

VISUEEL 3C PROGRAMMEREN

LUK 3.2 De student demonstreert aan de hand van een zelfgemaakt technisch prototype dat zij de basisprincipes van programmeren kan toepassen en uitleggen.

BC 3.2.1 Je ontwikkelt een werkend technisch prototype waarmee je de basisprincipes van programmeren kunt aantonen [Ontwerpen]

BC 3.2.2 Je maakt in je uitleg navolgbaar dat je de basisprincipes van programmeren begrijpt. [Ontwerpen]

Emilie Issa Ossais
Studentnummer: 2119667
Klas: 1A
CMD24/25

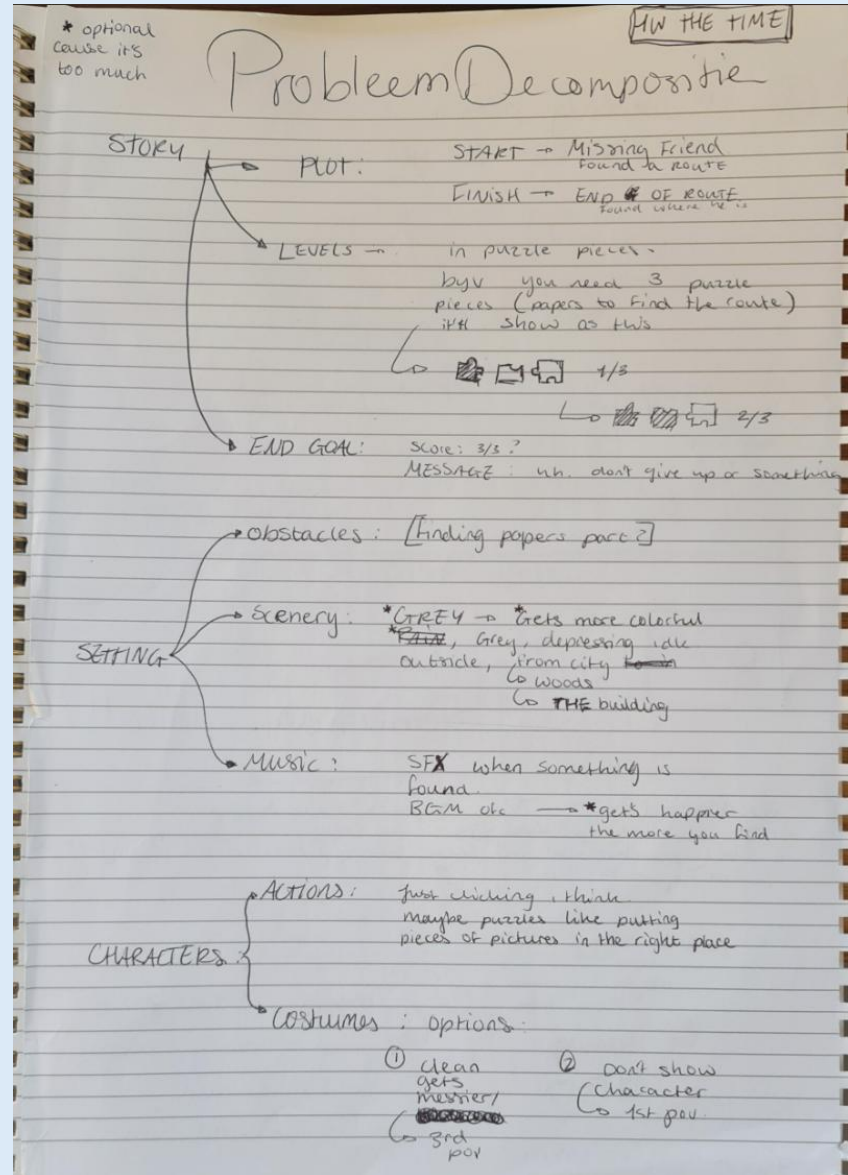
LINK NAAR SCRATCH GAME

<https://scratch.mit.edu/projects/1135160788>

P.S: ik begon met een ander idee en ben last minute geswitched naar een ander idee, dus kloppen misschien sommige dingen niet. Bijv, mijn problem decompositie en het spel zelf

P.S.S: Ik wilde bij mijn spel een 'failing condition' erbij zetten maar mijn code werkte daar niet bij. Ik heb daar hulp bij gevraagd maar niemand snapte wat er fout ging. Ik heb feedback hierop gekregen van mijn medestudenten. Ze zeiden dat mijn spel heel simpel is en lijkt als of het voor kinderen is gemaakt, daardoor past het ook dat er geen failing condition is.

BEWIJSLAST: PROBLEEMDECOMPOSITIE

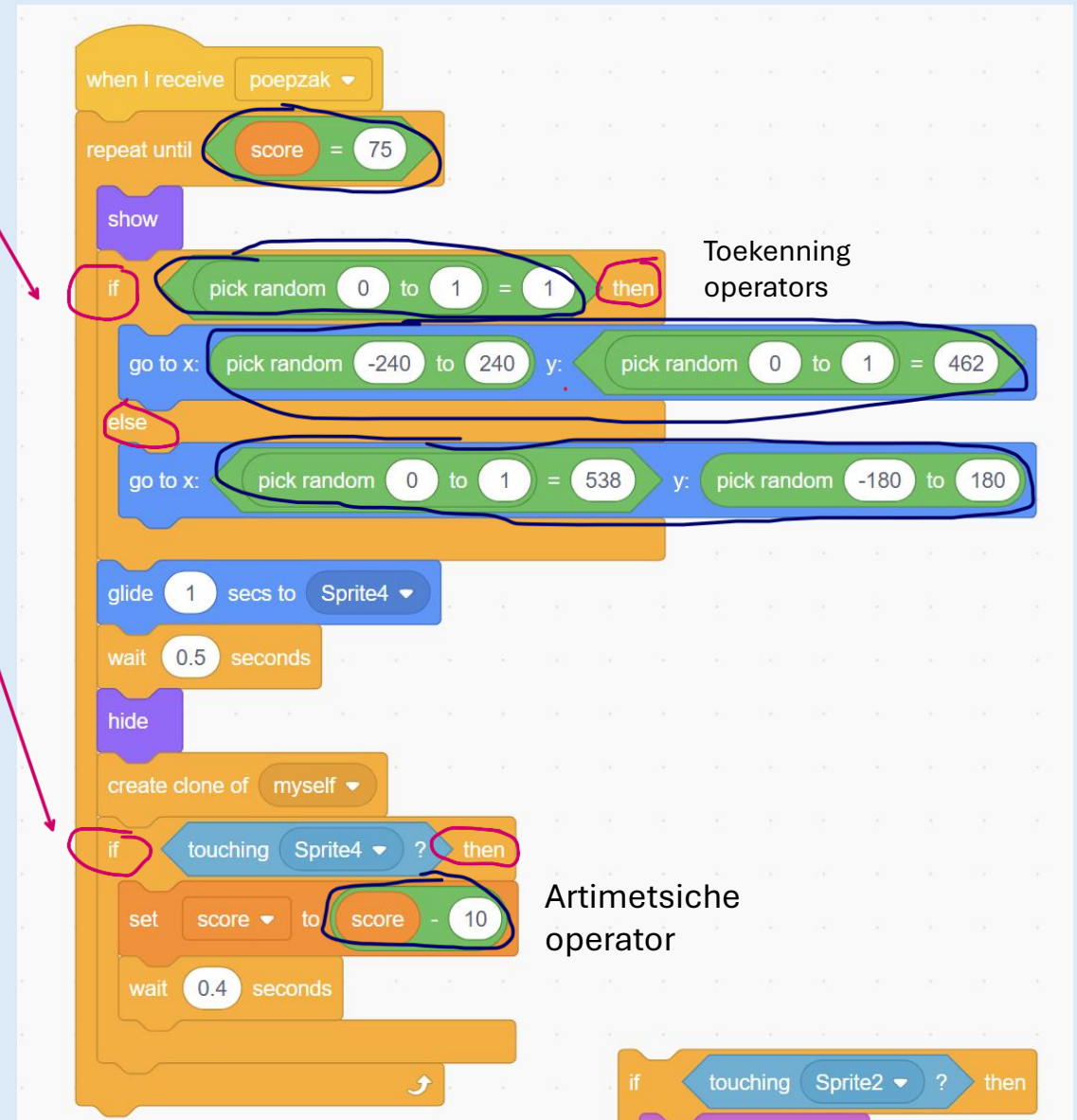


BEWIJSLAST: OPERATORS EN CONDITIONAL STATEMENTS

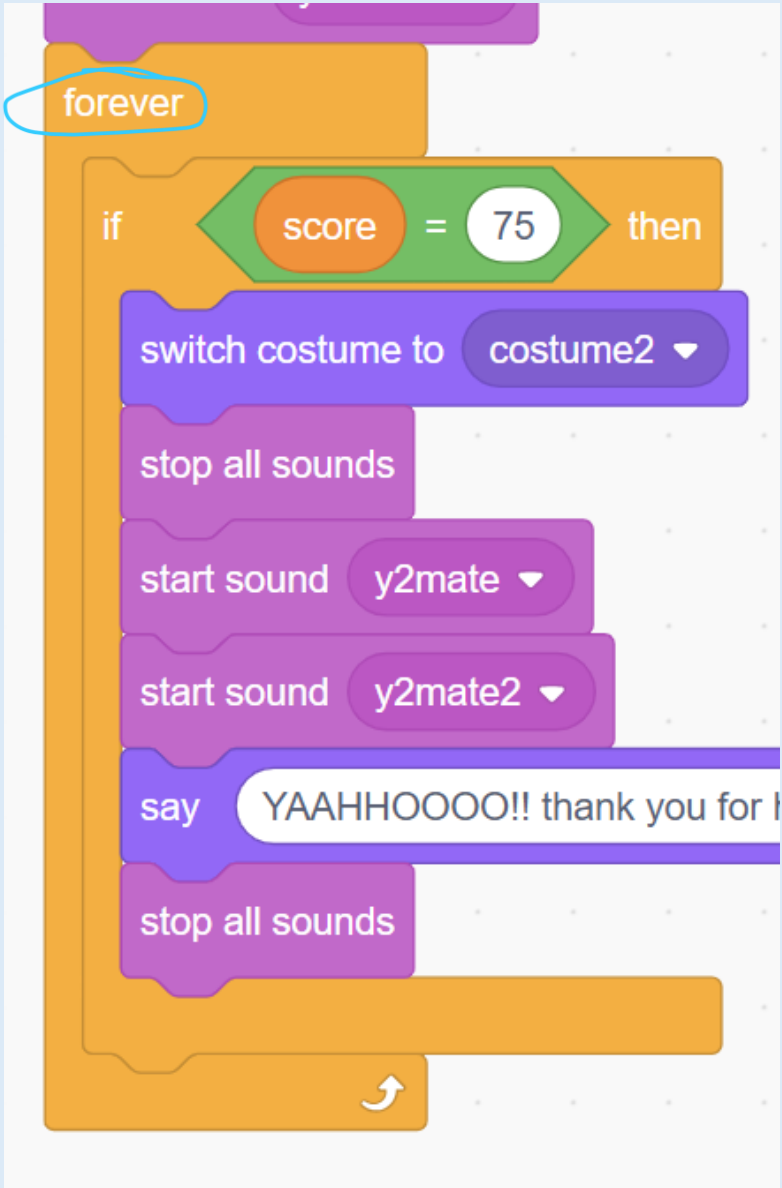
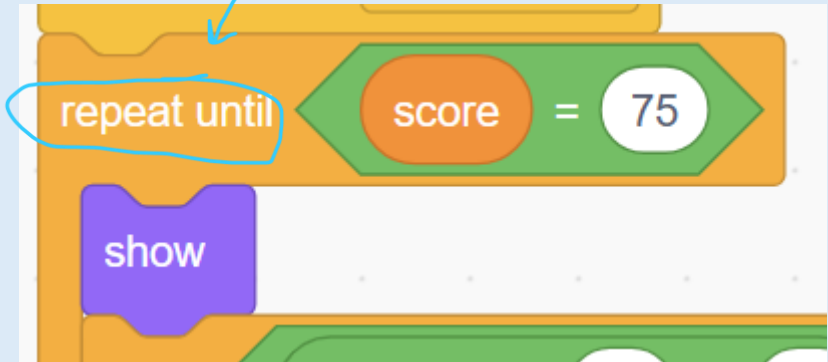
Arithmetische operator: wordt gebruikt voor wiskundige bewerkingen

Toekenning operators: gebruikt om waarde aan de variable te geven

Conditional statements: if __ then__ else __



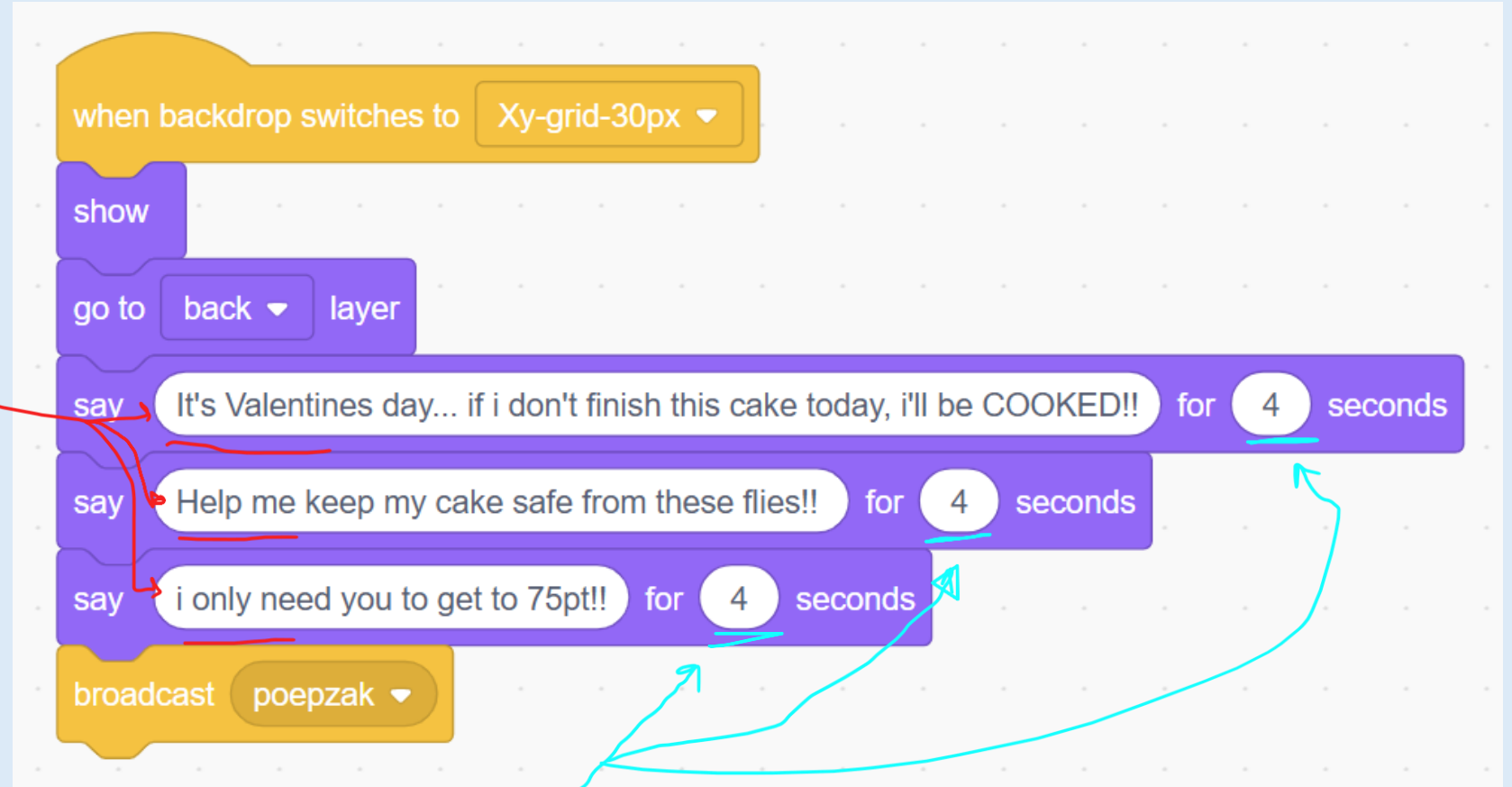
BEWIJSLAST: LOOPS



BEWIJSLAST: DATATYPES

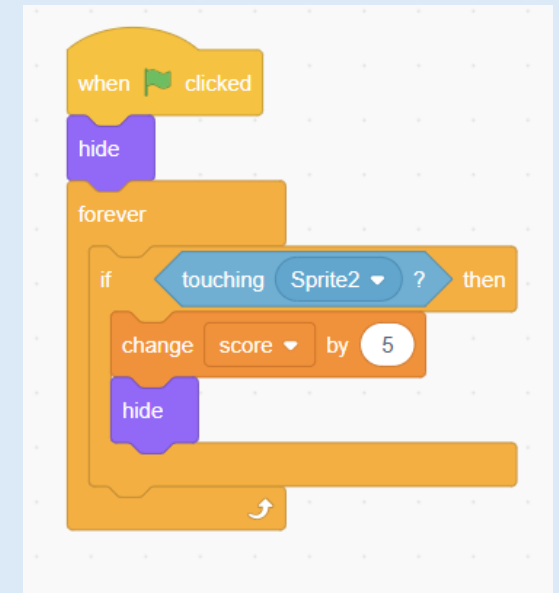
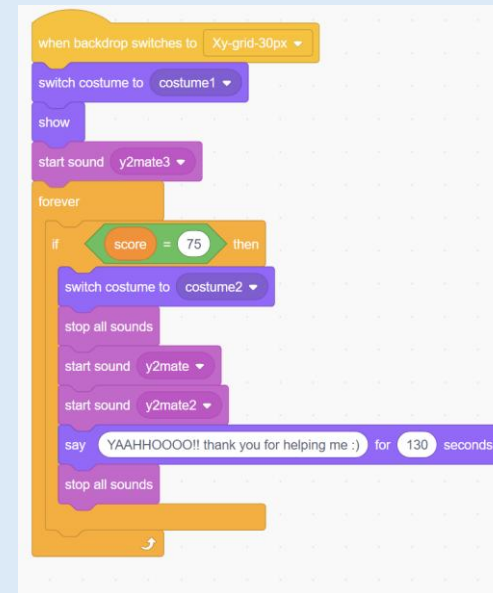
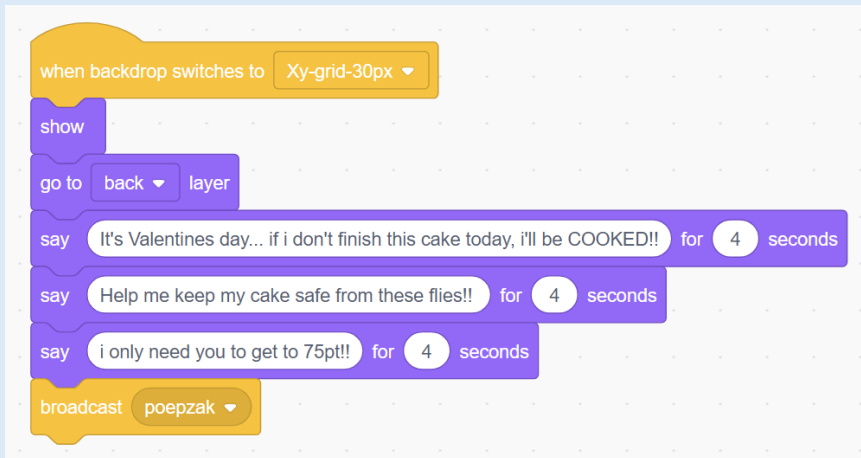
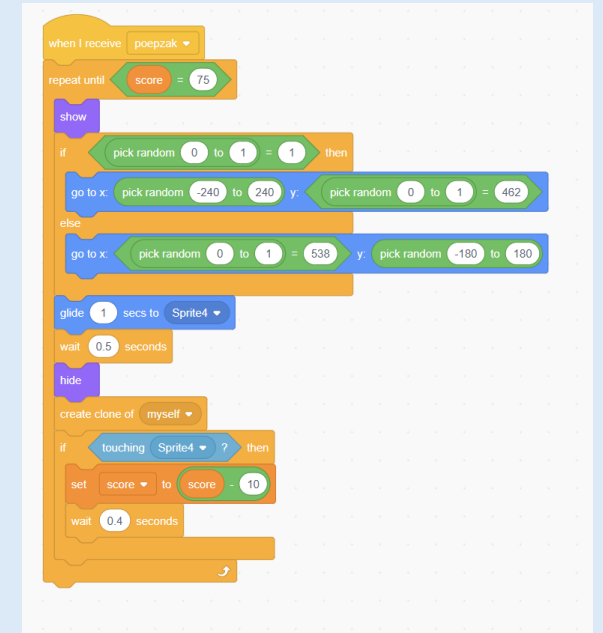
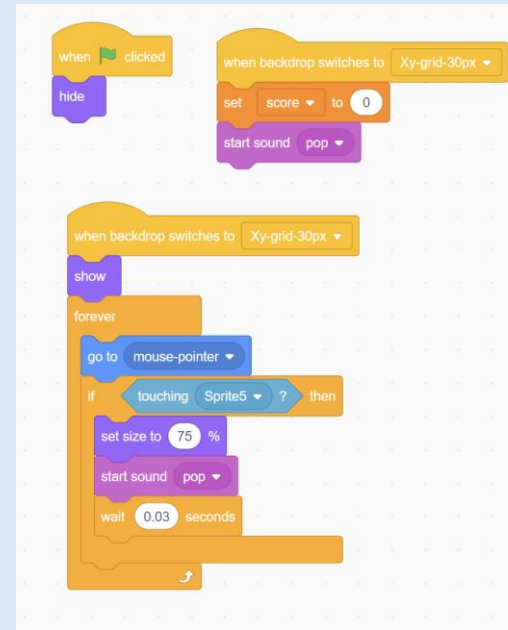
String : tekst

Integer : cijfer



BEWIJSLAST: ALGORITMEN

Een string van code die gebruikt wordt om een taak uit te voeren of een problem op te lossen



EIIND EEE!!!!