

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 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 jezelf overgelaten. Ook gaan we je niet elke keer vragen om het resultaat te controleren. Dat kun je nu zelf doen (of niet doen).

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



HTML code wijzig je in **index.html**. De CSS code voor de scrollende tekst staat in het bestand **marquee.css**.





### Keuzekaart: scrollende tekst

Moeilijkheidsgraad: \*\*\*

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 dat 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!

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

#### Open marquee.css.

Zoek in de code naar wat in onderstaand kader is weergegeven.

```
.blink {
    animation: blink-on-off 1s linear infinite;
}
```

Omdat we misschien later het knipperen wel weer willen gaan gebruiken, halen we nu alleen het het stukje tekst **blink-on-off 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.

Vervang in kerstkaart.html de code





### Keuzekaart: scrollende tekst

Moeilijkheidsgraad: \*\*\*

#### Kaart 3 van 4

{... hier staat jouw tekst ...}

#### door

CoderDojo<mark>Sush</mark>i

Mooi toch, of niet.....?

5

Het 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. Dit is best pittig, dus lees het gerust nog eens door als je het de eerste keer niet begrijpt.

De animatie wordt gemaakt door jouw tekst of afbeelding steeds iets anders op je scherm te zetten, en dat te herhalen. Zo'n herhaling heet een cyclus. Om aan te geven wat je wilt veranderen zorgt de opdracht @keyframes. Daarin kun je opgeven hoe iedere cyclus eruit ziet.

De percentages geven de tijd aan die is verstreken sinds de start van de animatie. 0% is het begin van de animatiecyclus en 100% het eind. Onze animatiecyclus duurt 10 seconden, dus 50% is dan na 5 seconden en 100% is na 10 seconden. Na afloop begint het weer van voren af aan.



Keuzekaart: scrollende tekst

Moeilijkheidsgraad: \*\*\*

Kaart 4 van 4

6

Als de animatie begint, dan wordt de opmaak toegepast die staat bij 0%.

Het stukje "left: 100%" zorgt ervoor dat de afbeelding helemaal rechts afgebeeld wordt; de linkerkant wordt namelijk 100% (van de breedte) opgeschoven.

```
@keyframes scroll {
    ...
    100% {
        left: 0;
        transform: translateX(-100%);
    }
}
```

Hierna is aangegeven hoe de animatie er aan het eind uitziet, bij het stukje 100%. De afbeelding moet dan geheel links zichtbaar zijn. Dit doe je met "left: 0" (linkerkant 0% verschoven).

Maar als je alleen dat opgeeft, staat de linkerkant van de tekst of het plaatje aan de linkerkant van de kaart. Het moet nog iets verder weg, want aan het eind moet de rechterkant van de tekst of het plaatje aan de linkerkant van de kaart zijn. 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.

Je geeft dus alleen het begin en het einde aan, en de computer bepaalt zelf de rest





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: 0;
                transform: translateX(-100%);
            }
            100% {
                left: 100%;
            }
}
```

\*\*\* Gefeliciteerd, Je bent aan het einde gekomen van deze keuzekaart \*\*\*