

Opdracht 4: Chat

Wat heb je geleerd?

- | | |
|--------------------------|--|
| raw_input() | De functie <code>raw_input()</code> maakt het mogelijk voor de gebruiker om gegevens in te voeren. Deze gegevens worden als tekst (string) in een variabele opgeslagen. In het programma gebruikten we hiervoor de <code>chatMsg</code> variabele. |
| Strings | Strings zijn een datatype in Python om tekst in op te slaan. Strings worden weergegeven met een dubbel aanhalingsteken (bijvoorbeeld "een string"). |
| Ongelijk aan (!=) | Een "ongelijk aan" teken controleert of twee waarden niet gelijk zijn. Zolang de waarde van <code>chatMsg</code> niet hetzelfde is als <code>"/exit"</code> zal de loop opnieuw worden uitgevoerd. Als dat wel zo is, dan stopt de . |
| postToChat() | De <code>postToChat()</code> functie neemt een string als argument en toont deze in het chat window van Minecraft. |

Andere ideeën

Er zijn veel manieren om dit programma aan te passen en iets anders te laten bouwen. Probeer je eigen ideeën!

- Voeg een gebruikersnaam toe aan de chat. Voeg een extra regel toe aan het programma die `raw_input()` gebruikt om de gebruikersnaam aan de gebruiker te vragen en deze in een variabele genaamd `userName` op te slaan. Verander hierna de regel met `postToChat()` in `mc.postToChat(userName + ":" + chatMsg)`