg ik ervoor dat wanneer je een food of toy op het diertje sleept het een functie aanroept.
// In deze functie hieronder zorg ik ervoor dat je iets kunt droppen op het diertje.
function allowDrop(event) {
    event.preventDefault();
};

// Dit is het stukje code wat ik heb veranderd
// Hier maak ik een functie aan met daarin 2 parameters
// Deze functie gaat kijken wat er op het diertje gesleept wordt. Wanneer het toys is voert hij giveToy uit en
anders giveFood
// Wanneer de kat zelf op de kat wordt gesleept zal er niks gebeuren.
function drag (x, y) {

    if (y != 'kat') {

```

```
    if ( x == 'toy') {  
        giveToy();  
    }  
    else {  
        giveFood();  
    }  
  
    }  
  
};  
  
food.addEventListener('dragend', function(){  
    drag('food');  
  
});  
toys.addEventListener('dragend', function(){  
    drag('toy');  
});
```