

```
<!--Broer Media Services --Kees Broer      -->
<!--Postbus 21          -->
<!--5690 AA Son en Breugel      -->
```

```
<!--      Style section me t CSS-->
<style>
table{
border: 1px solid black;
border-radius: 0 20px 20px 0;
background: linear-gradient(white, blue);
text-align:center;
vertical-align:middle;
font-size: 20px;
}
td{line-height:60px;
height:60px;
border:3px solid black;
background: linear-gradient(white, blue);
text-align:center;
vertical-align:middle;
font-size: 20px;}
```

```
.button {
  /*background-color: #4CAF50;*/
background: linear-gradient(yellow,red);
border-radius: 20px 0 20px 20px;
  border: none;
  color: white;
  padding: 15px 32px;
  text-align: center;
vertical-align:middle;
  text-decoration: none;
  display: inline-block;
  font-size: 16px;
  margin: 4px 2px;
  cursor: pointer;
}
</style>
```

```
<!-- einde van de Style section-->
```

```
<!-- HTML section -->
```

```
<figure class="wp-block-table"><table style="width:30%"><tbody><tr><td
class="vakje1"><button id="but1" class="button"
onclick="myFunctionA1()">Vul A1</button>
<p id="demo"></p>
</td><td class="vakje2"><button id="but2" class="button"
onclick="myFunctionA2()">Vul A2</button>
<p id="demoA2"></p>
</td><td class="vakje3"><button id="but3" class="button"
onclick="myFunctionA3()">Vul A3</button>
<p id="demoA3"></p></td><td class="vakje4"><button class="button"
id="but4" onclick="myFunctionA4()">Vul A4</button><p
id="demoA4"></p></td></tr><tr><td class="vakje5"><button id="but5"
class="button" onclick="myFunctionB1()">Vul B1</button><p
id="demoB1"></p></td><td class="vakje6"><button id="but6" class="button"
onclick="myFunctionB2()">Vul B2</button><p id="demoB2"></p></td><td
class="vakje7"><button id="but7" class="button"
```

```

onclick="myFunctionB3()">Vul B3</button><p id="demoB3"></p></td><td
class="vakje8"><button id="but8" class="button"
onclick="myFunctionB4()">Vul B4</button><p
id="demoB4"></p></td></tr><tr><td class="vakje9"><button id="but9"
class="button" onclick="myFunctionC1()">Vul C1</button><p
id="demoC1"></p></td><td class="vakje10"><button id="but10"
class="button" onclick="myFunctionC2()">Vul C2</button><p
id="demoC2"></p></td><td class="vakje11"><button id="but11"
class="button" onclick="myFunctionC3()">Vul C3</button><p
id="demoC3"></p></td><td class="vakje12"><button id="but12"
class="button" onclick="myFunctionC4()">Vul C4</button><p
id="demoC4"></p></td></tr><tr><td class="vakje13"><button id="but13"
class="button" onclick="myFunctionD1()">Vul D1</button><p
id="demoD1"></p></td><td class="vakje14"><button id="but14"
class="button" onclick="myFunctionD2()">Vul D2</button><p
id="demoD2"></p></td><td class="vakje15"><button id="but15"
class="button" onclick="myFunctionD3()">Vul D3</button><p
id="demoD3"></p></td><td class="vakje16"><button id="but16"
class="button" onclick="myFunctionD4()">Vul D4</button><p
id="demoD4"></p></td></tr></tbody></table>
<button class="button" onclick="myFunctiongo()">speel!</button><p
id="go">
</p></figure>
<!-- Einde van de HTML sectie-->
<!-- Script section -->

```

```

<script>
<!-- array tegenstander vullen -->

const tabel1 = [];<!-- getallen van de tegenstander -->
const tabel2 = [];<!-- getallen van de speler -->
const tabel3=[];<!-- het spelresultaat voor de speler -->
tabel1[0]= Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[1]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[2]= Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[3]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[4]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[5]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[6]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[7]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[8]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[9]= Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[10]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[11]= Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[12]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[13]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[14]=Math.trunc((Math.random()*10));
tabel1[15]=Math.trunc((Math.random()*10));
<!-- array tegenstander vullen ten einde -->

```

```

<!-- Script section A1 -->
function myFunctionA1() {var A1 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but1");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
A1=A1*1;
if (A1>9) {A1=9*1;};
if (A1<0) {A1=1*1;};
if (isNaN(A1)) {A1=0;};

```

```

<!-- wegschrijven van A1 in de tabel -->
tabel2[0]=A1;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[0]>=A1){tabel3[0]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje1');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[0]=tabel1[0]+A1;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje1');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demo").innerHTML = A1+" "+"("+tabel3[0]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
<!--vakje wordt rood -->

<!--Einde vakje wordt rood -->

}

<!-- Script section A2 -->

function myFunctionA2() {var A2 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but2");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
A2=A2*1;
if(A2>9){A2=9*1;};
if(A2<0){A2=1*1;};
if(isNaN(A2)){A2=0;};
<!-- wegschrijven van A2 in de tabel -->
tabel2[1]=A2;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[1]>=A2){tabel3[1]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje2');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[1]=tabel1[1]+A2;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje2');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoA2").innerHTML = A2+" "+"("+tabel3[1]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
<!--vakje wordt rood -->
<!--Einde vakje wordt rood -->
}

```

```

<!-- Script section A3 -->
function myFunctionA3() {var A3 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but3");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
A3=A3*1;
if(A3>9){A3=9*1;};
if(A3<0){A3=1*1;};
if(isNaN(A3)){A3=0;};
<!-- wegschrijven van A3 in de tabel -->
tabel2[2]=A3;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[2]>=A3){tabel3[2]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje3');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[2]=tabel1[2]+A3;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje3');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoA3").innerHTML = A3+" "+"("+tabel3[2]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->

}

```

```

<!-- Script section A4 -->
function myFunctionA4() {var A4 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but4");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
A4=A4*1;
if(A4>9){A4=9*1;};
if(A4<0){A4=1*1;};
if(isNaN(A4)){A4=0;};
<!-- wegschrijven van A4 in de tabel -->
tabel2[3]=A4;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[3]>=A4){tabel3[3]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje4');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[3]=tabel1[3]+A4;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje4');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoA4").innerHTML = A4+" "+"("+tabel3[3]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->

```

```

buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->

}

<!-- Script section B1 -->
function myFunctionB1() {var B1 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but5");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
B1=B1*1;
if(B1>9){B1=9*1;};
if(B1<0){B1=1*1;};
if(isNaN(B1)){B1=0;};
<!-- wegschrijven van B1 in de tabel -->
tabel2[4]=B1;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[4]>=B1){tabel3[4]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje5');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[4]=tabel1[4]+B1;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje5');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoB1").innerHTML = B1+" "+"("+tabel3[4]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}
<!-- Script section B2 -->
function myFunctionB2() {var B2 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but6");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
B2=B2*1;
if(B2>9){B2=9*1;};
if(B2<0){B2=1*1;};
if(isNaN(B2)){B2=0;};
<!-- wegschrijven van B2 in de tabel -->
tabel2[5]=B2;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[5]>=B2){tabel3[5]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje6');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[5]=tabel1[5]+B2;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje6');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->

```

```

document.getElementById("demoB2").innerHTML = B2+" "+"("+tabel3[5]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

<!-- Script section B3 -->
function myFunctionB3() {var B3 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but7");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
B3=B3*1;
if(B3>9){B3=9*1;};
if(B3<0){B3=1*1;};
if(isNaN(B3)){B3=0;};
<!-- wegschrijven van B3 in de tabel -->
tabel2[6]=B3;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[6]>=B3){tabel3[6]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje7');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
    cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[6]=tabel1[6]+B3;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje7');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
    cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoB3").innerHTML = B3+" "+"("+tabel3[6]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

```

```

<!-- Script section B4 -->
function myFunctionB4() {var B4 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but8");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
B4=B4*1;
if(B4>9){B4=9*1;};
if(B4<0){B4=1*1;};
if(isNaN(B4)){B4=0;};
<!-- wegschrijven van B4 in de tabel -->
tabel2[7]=B4;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[7]>=B4){tabel3[7]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje8');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
    cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[7]=tabel1[7]+B4;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje8');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
    cel[i].style.background = "green";
}};
}

```

```

<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoB4").innerHTML = B4+" "+"("+tabel3[7]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}
<!-- Script section C1 -->
function myFunctionC1() {var C1 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but9");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
C1=C1*1;
if(C1>9){C1=9*1;};
if(C1<0){C1=1*1;};
if(isNaN(C1)){C1=0;};
<!-- wegschrijven van C1 in de tabel -->
tabel2[8]=C1;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[8]>=C1){tabel3[8]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje9');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[8]=tabel1[8]+C1;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje9');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoC1").innerHTML = C1+" "+"("+tabel3[8]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

<!-- Script section C2 -->
function myFunctionC2() {var C2 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but10");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
C2=C2*1;
if(C2>9){C2=8*1;}
else{if(C2<0){C2=1*1;}}
<!-- wegschrijven van C2 in de tabel -->
tabel2[9]=C2;

<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[9]>=C2){tabel3[9]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje10');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[9]=tabel1[9]+C2;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje10');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}
}
}

```

```

}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->

document.getElementById("demoC2").innerHTML = C2+" "+"("+tabel3[9]+")";
buttonstatus.style.display = "none";
}

<!-- Script section C3 -->
function myFunctionC3() {var C3 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but11");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
C3=C3*1;
if(C3>9){C3=9*1;};
if(C3<0){C3=1*1;};
if(isNaN(C3)){C3=0;};
<!-- wegschrijven van C3 in de tabel -->
tabel2[10]=C3;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[10]>=C3){tabel3[10]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje11');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[10]=tabel1[10]+C3;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje11');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoC3").innerHTML = C3+" "+"("+tabel3[10]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

<!-- Einde Script section C3 -->

<!-- Script section C4 -->
function myFunctionC4() {var C4 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but12");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
C4=C4*1;
if(C4>9){C4=9*1;};
if(C4<0){C4=1*1;};
if(isNaN(C4)){C4=0;};
<!-- wegschrijven van C4 in de tabel -->
tabel2[11]=C4;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[11]>=C4){tabel3[11]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje12');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}
}
}

```



```

}}else{tabel3[11]=tabel1[11]+C4;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje12');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoC4").innerHTML = C4+" "+"("+tabel3[11]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}
<!-- Script section D1 -->
function myFunctionD1() {var D1 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but13");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
D1=D1*1;
if(D1>9){D1=9*1;};
if(D1<0){D1=1*1;};
if(isNaN(D1)){D1=0;};
<!-- wegschrijven van D1 in de tabel -->
tabel2[12]=D1;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[12]>=D1){tabel3[12]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje13');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[12]=tabel1[12]+D1;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje13');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoD1").innerHTML = D1+" "+"("+tabel3[12]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

```

```

<!-- Script section D2 -->
function myFunctionD2() {var D2 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but14");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
D2=D2*1;
if(D2>9){D2=9*1;};
if(D2<0){D2=1*1;};
if(isNaN(D2)){D2=0;};
<!-- wegschrijven van D2 in de tabel -->
tabel2[13]=D2;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[13]>=D2){tabel3[13]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje14');

```

```

for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[13]=tabel1[13]+D2;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje14');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoD2").innerHTML = D2+" "+"("+tabel3[13]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

```

```

<!-- Script section D3 -->
function myFunctionD3() {var D3 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but15");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
D3=D3*1;
if(D3>9){D3=9*1;};
if(D3<0){D3=1*1;};
if(isNaN(D3)){D3=0;};
<!-- wegschrijven van D3 in de tabel -->
tabel2[14]=D3;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[14]>=D3){tabel3[14]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje15');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[14]=tabel1[14]+D3;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje15');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoD3").innerHTML = D3+" "+"("+tabel3[14]+)";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

```

```

<!-- Script section D4 -->
function myFunctionD4() {var D4 = prompt("give a number from 0-9 ");
var buttonstatus=document.getElementById("but16");
<!-- check op waarde tussen 0 en 9 -->
D4=D4*1;
if(D4>9){D4=9*1;};
if(D4<0){D4=1*1;};
if(isNaN(D4)){D4=0;};
<!-- wegschrijven van D4 in de tabel -->

```

```

tabel2[15]=D4;
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander -->
if (tabel1[15]>=D4){tabel3[15]=0;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje16');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "red";
}}else{tabel3[15]=tabel1[15]+D4;const
cel=document.getElementsByClassName('vakje16');
for (let i = 0; i < cel.length; i++) {
  cel[i].style.background = "green";
}};
<!--als tegenstander groter gelijk input speler-- dan input speler=0,
anders krijgt de speler de punten van de tegenstander erbij-->
<!--vergelijken van getal speler met getal van de tegenstander ten einde
-->
document.getElementById("demoD4").innerHTML = D4+" "+"("+tabel3[15]+")";
<!--het getal wordt op het beeldscherm getoond -->
buttonstatus.style.display = "none";
<!--button wordt onzichtbaar gemaakt -->
}

<!--script session D4 ten einde -->

function myFunctiongo(){
<!---Check of alle tabellen gevuld zijn ---->
var i=0;
for (i = 0; i <= 15; i++)
{if(typeof(tabel2[i])=="undefined"){tabel2[i]=0*1;prompt("vakje :"+(i+1)+
"is niet gevuld"+tabel2[i]);}
};

<!--- Eind van: Check of alle tabellen gevuld zijn ---->
var win = window.open("", "Page Help", "newwindow", "width=50, height=25,
top=50, left=50"); win.document.body.innerHTML = "de tegenstander heeft
gespeeld:"+"<br/>" +tabel1[0]+" "+tabel1[1]+" "+tabel1[2]+"
"+tabel1[3]+"<br/>" +tabel1[4]+" "+tabel1[5]+" "+tabel1[6]+" "+tabel1[7]+
"<br/>" +tabel1[8]+" "+tabel1[9]+" "+tabel1[10]+" "+tabel1[11]+
"<br/>" +tabel1[12]+" "+tabel1[13]+" "+tabel1[14]+"
"+tabel1[15]+"<br/>"+"<br/>"+"Jij hebt gespeeld:"+"<br/>" +tabel2[0]+" "
+tabel2[1]+" "+tabel2[2]+" "+tabel2[3]+"<br/>"+"<br/>" +tabel2[4]+" "
+tabel2[5]+" " +tabel2[6]+" " +tabel2[7]+" " +<br/>"+" "
+"<br/>" +tabel2[8]+" " +tabel2[9]+" " +tabel2[10]+" "
+tabel2[11]+"<br/>"+"<br/>" +tabel2[12]+" " +tabel2[13]+" "
+tabel2[14]+" " +tabel2[15]+

"<br/>"+"<br/>"+"spelresultaat:"+"<br/>" +tabel3[0]+" " +tabel3[1]+"
"+tabel3[2]+" " +tabel3[3]+"<br/>" +tabel3[4]+" " +tabel3[5]+"
"+tabel3[6]+" " +tabel3[7]
+"<br/>" +tabel3[8]+" " +tabel3[9]+" " +tabel3[10]+" " +tabel3[11]
+"<br/>" +tabel3[12]+" " +tabel3[13]+" " +tabel3[14]+" " +tabel3[15]

;

}
</script>

```