

Alle code die ik heb geschreven in Semester 2 (HTML/CSS/JavaScript)

Freek Vermaas

(Dit staat uiteraard ook allemaal in Git, alleen bevat dit document niet de code van Teun in het Zo Zit Dat Easter Egg project, alleen de mijne. Ook staat de Zo Zit Dat Easter Egg pagina niet fatsoenlijk op mijn Git profiel, en alleen maar onder het kopje 'Contributed Projects', dus leek dit document mij overzichtelijker.)

Pagina 1-6 = Zo Zit Dat Easter Egg – T-Rex Escape

Pagina 7-39 = Semester 2 Portfolio

Pagina 40-47 = Eggstermination

Pagina 48-58 = Doofenschmirtz Website

Pagina 59-60 = Tuinkabouter Opdracht

Pagina 61- = Bingo

Zo Zit Dat Easter Egg – T-Rex Escape

dinostart.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="css/normalize.css">
  <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  <link rel="stylesheet" href="style2.css">
  <title>T-Rex Escape | Start</title>
</head>
<body>
  <div class="breinsteinstart">
    
    <div>
      <a href="dino.html">
        
      </a>
      <a href="index.html">
        
      </a>
    </div>
  </div>
</body>
```

```
</html>
```

dino.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="style2.css">
  <title>T-Rex Escape</title>
</head>
<body>
  <div id="score">Score: 0</div>
  <div id="highscore">High Score: 0</div>
  <div id="game" onclick="jump()">
    <div id="character"></div>
    <div id="block"></div>
    
    <audio id="jumpSound" src="sounds/jumpie.mp3"></audio>
    <audio id="GAMEOVERSound" src="sounds/legameover.mp3"></audio>
  </div>
</body>
<script src="js/dino.js">

</script>
</html>
```

style2.css

```
*{
  padding: 0;
  margin: 0;
}

body {
  background-image: url(images/achtergrond5.jpg);
  background-size: cover;
  background-repeat: no-repeat;
  height: 950px;
  overflow-y: hidden;
  overflow-x: hidden;
}

#game {
  width: 1500px;
  height: 700px;
```

```
}

#character {
  width: 160px;
  height: 155px;
  position: relative;
  top: 600px;
  background-image: url(images/trexje.png);
  background-size: cover;
  background-position: center;
}

#block {
  width: 80px;
  height: 80px;
  position: relative;
  top: 500px;
  left: 2000px;
  animation: block 1s infinite linear;
  background-image: url(images/eidino.png);
  background-size: cover;
  background-position: center;
}

#GAMEOVER {
  position: absolute;
  top: 50%;
  left: 50%;
  transform: translate(-50%, -50%);
  display: none;
  width: 500px;
}

#score {
  position: absolute;
  top: 20px;
  left: 20px;
  font-size: 30px;
  color: yellow;
  font-family: Impact, Haettenschweiler, 'Arial Narrow Bold', sans-serif;
  text-shadow: 2px 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.5);
}

#highscore {
  position: absolute;
  top: 60px;
  left: 20px;
  font-size: 30px;
```

```

    color: yellow;
    font-family: Impact, Haettenschweiler, 'Arial Narrow Bold', sans-serif;
    text-shadow: 2px 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.5);
}

@keyframes block {
    0%{left:2000px;}
    100%{left:-40px;}
}

@keyframes jump {
    0%{top: 600px;}
    30%{top: 450px;}
    70%{top: 450px;}
    100%{top: 600px;}
}

.animate {
    animation: jump 500ms;
}

```

dino.js

```

var character = document.getElementById("character")
var block = document.getElementById("block")
var GAMEOVER = document.getElementById("GAMEOVER")
var scoreElement = document.getElementById("score");
var highScoreElement = document.getElementById("highscore");
var isGameOver = false; // checkt of het Game Over is, staat dus uit als de
game net wordt opgestart
var score = 0; // huidige score, staat natuurlijk op 0 als de game begint
var highScore = localStorage.getItem('highScore') || 0; // localStorage =
opgeslagen high score.
// als je de website afsluit en later weer opstart, blijft de high score ^
highScoreElement.innerText = "High Score: " + highScore; // zorgt ervoor dat
de high score wordt gedisplayd.
var jumpSound = document.getElementById("jumpSound");
jumpSound.volume = 0.1;
var GAMEOVERSound = document.getElementById("GAMEOVERSound");
GAMEOVERSound.volume = 0.1;

document.addEventListener('keydown', function(event) { // checkt of er een
knop wordt ingedrukt
    if (event.code === 'Space') { // checkt of de spatiebalk wordt ingedrukt
        jump();
    }
});

```

```

function jump() {
    if (!isGameOver && character.classList != "animate") { // zolang het Game
Over scherm tevoorschijn is en er een jump animatie bezig is,
        // dan mag er geen jump animatie afgespeeld worden (je kan niet
springen)
        character.classList.add("animate");
        incrementScore(); // verhoogt de score
        jumpSound.play();
    }
    setTimeout(function() {
        character.classList.remove("animate");
    }, 500);
}

function incrementScore() {
    score++; // verhoogt de score met 1
    scoreElement.innerText = "Score: " + score;
}

var checkDead = setInterval(function() { // om de 10ms wordt er gekeken of de
player dood is
    var characterTop =
parseInt(window.getComputedStyle(character).getPropertyValue("top")); //
bovenkant positie van player
    var blockLeft =
parseInt(window.getComputedStyle(block).getPropertyValue("left")); //
linkerkant positie van player
    if (blockLeft < 150 && characterTop >= 600) { // de collision/hitbox, als
deze coördinaten niet het geval zijn, is de speler af
        block.style.animation = "none";
        block.style.display = "none";
        GAMEOVER.style.display = "block"; // Game Over in beeld
        isGameOver = true;
        GAMEOVERSound.play();

        if (score > highScore) { // checkt of de momentele score hoger is dan
de high score
            highScore = score;
            localStorage.setItem('highScore', highScore); // de nieuwe high
score wordt opgeslaan in localStorage
            highScoreElement.innerText = "High Score: " + highScore;
        }

        clearInterval(checkDead);
    }
}, 10);

```

```

function restartGame() {
    isGameOver = false;
    score = -1; // de score begint op -1, want als je op de Game Over knop
    klikt telt deze klik ook als een jump
    // hierdoor zal deze klik ervoor zorgen dat de score recht voor de game
    begint van -1 naar 0 switched
    // de player ziet dit niet gebeuren en zal alleen merken dat de game
    gewoon op een score van 0 begint
    scoreElement.innerText = "Score " + score;
    block.style.animation = "block 1s infinite linear"; // start de animatie
    en loop van de blokken (eieren)
    block.style.display = "block";
    GAMEOVER.style.display = "none";
    character.style.top = "600px"; // reset de positie van de player
    block.style.left = "1480px"; // reset de positie van de eieren
    checkDead = setInterval(function() { // zie uitleg van checkDead in het
    vorige paragraaf
        var characterTop =
    parseInt(window.getComputedStyle(character).getPropertyValue("top"));
        var blockLeft =
    parseInt(window.getComputedStyle(block).getPropertyValue("left"));
        if (blockLeft < 150 && characterTop >= 600) {
            block.style.animation = "none";
            block.style.display = "none";
            GAMEOVER.style.display = "block";
            isGameOver = true;
            GAMEOVERSound.play();

            if (score > highScore) {
                highScore = score;
                localStorage.setItem('highScore', highScore);
                highScoreElement.innerText = "High Score: " + highScore;
            }

            clearInterval(checkDead);
        }
    }, 10);
}

```

Semester 2 Portfolio

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Home - Freek Vermaas</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="HOME">
  <div id="HEADER">
    <ul class="NAV">
      <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
      <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
      <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
  </div>
  <div class="MIDDLE">
    <div id="CENTER">
      <h1>P O R T F O L I O</h1>
    </div>
    <div id="UNDER">
      <div id="BELOW">
        <h3>-freek vermaas-</h3>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div id="IMAGES">
    <a href="claudy.html"></a>
    <a href="freekxp.html"></a>
    <a href="mcgoal.html"></a>
    <a href="zozitdat.html"></a>
    <a href="eggstermination.html"></a>
  </div>
</body>
```

projecten.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Projecten - Freek Vermaas</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
  <div id="HEADER">
    <ul class="NAV">
      <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
      <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
      <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
  </div>
  <div id="FREEK_VERMAAS">
    <ul class="NAV2">
      <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
    </ul>
  </div>
  <div class="TITEL">
    <div id="TITELTEKST">
      <h2>PROJECTEN</h2>
    </div>
  </div>
  <div id="PROJECTIMAGES">
    <a href="claudy.html"></a>
    <a href="freekxp.html"></a>
    <a href="mcgoal.html"></a>
    <a href="zozitdat.html"></a>
    <a href="eggstermination.html"></a>
  </div>
</body>
```

claudy.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Claudy - Freek Vermaas</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
  <div id="HEADER">
    <ul class="NAV">
      <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
      <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
      <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
  </div>
  <div id="FREEK_VERMAAS">
    <ul class="NAV2">
      <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
    </ul>
  </div>
  <main>
    <div class="CONTAINER PROJECTLOGO">
      
    </div>
    <div class="CONTAINER PROJECTDESC">
      <p>Voor dit project was de opdracht<br>om een merkidentiteit te
ontwerpen<br>en een mediastrategie te bepalen<br>voor de artiest 'Claudy'.</p>
    </div>
    <div class="CONTAINER">
      <div class="COL_5">
        <div class="KOPJE">
          <h2>MOODBOARD</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
          Als allereerst had ik een versie gemaakt die vooral de
eigenschappen van Claudy liet zien, en het gebruik van meerdere pastelkleuren
in het design. Dit was alleen niet gefocust genoeg voor een succesvol
moodboard, en het beeldde ook niet echt een duidelijke stijl af.
        </div>
      </div>
      <div class="COL_7">
        <div class="MOODBOARD">

```

```

        
    </div>
</div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_7">
        <div class="MOODBOARD2">
            
        </div>
    </div>
    <div class="COL_5">
        <div class="INHOUD2">
            <p>Vervolgens heb ik deze versie gemaakt, die meer
duidelijkheid geeft over een specifieke stijl (roze, zwart-wit foto's,
lettertype, etc.) en laat ook geen eigenschappen meer van Claudy zien,
aangezien dat niet thuishoort in een moodboard.</p>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_12">
        <div class="KOPJE">
            <h2>STYLESCAPE</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Dit is mijn eerste versie van de Claudy stylescape. Hij
was positief ontvangen door docenten, maar er ontbrak nog wat in content en
stijl om deze nog preciezer uit te kunnen werken in het project.</p>
        </div>
        <div class="STYLESCAPE">
            
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Met deze feedback ben ik op een tweede iteratie
gekomen, die meer details bevat en een groter beeld van de stijl
weergeeft.</p>
        </div>
        <div class="STYLESCAPE">
            
        </div>
        <div class="KOPJE">
            <h2>BRANDGUIDE</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">

```

```

        <p>Van onze <a href="links/claudy/brandguideclaudy.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">brandguide</a>, heb ik de <a
href="links/claudy/titelpaginabrandguide.png"
class="HIGHLIGHTLINK">titelpagina</a> en de <a
href="links/claudy/designexamplesbrandguide.png" class="HIGHLIGHTLINK">Design
Example pagina</a> gemaakt. Het <a
href="links/claudy/claudybrandguidedesigns.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">brandguide designproces</a> ging soepel en markeerde de
start van de huisstijl die we zouden gebruiken voor de rest van het Claudy
project.</p>
    </div>
    <div class="KOPJE">
        <h2>ONDERZOEK SOCIAL MEDIA</h2>
    </div>
    <div class="INHOUD">
        <p>In dit <a href="links/claudy/spotifyopdracht.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">onderzoek</a> hadden we de opdracht om een
contentstrategie uit te werken over bepaalde social mediaplatforms. Ik heb me
in dit onderzoek gefocust op het social mediaplatform Spotify.</p>
    </div>
    <div class="KOPJE">
        <h2>CONTENTSTRATEGIE</h2>
    </div>
    <div class="INHOUD">
        <p>Voor de <a
href="links/claudy/contentstrategieclaudy.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">contentstrategie</a>, heb ik de <a
href="links/claudy/contentstrategietitelpagina.png"
class="HIGHLIGHTLINK">titelpagina</a>, de <a
href="links/claudy/contentstrategiedoel.png" class="HIGHLIGHTLINK">Doel</a>
pagina en de <a href="links/claudy/aidamodel.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">AIDA-
Model</a> pagina's ontworpen (zie <a
href="links/claudy/claudycontentstrategiedesigns.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">contentstrategie designproces</a>).</p>
    </div>
    <div class="KOPJE">
        <h2>CONTENT VOORBEELDEN</h2>
    </div>
    <div class="INHOUD">
        <p>Ik begon met een voorbeeldwebsite te maken voor Claudy
(zie <a href="links/claudy/claudycontentvoorbeelden.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">content voorbeelden designproces</a>).</p>
    </div>
    <div class="MOODBOARD2">
        
    </div>
    <div class="INHOUD">

```

```

        <p>Ook heb ik samen met Teun een voorbeeld <a
href="links/claudy/claudytiktokvoorbeeld.mp4" class="HIGHLIGHTLINK">TikTok</a>
gemaakt die Claudy mogelijk zou kunnen namaken voor promotie van haar
muziek.</p>
    </div>
</div>
</div>
</main>
</body>

```

freekxp.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>FreekXP - Freek Vermaas</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
            <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
            <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
        </ul>
    </div>
    <div id="FREEK_VERMAAS">
        <ul class="NAV2">
            <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
        </ul>
    </div>
    <main>
        <div class="CONTAINER PROJECTLOGO">
            
        </div>
        <div class="CONTAINER PROJECTDESC">
            <p>Voor het persoonlijke project ben ik<br>aan de slag gegaan met
een Short Film die een<br>blend creëert tussen oude en nieuwe
Windows<br>media.</p>
        </div>
        <div class="CONTAINER">
            <div class="COL_12">

```

```

        <div class="KOPJE">
            <h2>SHORT FILM</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Voor de <a
href="links/freekxp/freekxpshortfilmdraft2.mp4" class="HIGHLIGHTLINK">Short
Film</a> zelf ben ik thuis aan de slaag gegaan en heb ik alle scènes gefilmd
in mijn eigen huis. Hiervoor heb ik een Smooth Q3 Combo stabilizer gebruikt en
een Samsung Galaxy S20+.</p>
        </div>
        <div class="KOPJE">
            <h2>DESIGNS</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Om een blend te kunnen maken tussen de oude en nieuwe
Windows media, heb ik mijn <a href="links/freekxp/freekxpdesigns.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">eigen designs</a> gemaakt (zie <a
href="links/freekxp/freekxpdesignsproces.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">FreekXP
designproces</a>) die een daadwerkelijk retro computer scenario representeren.
Daarnaast heb ik voor de opening en het logo ook helemaal zelf designs gemaakt
geïnspireerd door de vroege jaren 2000 Windows stijl.</p>
        </div>
    </div>
</main>
</body>

```

mcgoal.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>McDonald's EK2024 - Freek Vermaas</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
            <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
            <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
        </ul>
    </div>

```

```

<div id="FREEK_VERMAAS">
  <ul class="NAV2">
    <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
  </li>
  </ul>
</div>
<main>
  <div class="CONTAINER PROJECTLOGO">
    
  </div>
  <div class="CONTAINER PROJECTDESC">
    <p>Voor dit project was de opdracht om een campagne<br>te creëren
voor McDonald's, met als einddoel<br>de lange termijn gebruikstijd van de
McDonald's<br>App en dergelijken te vergroten.</p>
  </div>
  <div class="CONTAINER">
    <div class="COL_12">
      <div class="KOPJE">
        <h2>FIELD RESEARCH</h2>
      </div>
      <div class="INHOUD">
        <p>We waren vrij snel als groep op het idee gekomen van
een campagne doelend op het Voetbal EK2024, en dat we daarvoor een reward-
systeem gingen creëren. Om te weten of mensen interesse zouden hebben in onze
campagne, heb ik een <a
href="https://docs.google.com/forms/d/1ICsy4UjNlNp0xAP0YwXsKwcq9Ta00WsW00V1cA5
xmKY" class="HIGHLIGHTLINK">enquête</a> gemaakt en doorgestuurd naar jongen
(onze doelgroep) zodat ze een introductie zouden krijgen aan het idee van de
campagne en of zij daar mogelijk interesse in zouden hebben.</p>
      </div>
      <div class="INHOUD">
        <p>Daarnaast ben ik samen met Teun naar de McDonald's in
Tilburg Centrum geweest om daar <a
href="links/mcgoal/researchtilburgcentrum.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">onderzoek</a> te doen naar welke menu items het meest
besteld worden, wat voor persoon deze bestelling maakt, en of hierbij de
app/een coupon voor wordt gebruikt.</p>
      </div>
      <div class="INHOUD">
        <p>Later in het proces heb ik ook nog <a
href="links/mcgoal/interviewsmcdonalds.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">3
interviews</a> afgelegd met verschillende jongeren met dezelfde vragen van de
enquête + verdiepvragen gebaseerd op hun antwoorden.</p>
      </div>
      <div class="INHOUD">

```

```

        <p>(zie <a
href="links/mcgoal/gebruikerstestresultaten.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Onderzoeksresultaten</a>)</p>
    </div>
</div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_5">
        <div class="KOPJE">
            <h2>ALGEMENE DESIGNS</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Ik ben begonnen met het uitwerken van de campagne door
een <a href="links/mcgoal/ek2024logo.png" class="HIGHLIGHTLINK">logo</a> te
maken die toepasselijk was bij ons thema (zie <a
href="links/mcgoal/mcdonaldsek2024logo.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">EK2024 logo
designproces</a>).</p>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Onze campagne bestaat uit meerdere minigames binnen de
App. Om naar deze minigames te kunnen navigeren, heb ik een ‘speelwereld’
gemaakt. Deze heb ik gegenereerd met Adobe Firefly en verder gespecificeerd
met Leonardo.Ai waar ik <a href="links/mcgoal/speelwerelditeratiesnieuw.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">meerdere resultaten</a> uit heb gekregen. Uiteindelijk
ben ik toch voor deze hiernaast gegaan.</p>
        </div>
    </div>
    <div class="COL_7">
        <div class="MOODBOARD2">
            
        </div>
    </div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_12">
        <div class="KOPJE">
            <h2>APP DESIGNS</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>Onze eerste (en hoofd) minigame McJuggle is gecodeerd
door Teun Elshout en designed door mij. Ik heb een design gemaakt terwijl je
<a href="links/mcgoal/newmcjuggledesign1.png" class="HIGHLIGHTLINK">aan het
spelen</a> bent, een voor als je <a href="links/mcgoal/newmcjuggledesign2.png"
class="HIGHLIGHTLINK">de game opstart</a>, en een als je af bent gegaan en een
‘<a href="links/mcgoal/newmcjuggledesign3.png" class="HIGHLIGHTLINK">Game
Over</a>’ krijgt. Hier zijn verscshillende iteraties van gemaakt (zie <a

```

```

href="links/mcgoal/mcjuggledesigns.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">McJuggle
designproces</a>).</p>
</div>
<div class="INHOUD">
    <p>Vervolgens heb ik een design gemaakt voor onze <a
href="links/mcgoal/mcdonaldshomepage.png" class="HIGHLIGHTLINK">McDonald's app
homepagina</a> wat een bijgevuld design is van de daadwerkelijke homepagina
van de McDonald's app. Zodra onze campagne vanuit deze homepagina wordt
geklikt kom je in een <a href="links/mcgoal/ek2024loading.png"
class="HIGHLIGHTLINK">laadscherm</a> die je leidt naar de <a
href="links/mcgoal/ek2024hub.png" class="HIGHLIGHTLINK">pagina van de EK2024
campagne</a>. Zodra je vanuit hier op 'START JE AVONTUUR' klikt, kom je uit op
de <a href="links/mcgoal/ek2024speelwereld.png"
class="HIGHLIGHTLINK">speelwereld in de app</a> (zie <a
href="links/mcgoal/mcdonaldsappdesigns.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">EK2024 App
designproces</a>).</p>
</div>
<div class="INHOUD">
    <p>Voor een van de minigames die we niet hebben gecodeerd,
heb ik een <a
href="https://www.figma.com/design/9uDk7bqe8n0LJh8x6wbb/Penalty-Shootout-
Minigame-Interactief-Prototype?node-id=0-1&t=6cOFcI0dVoh26ZT-1"
class="HIGHLIGHTLINK">prototype design</a> gemaakt om te laten zien hoe de
minigame ter werking zou gaan als hij ooit uitgewerkt wordt.</p>
</div>
</div>
</div>
</main>
</body>

```

zozitdat.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>T-Rex Escape / Zo Zit Dat - Freek Vermaas</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
            <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>

```

```

        <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
</div>
<div id="FREEK_VERMAAS">
    <ul class="NAV2">
        <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
    </ul>
</div>
<main>
    <div class="CONTAINER PROJECTLOGO">
        
    </div>
    <div class="CONTAINER PROJECTDESC">
        <p>Voor dit project was de opdracht<br>om Easter Eggs te ontwerpen
voor<br>de website van een bedrijf dat<br>onder DPG Media valt.</p>
    </div>
    <div class="CONTAINER">
        <div class="COL_12">
            <div class="KOPJE">
                <h2>IDEE</h2>
            </div>
            <div class="INHOUD">
                <p>Ik kwam samen met Teun snel tot het besluit om de
website van 'Zo Zit Dat' te kiezen: een jeugdtijdschrift. We zagen de
titelpagina van de Zo Zit Dat website en merkte de 5 karakters aan de
bovenkant van de pagina op. Deze werden voor nog niks gebruikt, dus leek het
ons leuk om elk individuele karakter een eigen minigame pagina te geven. Met
de tijd die we hadden, besloten we om 2 van de 5 minigames te gaan
creëren.</p>
            </div>
            <div class="INHOUD">
                <p>Ik ging 'T-Rex Escape' uitwerken, een minigame met het
dino karakter van Zo Zit Dat. Het hoofddoel van deze minigame was om deze
eenvoudig, herkenbaar en leuk te maken voor de jongere doelgroep van Zo Zit
Dat (zie <a href=T-Rex Escape trendonderzoek</a>).</p>
            </div>
        </div>
    </div>
    <div class="CONTAINER">
        <div class="COL_5">
            <div class="KOPJE">
                <h2>DESIGNS</h2>
            </div>
            <div class="INHOUD">
                <p>Ik begon met de creatie van een simpel <a href>logo
voor 'T-Rex Escape'</a>. Deze heb ik gemaakt in de stijl van de Zo Zit Dat,

```

met een vergelijkbaar lettertype en een vibrante uitstraling. Hetzelfde proces heb ik uitgevoerd voor het [logo](#) van 'Breinstein's Lab', de minigame die Teun aan het maken was.
(zie [Zo Zit Dat logo's designproces](#))

Voor beide minigames heb ik ook unieke buttons gemaakt op de titelpagina: een [Start knop](#) en een [Terug knop](#). Daarnaast heb ik voor beide minigames ook een [Game Over knop](#) gemaakt.
(zie [Zo Zit Dat button designproces](#))

[De 'T-Rex Escape minigame](#) is een eigen interpretatie van de Google Chrome Dinosaur Game. Het spel is simpel: spring over de eieren om een zo hoog mogelijke score te behalen. Raak je de eieren aan, dan ben je af. De [code](#) bestaat uit HTML, CSS en JavaScript.
(zie [T-Rex Escape developmentproces](#))

alt="ClaudyOGMoodboard" class="MOODYBOARD">

Ik heb met verschillende doelgroepen de minigame getest. Ook heb ik getest hoe de toegankelijkheid en vindbaarheid van de Easter Eggs is (zie [T-Rex Escape testresultaten](#) & [Zo Zit Dat testresultaten](#)).

eggstermination.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Eggstermination - Freek Vermaas</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
  <div id="HEADER">
    <ul class="NAV">
      <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
      <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
      <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
  </div>
  <div id="FREEK_VERMAAS">
    <ul class="NAV2">
      <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
    </ul>
  </div>
  <main>
    <div class="CONTAINER PROJECTLOGO">
      
    </div>
    <div class="CONTAINER PROJECTDESC">
      <p>Voor het tweede persoonlijke project ben<br>ik aan de slag
gegaan met een<br>alternatieve versie van het klassieke<br>retro spel Space
Invaders:<br>'Eggstermination'</p>
    </div>
    <div class="CONTAINER">
      <div class="COL_12">
        <div class="KOPJE">
          <h2>RESEARCH</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
          <p>Aangezien ik niet exact Space Invaders wilde gaan
namaken en er een interessante twist aan wilde geven, bedacht ik ideeën die
mijn versie van Space Invaders wat unieker en interessanter kon maken. Ik
besloot toen om de player een kip te maken, die eieren schiet naar katten
(invaders) tussen de bladeren van een bos. Wel wilde ik zo goed mogelijk de
```

```

klassieke Space Invaders functies te recreëren.<br>(zie <a
href>Eggstermination onderzoeksverslag</a>)</p>
    </div>
    <div class="INHOUD">
        <p>De game heb ik 'Eggstermination' genoemd als een play
op het Engelse woord extermination.</p>
    </div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_6">
        <div class="MOODBOARD2">
            
        </div>
    </div>
    <div class="COL_6">
        <div class="KOPJE">
            <h2>DEVELOPMENT</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p><a href>De Eggstermination game</a> heb ik gemaakt door
als eerst een basis functionerende versie van standaard Space Invaders te
maken. Vervolgens heb ik de designs toegevoegd en heb ik het spel
interessanter gemaakt door een score toe te voegen en het spel in
verschillende levels te laten verhogen. De <a href>code</a> bestaat uit HTML,
CSS en JavaScript (zie <a href>Eggstermination developmentproces</a>).</p>
        </div>
        <div class="KOPJE">
            <h2>TESTEN</h2>
        </div>
        <div class="INHOUD">
            <p>De moeilijkheidsgraad, toegankelijkheid en hoe leuk het
spel is, heb ik dagelijks getest met verschillende doelgroepen. Hierdoor heb
ik het optimale uit mijn game kunnen halen in de gelimiteerde tijd. (zie <a
href>Eggstermination testresultaten</a>).</p>
        </div>
    </div>
</div>
</main>
</body>

```

leeruitkomsten2.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>

```

```

<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Leeruitkomsten - Freek Vermaas</title>
<link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="LEERUITKOMSTENBODY">
  <div id="HEADER">
    <ul class="NAV">
      <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
      <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
      <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
    </ul>
  </div>
  <div id="FREEK_VERMAAS">
    <ul class="NAV2">
      <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
    </ul>
  </div>
  <main>
    <div class="CONTAINER TITELLEERUITKOMST">
      <h2>LEERUITKOMSTEN</h2>
    </div>
    <div class="CONTAINER">
      <div class="COL_5">
        <div class="LEERUITKOMSTNAAM">
          <h1>Leeruitkomst 1:<br>Oriënteren,<br>Maken & Testen</h1>
        </div>
        <div class="LEERUITKOMSTBESCHRIJVING">
          <p>Je oriënteert je in het relevante<br>
tech-, media- en designlandschap<br>
en maakt interactieve mediaproducten<br>
die je hebt getest met gebruikers<br>
en belanghebbenden.
          </p>
        </div>
      </div>
      <div class="COL_7">
        <div class="REFLECTIETEKST">
          <h2>REFLECTIE</h2>
        </div>
        <div class="LEERUITKOMSTPARAGRAAF">
          <p>Ik heb geleerd dat je door het creëren van een
interactief<br>
          testmodel en deze vervolgens met gebruikers test, je
hele<br>

```

```

        verschillende feedback krijgt dan als je de
interactiviteit<br>
        alleen maar aan iemand zou uitleggen. <br>
        Daarnaast heb ik veel beter georiënteerd na inleiding<br>
        voor een beginnend project,<br>
        heb ik nieuwe software geleerd en heb ik<br>
        verschillende denkwijzes toegepast in het werkproces.<br>
        Uiteraard heb ik ook voortdurend naar de huidige
trends<br>
        gekeken en heb ik daarop stylistische keuzes aangepast.
    </p>
</div>
<div class="BEWIJSLASTTITEL">
    <h2>BEWIJSLAST</h2>
</div>
<div class="BEWIJSSTUKKEN">
    <p> - <a href>Oriëntatie in Semester 2</a><br>
        - <a href>Relevant- tech-, media- en
designlandschap</a><br>
        - De <a href="links/overig/doofenschmirtzheader.png"
class="HIGHLIGHTLINK">Header van Doofenschmirtz Evil Inc. Website</a><br>
        - FreekXP <a href>Trendonderzoek</a><br>
        - Navigatie/Interactiviteit Portfolio Website<br>
        - <a
href="https://www.figma.com/design/MJRAfGty6kEehbDtFEIEh3/Freek-Vermaas-.-
Portfolio?node-id=0-1&t=yIffU1ityWBmRU7j-1" class="HIGHLIGHTLINK">Interactief
Prototype Portfolio in Figma</a><br>
        - McDonald's Campagne <a
href="links/mcgoal/ek2024fielddresearch.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">Field
Research</a><br>
        - McDonald's Campagne <a href>Trendonderzoek</a><br>
        - McDonald's Campagne <a
href="links/mcgoal/gebruikerstestresultaten.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Gebruikerstest resultaten</a><br>
        - <a href="links/zozitdateasteregg/dinostart.html"
class="HIGHLIGHTLINK">T-Rex Escape Minigame</a> (Interactiviteit)<br>
        - T-Rex Escape <a href>Trendonderzoek</a><br>
        - T-Rex Escape/Zo Zit Dat <a
href>Gebruikerstesten</a><br>
        - <a href="links/eggsterminationgame/index.html"
class="HIGHLIGHTLINK">Eggstermination Game</a> (Interactiviteit)<br>
        - Eggstermination Game <a
href>Trendonderzoek</a><br>
        - Eggstermination Game <a
href>Gebruikerstesten</a><br>
        - <a href>Fork Commits Easter Egg</a> (Development
Iteraties)<br>

```

```

- <a href>Fork Commits Eggstermination</a>
(Development Iteraties)<br>
- <a href>Fork Commits Portfolio</a> (Van 3de
inlevering tot eindoplevering)<br>
</p>
</div>
</div>
</div>
<div class="CONTAINER">
  <div class="COL_7">
    <div class="REFLECTIETEKST2">
      <h2>REFLECTIE</h2>
    </div>
    <div class="LEERUITKOMSTPARAGRAAF2">
      <p>Ik heb geleerd hoe ik aan de slag kan gaan met
JavaScript <br>
en daarmee mijn HTML en CSS websites tot een hoger
<br>
niveau te brengen. Vervolgens heb ik ook geleerd<br>
om een hele website op te bouwen en na te maken op<br>
basis van alleen maar afbeeldingen van de het design.
<br>
Ook heb ik voor eerst kennis gemaakt met Git en heb
<br>
geleerd hoe ik hiermee kan
werken.<br>
      </p>
    </div>
    <div class="BEWIJSLASTTITEL2">
      <h2>BEWIJSLAST</h2>
    </div>
    <div class="BEWIJSSTUKKEN2">
      <p> - JavaScript <a href>Bewijslast vereiseningen</a> en
meer<br>
- <a href="https://git.fhict.nl/I533117"
class="HIGHLIGHTLINK">Git profiel</a> (<a href>Alle projecten &
Branches/Commits</a>)<br>
- <a href="links/doofenschmirtz/index.html"
class="HIGHLIGHTLINK">Doofenschmirtz Evil Inc. Website</a><br>
- <a href="links/charactergenerator/index.html"
class="HIGHLIGHTLINK">Character Generator</a><br>
- <a href="links/bingo/index.html"
class="HIGHLIGHTLINK">Bingo</a><br>
- Portfolio Website<br>
- <a href="links/zozitdateasteregg/dinostart.html"
class="HIGHLIGHTLINK">T-Rex Escape</a><br>
- <a href="links/eggsterminationgame/index.html"
class="HIGHLIGHTLINK">Eggstermination</a><br>

```

```

- <a href>Eigen Object Spelletje</a><br>
- <a href>Alle Code</a><br>
- <a href>Code uitleg</a> (van elk project)<br>
- <a href>Developmentprocessen</a>
</p>
</div>
</div>
<div class="COL_5">
  <div class="LEERUITKOMSTNAAM2">
    <h1>Leeruitkomst 2:<br>Development</h1>
  </div>
  <div class="LEERUITKOMSTBESCHRIJVING2">
    <p>Je verkent front-end<br>
    ontwikkelingstalen, je schrijft<br>
    code en documenteert<br>
    in een versiebeheeromgeving.<br>
    </p>
  </div>
</div>
</div>
<div class="CONTAINER">
  <div class="COL_5">
    <div class="LEERUITKOMSTNAAM">
      <h1>Leeruitkomst 3:<br>Design</h1>
    </div>
    <div class="LEERUITKOMSTBESCHRIJVING">
      <p>Je ontdekt en maakt gebruik van<br>
      professionele ontwerptools<br>
      waarbij je visuele werken<br>
      ontwerpt via een iteratief proces.
      </p>
    </div>
  </div>
  <div class="COL_7">
    <div class="REFLECTIETEKST">
      <h2>REFLECTIE</h2>
    </div>
    <div class="LEERUITKOMSTPARAGRAAF">
      <p>Ik heb geleerd hoe ik designs op een professioneel<br>
      niveau kan creëren met professionele tools zoals<br>
      Adobe Photoshop, Figma en Adobe Illustrator. Ook
      heb<br>
      ik geleerd hoe een moodboard en stylescape je een<br>
      veel bredere visie kunnen geven over het
      eindconcept.<br>
      Daarnaast heb ik veel meer geoefend met het
      designen<br>

```

gefocusd op een professioneel
eindproduct.

```
</p>
</div>
<div class="BEWIJSLASTTITEL">
  <h2>BEWIJSLAST</h2>
</div>
<div class="BEWIJSSTUKKEN">
  <p> - Claudy <a href="links/claudy/moodboardclaudy.png"
class="HIGHLIGHTLINK">Moodboard</a> & <a
href="links/claudy/stylescapeclaudy.png"
class="HIGHLIGHTLINK">Stylescape</a><br>
    - Claudy <a href="links/claudy/brandguideclaudy.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Brandguide</a> & <a
href="links/claudy/contentstrategieclaudy.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Contentstrategie</a><br>
    - Claudy <a
href="links/claudy/websiteconceptclaudy.png" class="HIGHLIGHTLINK">Website
Concept</a><br>
    - Persoonlijk Project: <a
href="links/freekxp/freekxpdesigns.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">FreekXP
Designs</a><br>
    - McDonald's Campagne <a
href="links/mcgoal/ek2024logo.png" class="HIGHLIGHTLINK">Logo</a><br>
    - McDonald's Campagne <a
href="links/mcgoal/ek2024appdesigns.pdf" class="HIGHLIGHTLINK">App
Designs</a><br>
    - Easter Egg T-Rex Escape <a
href="links/easteregg/trexescapelogohd.png" class="HIGHLIGHTLINK">Logo</a><br>
    - Easter Egg Breinstein's Lab <a
href="links/easteregg/breinsteinlogo.png" class="HIGHLIGHTLINK">Logo</a><br>
    - Easter Egg Breinstein's Lab & T-Rex Escape <a
href="links/easteregg/eastereggbuttons.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Buttons</a><br>
    - <a href="links/overig/designprocessen.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Designprocessen</a><br>
    - Fontys Media Crew - <a
href="links/overig/docentenlunchp8.mp4" class="HIGHLIGHTLINK">Docentenlunch P8
Video</a><br>
    - Fontys Media Crew - <a
href="links/overig/prbbq.mp4" class="HIGHLIGHTLINK">PR BBQ
Video</a><br>
  </p>
</div>
</div>
<div class="CONTAINER">
  <div class="COL_7">
```

```

<div class="REFLECTIETEKST2">
  <h2>REFLECTIE</h2>
</div>
<div class="LEERUITKOMSTPARAGRAAF2">
  <p>Ik heb geleerd hoe ik op een gedetailleerd niveau<br>
    onderzoek kan doen naar de bedoelde<br>
    doelgroep en de daarbij horende interesses<br>
    om te weten of ons product bij deze mensen zal<br>
    aanslaan. Daarnaast heb ik dit semester vanaf het<br>
    begin tot het eind een dagelijkse planning
bijgehouden<br>
    die mij zeer geholpen heeft met het werk. Daarnaast
heb<br>
    ik veel getest, het werk daarvan correct genoteerd
en<br>
    heb ik grondig naar de feedback van stakeholders<br>
    geluisterd om tot het best mogelijke eindresultaat<br>
    te komen.
  </p>
</div>
<div class="BEWIJSLASTTITEL2">
  <h2>BEWIJSLAST</h2>
</div>
<div class="BEWIJSSTUKKEN2">
  <p>- Mijn <a href="links/overig/semester2planning.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Semester 2 Planning</a><br>
    - Easter Egg Project <a
href="links/easteregg/groepsplanning.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Groepsplanning</a><br>
    - <a
href="links/overig/semester2stakeholdercommunicatie.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Stakeholders Communicatie</a><br>
    - <a href="links/claudy/spotifyopdracht.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Social Media Onderzoek</a><a href>PROPER
DOCUMENTATION</a><br>
    - FreekXP <a href>Onderzoeksverslag</a><br>
    - McDonald's Campagne <a
href>Onderzoeksverslag</a><br>
    - Eggstermination <a href>Onderzoeksverslag</a><br>
    - McDonald's Campagne <a
href="links/mcgoal/gebruikerstestresultaten.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Gebruikerstest resultaten</a><br>
    - <a href>Branching</a> in Git &
Fork<br>
  </div>
</div>
<div class="COL_5">
  <div class="LEERUITKOMSTNAAM2">

```

```

        <h1>Leeruitkomst 4:<br>Professionele<br>standaard</h1>
    </div>
    <div class="LEERUITKOMSTBESCHRIJVING2">
        <p>Je past beroepspraktijk toe, zowel<br>
            individueel als in teams, op het gebied<br>
            van projectorganisatie, communicatie<br>
            met stakeholders, verkennend<br>
            onderzoek en rapportage.
        </p>
    </div>
</div>
<div class="CONTAINER">
    <div class="COL_5">
        <div class="LEERUITKOMSTNAAM">
            <h1>Leeruitkomst 5:<br>Persoonlijk<br>leiderschap</h1>
        </div>
        <div class="LEERUITKOMSTBESCHRIJVING">
            <p>Je neem initiatief in het vragen<br>
                om en reflecteren op feedback.<br>
                Je identificeert je eigen kernwaarden<br>
                als basis voor je studieloopbaan<br>
                en professionele ontwikkeling.
            </p>
        </div>
    </div>
    <div class="COL_7">
        <div class="REFLECTIETEKST">
            <h2>REFLECTIE</h2>
        </div>
        <div class="LEERUITKOMSTPARAGRAAF">
            <p>Ik heb geleerd om een middenweg te vinden en een<br>
                stijl te bepalen in een groot groepje. Hierdoor heb
            ik<br>
                mij moeten aanpassen aan de design keuzes van<br>
                andere, heb ik geleerd om op andere tempos te<br>
                werken en heb ik andere perspectieven gekregen op<br>
                het verrichte werk. Individueel heb ik dagelijks
            om<br>
                feedback gevraagd en heb ik wekelijks een of<br>
                meerdere keren een FeedPulse ingevuld, voor mezelf<br>
                en voor mijn groepjes. Hierdoor heb ik mijn werk
            tot<br>
                het uiterste kunnen brengen. Voor de rest heb ik
            dit<br>
                semester actief gezocht naar manieren om mijn
            skills<br>
                te kunnen verbeteren en om een betere media<br>

```

```

        designer te
worden.
    </p>
</div>
<div class="BEWIJSLASTTITEL">
    <h2>BEWIJSLAST</h2>
</div>
<div class="BEWIJSSTUKKEN">
    <p> - <a href="links/overig/photoshopdesigns.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Photoshop bestanden</a> (Iteraties)<br>
        - <a href="links/overig/semester2feedpulses.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Alle FeedPulse's</a><br>
        - <a
href="links/overig/semester2stakeholdercommunicatie.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">Extra Feedback</a> (alles wat ik kon vinden)<br>
        - Verschil tussen Claudy <a
href="links/claudy/stylescapeclaudy.png" class="HIGHLIGHTLINK">stylescape</a>
& <a href="links/claudy/brandguideclaudy.pdf"
class="HIGHLIGHTLINK">brandguide</a><br>
        - <a href=Einddocument</a> (Persoonlijke groei -
Semester 2)
    </p>
</div>
</div>
</div>
</main>
</body>

```

overmij.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Over Mij - Freek Vermaas</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body class="NOTHOME">
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="projecten.html" class="HEADER_BAR">PROJECTEN</a>
</li>
            <li> <a href="leeruitkomsten2.html"
class="HEADER_BAR">LEERUITKOMSTEN</a> </li>
            <li> <a href="overmij.html" class="HEADER_BAR">OVER MIJ</a> </li>
        </ul>
    </div>

```

```

</div>
<div id="FREEK_VERMAAS">
  <ul class="NAV2">
    <li> <a href="index.html" class="MIDDLE_BAR">-freek vermaas-</a>
</li>
  </ul>
</div>
<div class="TITEL">
  <div id="TITELTEKST">
    <h2>OVER MIJ</h2>
  </div>
</div>
<div id="ABOUT_CONTAINER">
  <div id="OVERMIJFOTO">
    
  </div>
  <div id="OVERMIJ">
    <h3>Freek Vermaas</h3>
    <p>Ik ben Freek, 18 jaar oud en woon in Tilburg.<br>
    In mijn vrije tijd ben ik veel bezig met Music <br>
    Production en Video Editing. Ook ben ik al <br>
    een tijdje Graphic Design aan het leren, <br>
    meestal in de vorm van logo's en YouTube <br>
    thumbnails. Daarnaast heb ik een interesse in<br>
    filmmaken en spendeer ik veel tijd aan het <br>
    opschrijven en uitwerken van creatieve ideeën <br>
    in de cinematografie.</p>
  </div>
</div>
<div id="EXTRABACKGROUND">
  
</div>
</body>

```

style.css

```

@font-face {
  font-family: Kaleko;
  src: url('fonts/Kaleko.ttf');
}

@font-face {
  font-family: KalekoBig;
  src: url('fonts/KalekoBig.ttf');
}

body {

```

```

    background-repeat: no-repeat;
    background-size: 100vw;
    width: auto;
    height: auto;
}

body.HOME {
    background-image: url('images/sunset_3-cc.jpg');
    overflow: hidden;
}

body.NOTHOME {
    background-image: url('images/sunsetfixed.png'),
url('images/scrollbackground.png'),
url('images/scrollbackground.png'),
url('images/scrollbackground.png');
    overflow-x: hidden;
    background-position: top, center, center bottom, bottom;
}

body.LEERUITKOMSTENBODY {
    background-image: url('images/sunsetfixed.png'),
url('images/scrollbackground.png'),
url('images/scrollbackground.png'),
url('images/scrollbackground.png');
    overflow-x: hidden;
    background-position: top, center, center bottom, bottom;
    background-size: contain, contain, cover, contain;
}

selector {
    letter-spacing: value;
}

.HIGHLIGHTLINK {
    color: rgb(0, 157, 255);
    text-decoration: none;
}

.HIGHLIGHTLINK:hover {
    text-decoration: underline;
}

#HEADER {
    font-family: Kaleko;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

```

```
width: 700px;
height: 50px;
margin-left: 412px;
margin-right: auto;
margin-top: 20px;
}

.NAV {
  list-style: none;
  display: flex;
  padding: 0;
}

.HEADER_BAR {
  font-family: Kaleko;
  text-decoration: none;
  color: #ffee74;
  font-size: 25px;
  margin: 0 35px;
}

.MIDDLE {
  display: flex;
  flex-direction: column;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  height: 83vh;
  text-align: center;
}

#CENTER {
  font-family: Kaleko;
  font-size: 40px;
  color: white;
  color: rgba(255, 255, 255, 0.2);
  letter-spacing: 10px;
  transition: color 0.3s ease;
}

#CENTER:hover {
  color: rgba(255, 255, 255, 1);
}

#BELOW {
  font-family: Kaleko;
  font-size: 20px;
  letter-spacing: 1px;
  color: #7e6b7e;
```

```
}

#IMAGES {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  width: 100%;
  margin-bottom: 20px;
  margin-top: -120px;
}

.BOTTOM {
  margin: 0 40px;
  max-width: 150px;
  height: auto;
  margin-bottom: 40px;
  opacity: 0.2;
  transition: opacity 0.3s ease;
}

.BOTTOM:hover {
  opacity: 1;
}

#TITELTEKST {
  font-family: KalekoBig;
  color: white;
  font-size: 23px;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  margin-top: 75px;
  letter-spacing: 2px;
}

.NAV2 {
  list-style: none;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  padding: 55px;
}

.MIDDLE_BAR {
  font-family: Kaleko;
  font-size: 30px;
  letter-spacing: 2px;
  color: gold;
}
```

```
    text-decoration: none;
    opacity: 0.5;
    transition: opacity 0.3s ease;
}

.MIDDLE_BAR:hover {
    opacity: 1;
}

.LOGOTITEL {
    max-width: 150px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

.MOODYBOARD {
    max-width: 500px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

.STYLEYSCAPE {
    max-width: 650px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

.GAMEYISLAND {
    max-width: 300px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    margin-left: 50px;
}

#PROJECTIMAGES {
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    width: 100%;
}

.PROJECTBOTTOM {
    margin: 0 40px;
    max-width: 200px;
```

```
    height: auto;
    opacity: 0.2;
    transition: opacity 0.3s ease;
    margin-top: 50px;
}

.PROJECTBOTTOM:hover {
    opacity: 1;
}

#ABOUT_CONTAINER {
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    width: 50%;
    margin: auto;
}

.PFP {
    width: 350px;
}

#OVERMIJ h3 {
    font-family: Kaleko;
    color: white;
    font-size: 23px;
    letter-spacing: 2px;
    margin-left: 30px;
}

#OVERMIJ p {
    font-family: Kaleko;
    color: white;
    margin-left: 15px;
}

#MIDDENLEERUITKOMSTEN {
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    width: 100%;
    margin-left: -300px;
    margin-top: 100px;
}

#LEERUITKOMST1TITEL {
    font-family: Kaleko;
    color: white;
```

```
    letter-spacing: 2px;
}

#REFLECTIE1 {
    font-family: Kaleko;
    color: white;
    letter-spacing: 2px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    width: 100%;
    margin-top: -200px;
}

#REFLECTIE1TEKST {
    font-family: Kaleko;
    color: white;
    letter-spacing: 2px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    width: 100%;
    margin-top: -20px;
    margin-left: 200px;
}

.BGEE {
    width: 100%
}

main {
    display: grid;
    justify-content: center;
    margin-top: 85px;
}

.CONTAINER {
    width: 1200px;
    grid-template-columns: repeat(12, 1fr);
    display: grid;
}

.PROJECTLOGO {
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}
```

```
.PROJECTDESC {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  font-family: Kaleko;
  color: white;
}
```

```
.TITELLEERUITKOMST {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  font-family: KalekoBig;
  font-size: 23px;
  color: white;
}
```

```
.LEERUITKOMST {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
}
```

```
.COL_6{
  grid-column: 6 span;
}
```

```
.COL_5{
  grid-column: 5 span;
}
```

```
.COL_7{
  grid-column: 7 span;
}
```

```
.COL_12{
  grid-column: 12 span;
}
```

```
.COL_4{
  grid-column: 4 span;
}
```

```
.COL_8{
  grid-column: 8 span;
}
```

```
.LEERUITKOMSTNAAM {
```

```
font-family: Kaleko;  
color: white;  
letter-spacing: 2px;  
display: flex;  
justify-content: center;  
align-items: center;  
margin-top: 75px;  
}
```

```
.LEERUITKOMSTBESCHRIJVING {  
font-family: Kaleko;  
color: white;  
display: flex;  
justify-content: center;  
align-items: center;  
margin-left: 25px;  
}
```

```
.LEERUITKOMSTNAAM2 {  
font-family: Kaleko;  
color: white;  
letter-spacing: 2px;  
margin-top: 125px;  
}
```

```
.LEERUITKOMSTBESCHRIJVING2 {  
font-family: Kaleko;  
color: white;  
}
```

```
.REFLECTIETEKST {  
font-family: Kaleko;  
color: white;  
letter-spacing: 2px;  
margin-top: 25px;  
}
```

```
.REFLECTIETEKST2 {  
font-family: Kaleko;  
color: white;  
letter-spacing: 2px;  
margin-top: 75px;  
margin-left: 100px;  
}
```

```
.LEERUITKOMSTPARAGRAAF {  
font-family: Kaleko;  
color: white;
```

```
}

.LEERUITKOMSTPARAGRAAF2 {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  margin-left: 100px;
}

.BEWIJSLASTTITEL {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  letter-spacing: 2px;
  margin-top: 25px;
}

.BEWIJSLASTTITEL2 {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  letter-spacing: 2px;
  margin-top: 25px;
  margin-left: 100px;
}

.BEWIJSSTUKKEN {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
}

.BEWIJSSTUKKEN2 {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  margin-left: 100px;
}

.KOPJE {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  letter-spacing: 2px;
  margin-top: 50px;
  margin-left: 100px;
}

.INHOUD {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  margin-left: 100px;
}
```

```
.INHOUD2 {
  font-family: Kaleko;
  color: white;
  margin-right: 100px;
  margin-top: 75px;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
}

.MOODBOARD {
  margin-left: 100px;
}

.MOODBOARD2 {
  margin-left: 100px;
  margin-top: 25px;
}

.STYLESCAPE {
  margin-left: 100px;
}
```

Eggstermination

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Freek's Space Invaders</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
  <div class="gamecontainer">
    <div id="player" class="player"></div>
    <div id="invaders" class="invaders"></div>
  </div>
  <div class="score">Score: <span id="score">0</span></div>
  <div class="video-overlay">
    <video autoplay muted loop>
      <source src="videos/crt.mp4" type="video/mp4">
    </video>
    <script src="script.js"></script>
  </div>
</body>
</html>
```

style.css

```
body {
  margin: 0;
  padding: 0;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  height: 100vh;
  background-image: url(images/achtergrond2.png);
  background-size: cover;
  background-repeat: no-repeat;
  flex-direction: column;
  overflow: hidden;
}

.video-overlay {
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  width: 100%;
  height: 100%;
}
```

```
z-index: -1; /* Behind other content */
opacity: 0.1; /* Low transparency */
pointer-events: none; /* Allow clicks to pass through */
z-index: 1;
}

.video-overlay video {
  width: 100%;
  height: 100%;
  object-fit: cover;
}

.gamecontainer {
  position: relative;
  width: 600px;
  height: 600px;
  background-image: url(images/gras2.jpg);
  background-size: cover;
  background-repeat: no-repeat;
  overflow: hidden;
  border: 5px solid black;
}

.player {
  position: absolute;
  bottom: 10px;
  left: 50%;
  width: 80px;
  height: 60px;
  background-image: url(images/kip.png);
  background-size: cover;
  background-repeat: no-repeat;
  transform: translateX(-50%);
}

.invader {
  position: absolute;
  width: 70px;
  height: 50px;
  background-image: url(images/kat.png);
  background-size: cover;
  background-repeat: no-repeat;
}

.bullet {
  position: absolute;
  width: 20px;
  height: 20px;
```

```

    background-image: url(images/egg.png);
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
}

.score {
    color: white;
    font-size: 24px;
    margin-top: 20px;
}

```

script.js

```

const player = document.getElementById('player');
const gameContainer = document.querySelector('.gamecontainer');
const invadersContainer = document.getElementById('invaders');
const scoreElement = document.getElementById('score');

let PLAYERPOSITION = 275; // start positie van de player
let BULLETARRAY = []; // lege array die de kogels van de speler opslaat
let INVADERSARRAY = [];
let INVADERSDIRECTION = 10;
let GAMEINTERVAL;
let lastShotTime = 0; // voorkomt dat er niet te snel achter elkaar bullets
worden geschoten
const SHOT_DELAY = 500; // aantal ms dat je moet wachten per bullet
let level = 1; // spelniveau, elk level = 5 nieuwe vijanden
let score = 0;

// beweging van de player
document.addEventListener('keydown', (e) => {
    if (e.key === 'ArrowLeft' && PLAYERPOSITION > 0) {
        PLAYERPOSITION -= 10;
        /* als jij (de player) het pijltje naar links indrukt en niet al
helemaal tegen de muur staat,
        dan verplaats je 10px naar links */
        console.log('BEWOGEN NAAR:', PLAYERPOSITION);
        // in de console wordt vermeld op welke positie de player dan op het
moment staat
    } else if (e.key === 'ArrowRight' && PLAYERPOSITION < 550) {
        PLAYERPOSITION += 10;
        console.log('BEWOGEN NAAR:', PLAYERPOSITION);
    } else if (e.key === ' ') {
        shootBullet();
        // als de spatiebalk wordt ingedrukt, wordt er een bullet afgeschoten
// ' ' laat in code zien dat het om een spatiebalk gaat
    }
}

```

```

    player.style.left = PLAYERPOSITION + 'px';
  });

// functie die de players bullets laat schieten
function shootBullet() {
  const currentTime = Date.now(); // haalt de huidige tijd op
  if (currentTime - lastShotTime < SHOT_DELAY) {
    return;
  }
  /* als er minder dan 500ms voorbij zijn sinds het laatste schot
  stopt de functie die voorkomt dat je niet snel achter elkaar kunt schieten
  en kan je weer een bullet afvoeren */
  lastShotTime = currentTime;

  const bullet = document.createElement('div');
  bullet.classList.add('bullet');
  // een div wordt aangemaakt en opgeslagen in de variabele bullet, en
  krijgt de bullet css stijl
  bullet.style.left = PLAYERPOSITION + 'px';
  // de horizontale positie van de bullet is gebaseerd op waar de player
  staat
  bullet.style.bottom = '50px';
  gameContainer.appendChild(bullet);
  /* voegt de bullet toe in de gameContainer
  voegt het element toe als een sub-element */
  BULLETARRAY.push(bullet);
  // houdt elk geschoten bullet bij en slaat deze op in een array
}

// functie die de bullets movement bepaalt
function moveBullets() {
  BULLETARRAY.forEach((bullet, index) => {
    let bulletBottom = parseInt(bullet.style.bottom); // verticale positie
    van de bullet
    bullet.style.bottom = bulletBottom + 20 + 'px';
    if (bulletBottom > 600) {
      bullet.remove();
      // als de kogel de bovenkant van het scherm raakt (600), wordt hij
      verwijderd uit de gamecontainer
    }
  });
}

// maakt vijanden ("invaders")
function createInvaders(level) { // (level) geeft het huidige level door en
  bepaald hoeveel invaders er moeten komen
  for (let i = 0; i < level * 5; i++) { // aantal invaders is afhankelijk
    van het level (komen +5 bij elk level)
  }
}

```

```

    const invader = document.createElement('div');
    invader.classList.add('invader');
    const row = Math.floor(i / 5); // bepaalt de rij van de vijand (5
vijanden = 1 rij)
    const col = i % 5; // bepaalt de kolom van de vijand (elke rij heeft
er 5)
    invader.style.left = (col * 60) + 'px';
    invader.style.top = (50 + row * 50) + 'px';
    invadersContainer.appendChild(invader); // voegt de invaders toe aan
invadersContainer
    INVADERSARRAY.push(invader); // voegt de invaders toe aan de invaders
array
  }
}

// functie die de "invaders" beweegt
function moveInvaders() {
  let shouldChangeDirection = false;
  // houdt bij of de invaders van richting moeten veranderen (als ze de muur
raken)
  INVADERSARRAY.forEach(invader => {
    let invaderLeft = parseInt(invader.style.left);
    invader.style.left = invaderLeft + INVADERSDIRECTION + 'px';

    if (parseInt(invader.style.left) <= 0 || parseInt(invader.style.left)
>= 530) {
      shouldChangeDirection = true;
      // als de invader de borders van de gamecontainer raken, moeten ze
van richting veranderen
    }
  });

  if (shouldChangeDirection) {
    INVADERSDIRECTION *= -1;
    // als ^ true is, moet de richting veranderen
    let i = 0;
    while (i < INVADERSARRAY.length) {
      // na de richting veranders, beingt er een while loop die kijkt naar
de locatie van de invaders
      let invader = INVADERSARRAY[i];
      invader.style.top = parseInt(invader.style.top) + 20 + 'px';
      i++;
    }
    /* de while loop gaat door, totdat i gelijk is aan
INVADERSARRAY.length
    dan eindigt de lus en begint deze na de richting verandering weer
opnieuw */
  }
}

```

```

}

// functie die de collision regelt (zorgt ervoor dat de invaders geraakt
kunnen worden door bullets)
function checkCollisions() {
  BULLETARRAY.forEach((bullet, bulletIndex) => {
    INVADERSARRAY.forEach((invader, invaderIndex) => {
      const bulletRect = bullet.getBoundingClientRect();
      const invaderRect = invader.getBoundingClientRect();
      const gameRect = gameContainer.getBoundingClientRect();
      // haalt de exact positie en afmetingen van de bullet, invaders en
gamecontainer op.

      if (
        bulletRect.top <= invaderRect.bottom &&
        bulletRect.bottom >= invaderRect.top &&
        bulletRect.left <= invaderRect.right &&
        bulletRect.right >= invaderRect.left
        // checkt of de bullet positie en de invader positie
overlappen
      ) {
        bullet.remove();
        invader.remove();
        INVADERSARRAY.splice(invaderIndex, 1);
        score += 100;
        scoreElement.textContent = score;
        // verwijdert de bullet en de invader, van het spel en de
array, en verhoogt de score
        // deze score update wordt ook gedisplays onder de
gamecontainer
      }
    });
  });
}

// functie die de game reset
function resetGame() {
  PLAYERPOSITION = 275;
  level = 1;
  score = 0;
  scoreElement.textContent = score;

  // verwijder bullets uit gamecontainer
  BULLETARRAY.forEach(bullet => bullet.remove());
  BULLETARRAY = [];

  // verwijder invaders uit 'invadersContainer'
  INVADERSARRAY.forEach(invader => invader.remove());

```

```

    INVADERSARRAY = [];
    invadersContainer.innerHTML = '';

    // nieuwe invaders, reset deze naar de startpositie
    INVADERSDIRECTION = 10;
    createInvaders(level);

    // stop en restart de gameloop
    clearInterval(GAMEINTERVAL);
    GAMEINTERVAL = setInterval(gameLoop, 50);
}

// functie die controleert of de speler heeft verloren
function checkLossCondition() {
    const playerRect = player.getBoundingClientRect();
    INVADERSARRAY.forEach(invader => {
        const invaderRect = invader.getBoundingClientRect();
        /* getBoundingClientRect zorgt ervoor dat de positie en afmeting van de
        player worden afgenomen
        en opgeslagen in een DOMRect object
        in een DOMRect object staat dus al deze informatie in (x, y, top, right,
        etc.)*
        if (
            Math.abs(playerRect.bottom - invaderRect.top) < 1 &&
            // checkt of de onderkant van de player bijna gelijk is als de
            bovenkant van een invader
            Math.abs(playerRect.left - invaderRect.left) < 60
            // checkt of het horizontale verschil tussen de player en invader
            minder dan 60px is
            // Math.abs berekent de waarde van een getal
        ) {
            clearInterval(GAMEINTERVAL);
            alert("GAME OVER.");
            resetGame();
            // als dit het geval met een van de invaders en de player, eindigt
            het spel
        }
    });
}

// functie die de game laat lopen
function gameLoop() {
    moveBullets();
    moveInvaders();
    checkCollisions();
    checkLossCondition();

    if (INVADERSARRAY.length === 0) {

```

```
        level++; // als er geen invaders meer zijn, verhoogt het level met 1
        createInvaders(level);
        console.log('LEVEL:', level);
    }
}
// GAME START! (na een loop)
createInvaders(level);
GAMEINTERVAL = setInterval(gameLoop, 50);
```

Doofenschmirtz Website

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Evil Inc.</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
  <div id="BACKGROUND">
    <div id="HEADER">
      <ul class="NAV">
        <li> <a href="index.html" class="HEADER_BAR">Home</a> </li>
        <li> <a href="agenda.html" class="HEADER_BAR">Agenda</a></li>
        <li> <a href="tourinator.html"
class="HEADER_BAR">Tourinator</a> </li>
        <li> <a href="contact.html" class="HEADER_BAR">Contact</a>
</li>
      </ul>
    </div>
    <div class="BEZOEKEVILINC">
      <p id="BEZOEKEVILINC_TKST">Bezoek Evil Inc</p>
    </div>
    <div class="GAMEEMETDETOURINATOR">
      <p id="GAMEEMETDETOURINATOR_TKST">Ga Mee Met de Tourinator</p>
    </div>
    <div class="BLOKKEN_CONTAINER">
      <div class="BLOK1">
        <div id="BLOK1_TKST">
          <p class="TEKST1">Doofenschmirtz neemt je mee in zijn wilde
schurkenleven met zijn
          geweldige Tourinator. Stap in zijn nieuwste uitvinding en
waarschijnlijk
          kom je er heelhuids uit!</p>
          <p class="TEKST2">De Tourinator laat de moeilijke jeugd van
Dr. Doofenschmirtz in
          Druelselstein zien. Dr. Doofenschmirtz heeft een trieste
jeugd gehad.
          Zijn moeder en vader kwamen niet opdagen bij zijn
geboorte.</p>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

```

        <div id="BLOK1_TEKST2">
            <p class="TEKST3">Lees meer over de Tourinator</p>
        </div>
    </div>

    <div class="BLOK2">
        <p class="AGENDA_TEKST">Agenda</p>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator @Night</p>
            <p class="TEKST5">23.30 uur op 30 september '24</p>
        </div>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator @Day</p>
            <p class="TEKST5">10.00 uur op 1 oktober '24</p>
        </div>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator Spooooky</p>
            <p class="TEKST5">19.00 uur op 16 oktober '24</p>
        </div>
    </div>
</div>

<div class="MAP">
    
</div>
<div id="FOOT-ER"></div>
<p id="FOOT-ER-TEKSTER">©2024 Doofenschmirtz Duistere Planproducties</p>
</body>
</html>

```

tourinator.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Evil Inc.</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>

<body id="body">
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="index.html" class="HEADER_BAR">Home</a> </li>
            <li> <a href="agenda.html" class="HEADER_BAR">Agenda</a></li>

```

```

        <li> <a href="tourinator.html" class="HEADER_BAR">Tourinator</a>
</li>
        <li> <a href="contact.html" class="HEADER_BAR">Contact</a> </li>
    </ul>
</div>

<div class="TOURINATOR_TITEL">
    <p id="TOURINATOR_TEKST">Tourinator</p>
</div>

<div class="BLOKKEN_CONTAINER">
    <div class="BLOK1T">
        <p class="TEKST1T">Doofenshmirtz neemt je mee in zijn wilde
schurken leven met zijn geweldige
        Tourinator.
        Stap in zijn nieuwste uitvinding en waarschijnlijk kom je er
heelhuids uit!
        Gelukkig is Dr. Doofenshmirtz een echte dokter. Hij heeft zijn
diploma voor 15 euro
        gekocht, waardoor hij alle vaardigheden heeft om een
Tourinator te kunnen maken.</p>
        <p class="TEKST2T">De Tourinator laat de moeilijke jeugd van Dr.
Doofenshmirtz in
        Druelselstein zien.
        Dr. Doofenshmirtz heeft een trieste jeugd gehad. Zijn moeder
en vader kwamen niet
        opdagen bij zijn geboorte. Maar gelukkig laat de Tourinator
ook de mooie kanten
        van Dr. Doofenshmirtz zien; de keren dat hij Perry het
Vogelbekdier heeft verslagen,
        zijn dochter Vanessa Doofenshmirtz en nog veel meer.
        Verder laat de Tourinator een kleine preview van
Doofenshmirtz's nieuwe snode plannen
        zien! Sehr Toll!</p>
    </div>

    <div class="BLOK2">
        <p class="AGENDA_TEKST">Agenda</p>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator @Night</p>
            <p class="TEKST5">23.30 uur op 30 september '24</p>
        </div>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator @Day</p>
            <p class="TEKST5">10.00 uur op 1 oktober '24</p>
        </div>
        <div class="AGENDA">
            <p class="TEKST4">Tourinator Spoooooky</p>

```

```

        <p class="TEKST5">19.00 uur op 16 oktober '24</p>
    </div>
</div>

</div>
</body>

</html>
</html>

```

agenda.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Evil Inc.</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
    <div id="HEADER">
        <ul class="NAV">
            <li> <a href="index.html" class="HEADER_BAR">Home</a> </li>
            <li> <a href="agenda.html" class="HEADER_BAR">Agenda</a></li>
            <li> <a href="tourinator.html"
class="HEADER_BAR">Tourinator</a> </li>
            <li> <a href="contact.html" class="HEADER_BAR">Contact</a>
</li>
        </ul>
    </div>

</body>
</html>

```

contact.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Evil Inc.</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>

```

```

        <div id="HEADER">
            <ul class="NAV">
                <li> <a href="index.html" class="HEADER_BAR">Home</a> </li>
                <li> <a href="agenda.html" class="HEADER_BAR">Agenda</a></li>
                <li> <a href="tourinator.html"
class="HEADER_BAR">Tourinator</a> </li>
                <li> <a href="contact.html" class="HEADER_BAR">Contact</a>
</li>
            </ul>
        </div>

</body>
</html>

```

style.css

```

@font-face {
    font-family: Staatliches;
    src: url('fonts/Staatliches.ttf');
}

@font-face {
    font-family: RobotoCondensedSemiBold;
    src: url('fonts/RobotoCondensedSemiBold.ttf');
}

*{
    margin: 0%;
    padding: 0%;
}

body{
    background-color: #a7a3d4;
}

#BACKGROUND {
    background-image: url('images/header.jpg');
    background-repeat: no-repeat;
    background-size: 100vw;
    width: auto;
    height: 837px;
    margin-top: 0%;
}

#HEADER {
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

```

```
background-color: #a3eeb2;
width: 700px;
height: 50px;
margin-left: 412px;
margin-right: auto;
}

.NAV {
list-style: none;
display: flex;
padding: 0;
}

.HEADER_BAR {
font-family: Staatliches;
text-decoration: none;
color: #3f5db4;
font-size: 30px;
margin: 0 50px;
}

.HEADER_BAR:hover {
color: black;
}

.BEZOEKEVILINC {
display: flex;
justify-content: center;
align-items: center;
width: 17%;
height: 7%;
background-color: #3c58b5;
margin-top: 16%;
margin-left: 8%;
}

#BEZOEKEVILINC_TEKST {
color: #a3eeb2;
margin: 0;
font-size: 41px;
font-family: RobotoCondensedSemiBold;
}

.GAMEEMETDETOURINATOR {
display: flex;
justify-content: center;
```

```
        align-items: center;
        width: 41%;
        height: 10%;
        background-color: #a3eeb2;
        margin-top: 1%;
        margin-left: 8%;
    }

#GAMEEMETDETOURINATOR_TEKST {
    color: #3c58b5;
    margin: 0;
    font-size: 65px;
    font-family: Staatliches;
}

.BLOKKEN_CONTAINER{
    height: 425px;
    margin-top: 0%;
    align-items: center;
    display: flex;
}

.BLOK1 {
    width: 50%;
    height: 400px;
    background-image: url(images/homeIntro.png);
    background-repeat: no-repeat;
    background-size: cover;
    margin-left: auto;
}

#BLOK1_TEKST{
    width: 80%;
    height: 60%;
    background-color: #a3eeb2;
    margin-left: 5%;
    margin-top: 7%;
    display: grid;
}

.TEKST1 {
    color: #3c58b5;
    font-family: RobotoCondensedSemiBold;
    font-size: 20px;
    margin-top: 5%;
    margin-left: 5%;
    margin-right: 5%;
}
```

```
.TEKST2{
  color: #3c58b5;
  font-family: RobotoCondensedSemiBold;
  font-size: 20px;
  margin-top: 2%;
  margin-left: 5%;
  margin-right: 5%;
}
```

```
#BLOK1_TEKST2{
  width: 67%;
  height: 16%;
  background-color: #3c58b5;
  margin-left: 5%;
  margin-top: 2%;
  align-items: center;
  display: flex;
}
```

```
.TEKST3{
  color: #a3eeb2;
  font-family: Staatliches;
  font-size: 44px;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto;
  display: flex;
}
```

```
.BLOK2 {
  width: 36%;
  height: 400px;
  background-color: #3c58b5;
  margin-left: 1%;
  margin-right: auto;
}
```

```
.AGENDA_TEKST {
  color: #a3eeb2;
  font-family: Staatliches;
  font-size: 40px;
  margin-top: 4%;
  margin-left: 5%;
}
```

```
.AGENDA {
```

```
width: 90%;
height: 20%;
background-color: #4f68bc;
position: relative;
margin-left: auto;
margin-right: auto;
margin-top: 2%;
}

.AGENDA::after {
  content: "";
  position: absolute;
  top: 50%;
  right: 30px;
  transform: translateY(-50%);
  border-top: 20px solid transparent;
  border-left: 30px solid #87c2b5;
  border-bottom: 20px solid transparent;
  z-index: 1;
  cursor: pointer;
}

.AGENDA: hover::after {
  border-left-color: #a3eeb2;
}

.TEKST4 {
  color: #a3eeb2;
  font-family: RobotoCondensedSemiBold;
  font-size: 17px;
  margin-left: 2%;
  padding-top: 3%;
}

.TEKST5 {
  color: #87c2b5;
  font-family: RobotoCondensedSemiBold;
  font-size: 14px;
  margin-top: 1%;
  margin-left: 2%;
}

.MAP{
  width: 87%;
  height: 350px;
  background-color: #a3eeb2;
```

```
margin-left: auto;
margin-right: auto;
align-items: center;
display: flex;
}

#MAPS {
  width: 98%;
  height: 94%;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto;
  object-fit: cover;
}

#FOOT-ER {
  width: 87%;
  height: 1px;
  background-color: #727ec4;
  margin-top: 30px;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto;
}

#FOOT-ER-TEKSTER {
  color: #4f68bc;
  font-family: RobotoCondensedSemiBold;
  width: 87%;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto;
  margin-top: 5px;
  margin-bottom: 20px;
}

.TOURINATOR_TITEL {
  width: 20%;
  height: 83px;
  margin-top: 60px;
  margin-left: calc(50% - 87% / 2);
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  background-color: #a3eeb2;
}

#TOURINATOR_TEKST {
  color: #3c58b5;
  margin: 0;
  font-size: 65px;
```

```
    font-family: Staatliches;
}

.BLOK1T {
    height: 400px;
    width: 50%;
    background-color: #a3eeb2;
    background-repeat: no-repeat;
    background-size: cover;
    margin-left: auto;
}

.TEKST1T {
    margin-top: 5%;
    margin-left: 5%;
    margin-right: 5%;
    color: #3c58b5;
    font-family: RobotoCondensedSemiBold;
    font-size: 20px;
}

.TEKST2T{
    margin-top: 7%;
    margin-left: 5%;
    margin-right: 5%;
    color: #3c58b5;
    font-family: RobotoCondensedSemiBold;
    font-size: 20px;
}
```

Tuinkabouter Opdracht

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Character generator</title>
  <link rel="stylesheet" href="css/normalize.css">
  <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
</head>

<body>
  <div id="character">
    <div id="hoofd"></div>
    <div id="lichaam"></div>
    <div id="benen"></div>
  </div>
  <button id="genereer">Genereer karakter</button>
  <script src="js/script.js"></script>
</body>
</html>
```

style.css

```
#character {
  display: flex;
  flex-wrap: wrap;
  width: 200px;
}

#hoofd, #lichaam, #benen {
  width: 100%;
  height: 200px;
  background-size: cover;
  background-position: center;
}

#hoofd {
  background-color: green;
}

#lichaam {
  background-color: yellow;
}
```

```
#benen {  
  background-color: red;  
}
```

script.js

```
document.getElementById('genereer').addEventListener('click', function() {  
  var heads = ['head1.jpg', 'head2.jpg'];  
  var bodies = ['body1.jpg', 'body2.jpg'];  
  var legs = ['legs1.jpg', 'legs2.jpg'];  
  
  var HoofdIndex = heads.length > 0 ? Math.floor(Math.random() *  
heads.length) : 0;  
  var LichaamIndex = bodies.length > 0 ? Math.floor(Math.random() *  
bodies.length) : 0;  
  var BenenIndex = legs.length > 0 ? Math.floor(Math.random() * legs.length)  
: 0;  
  
  document.getElementById('hoofd').style.backgroundImage = "url('images/" +  
heads[HoofdIndex] + "')";  
  document.getElementById('lichaam').style.backgroundImage = "url('images/"  
+ bodies[LichaamIndex] + "')";  
  document.getElementById('benen').style.backgroundImage = "url('images/" +  
legs[BenenIndex] + "')";  
});
```

Bingo

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Bingo Kaart</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
  <h1>BINGO.</h1>
  <div class="bingo-card" id="bingoCard"></div>
  <button onclick="generateCard()">Nieuwe Kaart</button>
  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

style.css

```
body {
  margin: 0;
  padding: 0;
  display: flex;
  flex-direction: column;
  align-items: center;
  justify-content: center;
  height: 100vh;
}

h1 {
  font-size: 6em;
  margin-bottom: 20px;
}

.bingo-card {
  display: grid;
  grid-template-columns: repeat(5, 1fr);
  grid-template-rows: repeat(5, 1fr);
  gap: 5px;
  width: 90vw;
  max-width: 800px;
  height: 90vw;
  max-height: 400px;
  border: 2px solid black;
  padding: 5px;
}
```

```

    box-sizing: border-box;
}

.bingo-column {
    display: flex;
    flex-direction: column;
}

.bingo-cell {
    display: flex;
    align-items: center;
    justify-content: center;
    border: 1px solid black;
    cursor: pointer;
    font-size: 4em;
    width: calc(100% - 1px);
    height: calc(100% - 1px);
}

.bingo-cell.center {
    background-color: lightgreen;
}

.marked {
    background-color: pink;
}

```

script.js

```

function generateCard() {
    const bingoCard = document.getElementById("bingoCard");
    bingoCard.innerHTML = "";
    // zorgt ervoor dat de bingo kaart leeg is (wist de inhoud als er iets
    // aangevinkt is)

    const columnRanges = [
        { start: 1, end: 15 },
        { start: 16, end: 30 },
        { start: 31, end: 45 },
        { start: 46, end: 60 },
        { start: 61, end: 75 }
    ];
    /* de getallen die per verticale rij (kolom) tevoorschijn kunnen komen
    dus de eerste rij heeft 5 (niet dezelfde natuurlijk) getallen tussen de 1
    en 15, de 2de rij tussen de 16 en 30 etc*/
    const shuffledNumbers = shuffleNumbers();

```

```

    for (let col = 0; col < 5; col++) { // for loop die 5x loopt, een keer per
kolom van de bingo kaart (de bingo kaart is natuurlijk 5x5)
        const column = document.createElement("div");
        column.classList.add("bingo-column");
        const colNumbers = shuffledNumbers.slice(col * 15, col * 15 + 15);
        // krijgt 15 getallen van de shuffledNumbers die bij de kolom passen
        (dus de eerste kolom (index 1) krijgt getallen tussen de 1 en 15 etc)
        if (col === 2) {
            colNumbers.splice(2, 1, 'x');
            /* het midden van de bingokaart (derde kolom, derde getal (index 2)),
dan komt hier een x
            deze houdt in dat dit een FREE SPACE is en dat je deze niet hoeft in
te vullen om bingo te kunnen krijgen */
        }
        for (let i = 0; i < 5; i++) { // nu een loop die 5x loopt per rij
(horizontaal)
            const cell = document.createElement("div");
            cell.classList.add("bingo-cell");
            if (col === 2 && i === 2) {
                cell.classList.add("center");
                // als ze weer bij het midden komen, oftewel index 2, wordt er
gemarkeert met de CSS class 'center' dat dit een FREE SPACE is
            }
            cell.textContent = colNumbers[i]; // de plekken op de bingo kaart
worden ingevuld met de gekozen getallen
            cell.addEventListener("click", function() {
                this.classList.toggle("marked");
            });
            // CSS 'marked' wordt toegevoegd aan een vakje als deze aangeklikt
wordt. deze kan je aan en uit togglen per klik
            column.appendChild(cell); // cell (sub-element) wordt toegevoegd
aan de column (HTML-element)
        }
        bingoCard.appendChild(column);
    }

    function shuffleNumbers() {
        const numbers = []; // creeert lege array die later geshufflede
getallen zal hebben
        for (let i = 0; i < 5; i++) {
            const range = columnRanges[i]; // haalt het 'bereik' van de
getallen per kolom op (bereik als in: 1 tot 15 voor de eerste kolom, 15 tot 30
voor de tweede kolom, etc.)
            const columnNumbers = Array.from({ length: 15 }, (_, i) => i +
range.start); // maakt array met 15 getallen binnen dit bereik
            shuffle(columnNumbers);
            numbers.push(...columnNumbers); // geshufflede nummers worden
toegevoegd aan de array

```

```
    }  
    return numbers;  
}  
  
function shuffle(array) {  
    for (let i = array.length - 1; i > 0; i--) {  
        const j = Math.floor(Math.random() * (i + 1));  
        [array[i], array[j]] = [array[j], array[i]];  
    }  
}  
}
```