

**Keuzekaart: scrollende tekst**

Moeilijkheidsgraad: ***

Kaart 1 van 4

Deze keuzekaart heeft als moeilijkheidsgraad 2 sterren. Omdat je dit leest, weten we dat je graag wilt programmeren. Je kunt voor jezelf controleren of de opdrachten op deze kaart voor jou geschikt zijn, als je de volgende vragen met ja kunt beantwoorden:

- ✿ je kunt zelfstandig code in bestanden wijzigen en opslaan
- ✿ je weet wat een font is en wat scrollen is
- ✿ je durft hulp te vragen als je een woord niet snapt en even niet goed weet wat je moet doen

De opdrachten in deze keuzekaart zijn een uitbreiding op de Sushi kaarten “Digitale kerstkaart – basisdeel”. Voor de opdrachten werk je in de al bestaande mappen en bestanden van deze kerstkaart.

Op jouw kerstkaart wordt een tekst getoond die van rechts naar links beweegt en knippert. Je gaat een aantal dingen veranderen. In deze kaarten ga je meer experimenteren en wordt er ook meer aan jouzelf overgelaten. Ook gaan we je niet elke keer vragen om het resultaat te controleren. Of je dat doet, moet je nu zelf beslissen.

Misschien vind jij dat geknipper wel te druk of wil je een andere kleur voor de tekst gebruiken. Misschien vind je het lettertype wat wij gebruiken niet mooi of beweegt voor jou de tekst te snel of te langzaam. Na elke opdracht bepaal jij zelf of je de aanpassing weer ongedaan maakt of dat je kiest voor andere instellingen. Jij bepaalt wat er straks op jouw kaart gebeurt.



HTML code wijzig je in **kerstkaart.html**. De CSS code staat in het bestand **marquee.css**. Het bestand **marquee.css** vind je in de map **marquee**.



Keuzekaart: scrollende tekst

Moeilijkheidsgraad: ***

Kaart 2 van 4

1 In je kerstkaart wordt scrollende tekst getoond. Een dergelijke tekst noemen we ook wel een lichtkrant. Het effect noemen we **marquee**. **Marquee** is een Engels woord wat kermistent of feesttent betekent. Op en kermis zie je heel vaak bonte teksten en veel knipperende lampjes. Als je het heel bont maakt, met allemaal geknipper, scrollen en kleuren, dan lijkt je tekst op de kaart inderdaad gauw op de kermis.

Dus maak het niet te bont, want anders verblind je iedereen die naar je kaart kijkt!

2 Je gaat eerst ervoor zorgen dat de tekst niet meer knippert.

Open **marquee.css**.

Zoek in de code naar wat in onderstaande is weergegeven.

```
/* Knipper-effect is een animatie van een halve seconde zichtbaar, en een halve seconde onzichtbaar */  
.blink {  
  animation: blink 1s linear infinite;  
}
```

Omdat we misschien later het knippen wel weer willen gaan gebruiken, halen we nu alleen het stukje tekst **blink 1s** weg. Hierdoor knippert de tekst niet meer.

3 De snelheid die de tekst erover doet om helemaal van rechts naar links te bewegen wordt ingesteld in seconden. Zoek in de code naar wat in onderstaande is weergegeven.

```
animation: scroll 10s linear infinite;
```

Experimenteer wat met de snelheid van je lichtkrant door het aantal seconden aan te passen.

4 Het mooie is dat je in plaats van een tekst ook een plaatje kunt laten bewegen. Dat ga je nu doen. Kopieer vanuit de bibliotheek de afbeelding **jb_screndierslede.png** naar de map **afbeeldingen**.



Keuzekaart: scrollende tekst
Moeilijkheidsgraad: ***

Kaart 3 van 4

Vervang in **kerstkaart.html** de code

```
<p class="marquee">{.....hier staat jouw tekst ...}</p>
```

door

```
<p class="marquee"></p>
```

Mooi of toch niet.....?

5 Dit was niet helemaal wat we bedoeld hadden. De slee gaat achteruit. Daar ga jij verandering in brengen. De slee moet van links naar rechts bewegen. Daarvoor moet je de animatie aanpassen. We gaan je eerst een stukje uitleggen over animatie. Daarbij moet je goed opletten, want er worden een aantal getallen genoemd waardoor het een beetje ingewikkeld kan worden om het nog te begrijpen. Vraag om hulp als je de uitleg hieronder niet begrijpt.

De animatie wordt gemaakt door jouw tekst of afbeelding steeds weer opnieuw op je scherm te zetten. Daarvoor zorgt de opdracht `@keyframes`. Een animatie start altijd op 0% en eindigt op 100%. Die percentages gaan over de tijd die is verstreken sinds de start van de animatie. Onze animatie duurt 10 seconden. 0% is als de animatie begint. 50% van 10 seconden is 5 seconden en 100% is aan het einde, dus na 10 seconden. Na afloop begint de animatie weer van voren af aan.

```
@keyframes scroll {
  0% {
    left: 100%;
    transform: none;
  }
  100% {
    left: 0;
    transform: translateX(-110%);}
}
```

Het groen gemarkeerde percentage of getal gaat over wat er wordt getekend of ingesteld aan opmaak als de tijd op het punt van het gele percentage is.

Versie: 11-12-2018



Keuzekaart: scrollende tekst
Moeilijkheidsgraad: ***

Kaart 4 van 4

- 6 Als de animatie begint, dan wordt de opmaak toegepast die staat bij 0%. Dit zorgt ervoor dat de afbeelding rechts (100%) zichtbaar wordt van de ruimte op je kerstkaart welke gebruikt wordt door de lichtkrant.

Als de animatie op 10 seconden is (100%), dan wordt de afbeelding links (0) zichtbaar wordt van de ruimte op je kerstkaart welke gebruikt wordt door de lichtkrant. Daartussen zorgt @keyframes dat jouw afbeelding zichtbaar is en dus lijkt te glijden van rechts naar links. Om te voorkomen dat het plaatje als verdwijnt als het nog niet helemaal links staat, zorgen we dat de rechterzijde van het plaatje gelijk valt met het 0-punt. Dit doen we door het plaatje tijdens de animatie met **transform: translateX(-100%)** net zover extra naar links te laten eindigen als het plaatje breed is.

```
@keyframes scroll {
  0% {
    left: 100%;
    transform: none;
  }
  100% {
    left: 0;
    transform: translateX(-100%);
  }
}
```

Om te zorgen dat de slede nu van rechts naar links beweegt in plaats van links naar rechts, moeten we dus het begin links laten zijn (0) en het einde helemaal rechts (100%). We draaien hiervoor gewoon de opmaak van 0% en 100% om.

```
@keyframes scroll {
  0% {
    left: 100%;
    transform: none;
  }
  100% {
    left: 0;
    transform: translateX(-100%);
  }
}
```

*** Je bent aan het einde gekomen van deze keuzekaart ***

Versie: 11-12-2018