

## Proefexamen Clientside Scripting (Javascript)

- Vraag 1** /5 Schrijf hieronder de code om een variabele te maken, met als naam "getal". Geef deze variabele de numerieke waarde 42.
- Vraag 2** /5 In javascript, op welke manier kan je de inhoud van een paragraaf-element met id = "uitvoer" wijzigen in "Hoera!"?
- Vraag 3** /5 Op welke manier kan je in javascript meerdere lijnen code in commentaar zetten?
- Vraag 4** /5 Geef de code voor het tonen van een popup dialoogvenster waarin de tekst "Hallo Allemaal" staat
- Vraag 5** /15 Geef de uitkomst voor volgende javascript regels:  
A. "1" + 2 + 4 =  
B. 5 + 4 + "3" =  
C. 10 + 15 =
- Vraag 6** /5 Wat is het verschil tussen if(a == b) en if(a===b)?
- Vraag 7** /15 Schrijf volgende functie "goMonkey":
- Een aap moet een ladder beklimmen op om bij de tros bananen te raken... Om 1 trede omhoog te klimmen, heeft de aap 10 seconden nodig.
  - bereken hoe hoog de tros bananen mag hangen (hoeveel treden), als je weet dat hij slechts 3 minuten tijd heeft om bij de bananen te raken.
  - Geef deze waarde terug als resultaat.
- Vraag 8** /15 Schrijf volgende functie "verdubbelen":
- werk met een invoerparameter (invoer variabele)
  - De functie moet het dubbele van dit gegeven getal teruggeven. Voorbeeld: invoer=2, resultaat=4
- Vraag 9** /15 Schrijf volgende functie "grootste" met daarin:
- maak een array "vruchten" met volgende waardes: "appel", "banaan", "citroen"
  - Doorloop de array aan de hand van een lus-structuur en zoek het langste element
  - Schrijf het langste element (met het grootste aantal letters) uit als "Langste element uit de lijst is: " + het waarde van dit element (uit het juiste element van deze array).
  - Resultaat als je deze functie uitvoer, zou dus moeten zijn: **"Langste element uit de lijst is: citroen"**.
- Vraag 10** /15 Schrijf volgende programma "hoger-lager":
- Maak een HTML pagina met een invoer veld en knop.
  - Bij het laden van de pagina, laat je het systeem een willekeurig nummer maken (random)
  - Als op de knop geklikt wordt, moet je de waarde van het invulveld afwegen tegenover het willekeurige nummer.
  - Toon het resultaat 'TE LAAG', 'TE HOOG' of 'GEWONNEN'.