

Oefeningen en testvragen

Hoofdstuk	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	Oefening: 1.2		
2	Testvragen: 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 Oefeningen: 2.2, 2.3, 2.4, 2.5		Oefening: 2.6
3	Testvragen: 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 Oefening: 3.6		
4	Testvragen: 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.11 Oefening: 4.2	Oefeningen: 4.9, 4.11	
5	Testvragen: 5.5, 5.6 Oefeningen: 5.6, 5.14	Oefening: 5.5	
6	Testvraag: 6.3 Oefeningen: 6.3, 6.8, 6.9, 6.11 (digitale klok)	Oefeningen: 6.6, 6.10	Oefening: 6.11 (analoge klok)
7	Oefeningen: 7.13, 7.14	Oefening: 7.11	Oefeningen: 7.7 uitbreiding (je moet een bewerking met meerdere operatoren kunnen ingeven (vb: $3+5-8*2/5=$))
8	Oefeningen: 8.4, 8.7		
10	Testvragen: 10.2, 10.3, 10.4 Oefening: 10.9	Oefening: 10.8	
			Canon
11	Testvragen: 11.2, 11.3	Oefening: 11.7	
12	Oefening: 12.8		

Hoofdstuk	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	MINIPROJECT
13	Oefeningen: 13.1, 13.7, 13.8, 13.9	Oefening: 13.8 uitbreiding	Oefening: 13.9 uitbreiding: wijzig de code zodanig dat je 'eender welke kleurnaam' in de ComboBox kan toevoegen. Het programma moet dan het label van de correcte kleur voorzien (zonder nog code aan te passen).	
17	Oefening: 17.6	Oefening: 17.7		
18	Testvragen: 18.3, 18.4, 18.5, 18.6		Oefening: 18.8	
23		Dieren		
24	Oefening: 24.1			
14		Oefeningen: 14.20, 14.21, 14.22, 14.23		
			Domineering Game	
16		Oefening: 16.9		
19	Testvragen: 19.2, 19.3, 19.4, 19.6	Oefeningen: 19.6		
			Voetbal	