

Stopwatch

Voor het meten van bepaalde lesactiviteiten is er een stopwatch nodig. De stopwatch mag vrij basis zijn. Seconden en minuten dienen bijgehouden te worden. Daarnaast dient er een stopknop te zijn waardoor de stopwatch gestopt kan worden. De startknop moet de stopwatch starten of verder laten gaan als die eerder gestopt is. De resetknop dient de stopwatch helemaal te resetten. Of de stopwatch na de reset gelijk verder begint met tellen of eerst weer gestart dient te worden maakt niet uit.

Stappenplan

1. Er dient een timer te zijn die standaard op 0:0 staat.
 - a. 0 minuten
 - b. 0 seconden
2. Er dient een knop met "Start" te zijn, de stopwatch gaat daarna optellen. Zie punt 3.
 - a. Op de knop kunnen klikken
 - b. Daarna starten met tellen
 - c. Mag maar 1x tellen in de code
3. Elke seconde dienen de seconden met 1 op te tellen.
 - a. Is te zien op de pagina
 - b. Als er 60 seconden voorbij zijn dient de minuut timer met 1 omhoog te gaan.
 - i. Melding wanneer die bij de 60 is.
 - c. De seconde timer komt dan op 0 te staan en verder te gaan elke seconde.
 - d. We mogen ervanuit gaan dat er niet langer dan een uur wordt gemeten, dus er mag over 60 minuten worden gegaan.
4. Er dient een knop met "Stop" te zijn. De stopwatch stopt met tellen.
 - a. Doe de interval in een variabele
 - b. Laat hem stoppen door de variabele mee te geven aan `clearInterval()`;
 - c. Op één of andere manier moet er gezorgd worden dat wat er in de timer staat "onthouden" wordt.
 - d. Als er dan weer op "Start" wordt gedrukt gaat de stopwatch verder met tellen zoals in 3.
5. Als er op reset gedrukt wordt, dan ziet de timer eruit zoals in 1.
 - a. Er mag automatisch verder geteld worden, maar dat hoeft niet.
6. Voor nu maakt de styling niet uit, maar voor het inleveren van de "echte" opdracht wel.