Samenvatting Front-End Development:

# HTML:

* Rechtenvrije foto’s: flickr.com
* Site online zetten:
  + In filezilla server
  + Reconnect with server webontwerp.ucll.be
  + Sleep sitemap in www folder
* HTML starten met emmet-abbreviation !
* Foto met beschrijving: figure met img en figcaption
* Basistructuur: Head en body met header, main en footer
* Elementen:
  + Lijsten:
    - Ul: opsomming waarvan volgorde onbelangrijk
    - Ol: opsomming waarvan volgorde belangrijk
    - Dl: lijst met woorden met een uitleg
  + Aside: sidebar
  + Klemtoon: em
  + Sterke klemtoon: strong
  + Datum/tijd: time (kan datetime=”yyyy-mm-ddThh:mm in)
  + Afkorting met uitleg als muis over: abbr
  + Elementen groeperen:
    - Blokelement: div
    - Inline: span
  + Naar elementen kunnen verwijzen: id en class
  + Speciale karakters: &x; met code x (ldquo en rdquo voor quotes, [voorbeelden](https://www.freeformatter.com/html-entities.html))
  + Hyperlinks: a (href kan link zijn maar ook „#id” om binnen pagina te verwijzen)
  + Afbeelding: img
* Form
  + Form
  + Label
  + Input met type:
    - Checkbox
    - Color
    - Date
    - Datetime-locoa
    - Email
    - File
    - Password
    - Tel
  + Button met type=“submit“
* Afbeeldingen:
  + Bitmap: verzameling pixels:
    - PNG (kleine afbeeldingen)
    - JPG (foto’s)
  + Vectorafbeelding: bestaat uit wiskundige krommen (oneindig inzoomen zonder kwaliteitsverlies)
    - SVG (wiskundige tekstbeschrijving van een figuur)
* Tabel: Graphical user interface, text, application

  Description automatically generated

# CSS:

* CSS linken aan HTML:
  + Link stylesheet in head
  + Embedded in style element
  + Inline stijlinformatie
* Selectoren:
  + Standaard: vb. p
  + Class: .class
  + ID: #id
* Voor achtergrondfoto: tekst met text-shadow
* Gradiënt: background-image: repeating-x-gradient(y, y a, z a, z b) (linear/radial x, kleuren y en b, y van 0 tot a, z van a tot b)
* Variabelen aanmaken:

Text

Description automatically generated

* Variabele oproepen:

Text

Description automatically generated

* Border box (van binnen naar buiten):
  + Content
  + Padding
  + Border
  + Margin
* Grootes:
  + Lettergrootte van element: em
  + Hoogte van kleine letters: ex
  + Hoogte van hoofdletters: cap
  + Gemiddelde breedte van een letter: ch
  + Lettergrootte van het root-element: rem (standaard lettergrootte ong 16px)
  + 1% van de viewport’s breedte: vw
  + 1% van de viewport’s hoogte: vh
  + 1% van de kleinste afmeting van de viewport: vmin
  + 1% van de grootste afmeting van de viewport: vmax
  + Percentage: %
* Bovenaan stylesheet ”\*{box-sizing: border-box}” zetten maakt breedte en hoogte makkelijker
* Box-shadow geeft zweefgevoel: box-shadow x y z a (horizontale afzetting x, verticale afzetting y, blur z, kleur a (x,y,z kunnen in px))
* Grid:
  + Display: grid;
  + Gap: x; (afmeting x)
  + Grid-template-columns: repeat(x, 1fr); (aantal kolommen x)
  + Tel je wilt elementen die 2 kolommen lang zijn: grid-column: span 2;
* Float: right; zorgt ervoor dat het element omringd wordt door tekst
* Clear: right; kann je bij een element zetten zodat het niet het float element omringd
* Position: absolute; (positie/grootte bepalen met top/bottom/right/left: x;
* Maak site responsive met @media querry’s (zien als een "if")

vb. @media (min-width: 30 em) { body {font-size: 1.1rem;}}

* CRAP:
  + Contrast
  + Repetition
  + Alignment
  + Proximity
* Sass:
  + Variabelen maken: $x: y (naam van variabele x die waarde y oproept)
  + Variabele oproepen: $x (naam van variabele x)

Graphical user interface, application

Description automatically generated

# JavaScript:

* Object: const x = { y: a, z: b, …} (object x met eigenschappen y en z die waardes a en b hebben)
* Eigenschap van object oproepen: ${x.y} (object x met eigenschap y)
* Functie: const x = (y) => {z};
* Condities: if (x) {a} else {b} (als voorwaarde x doe dan a anders b)
* Conditie ternary operator: x ? y : z (als voorwaarde x true is dan y anders z)
* Array: const x = [a, b, c]; (array x met objecten a, b en c)
* For-loops: for (const x of y) {a}; (voor elke x van array y, doe a)
* Arrays samenvoegen: const x = […y, …z] (array x is een combinatie van arrays y en z)
* Higher-order functions:
  + forEach: x.forEach((y) => {z}); (voor elke y van x, doe z)
  + filter: x.filter((y) => z) (voor elke y van x, check of voorwaarde z voldaan wordt vb. (game) => game.rating > 5)
  + map: x.map(y => z) (geeft een nieuwe array terug die met elke y van x functie z heeft gedaan)
* HTML element:
  + Aanmaken: document.createElement(“x”); (HTML element x, vb.footer)
  + Vullen: x.innerHTML=”y” (inhoud y voor element x)
  + Zoeken op ID: document.getElementById(”x”) (element id x)
  + Toevoegen aan ander element: x.appendChild(y) (element y toevoegen aan element x)
  + Class veranderen: x.className=”y” (element x krijgt class y)
* Table cell toevoegen: tableRow.appendChild(document.createElement(”td”).innerHTML=”x”)
* EventListeners: x.addEventListener(”y”, (a) => b); (voeg eventListener y toe aan element x, indien y gebeurt; voor b uit met variabele a)
  + mouseover
  + mouseout
  + click
  + dblclick
* Waarde van input: x.value (input x)
* Functies met await: x = async () => {} (functienaam x)
* Objecten van server halen (stuurt GET request): await fetch(”x”) (server x)
* Response server converten naar JS array: x.json()
* Resultaat server in array steken: x.push(…y) (items worden 1 voor 1 van y naar x gekopieerd)
* POST op server:

await fetch(

“x”,

{method: “POST” ,

headers:

{Accept: “application/json”,

“Content-Type”: “application/json”, },

body: JSON.stringify(y),})

(zet object y op server x)

* Tabel doen verdwijnen: x.style.dysplay = “none”
* Input-voorwaardes checken: if ( !x || y ) {a; return;} (als niet x of wel y, doe a)
* Polling: setInterval(x, y) (doe x om de y ms)