

Opdracht 1.1 Knoppen in de stopwatch

- a. De knop *Lap* is te gebruiken als de stopwatch aan het meten is. De knop *Reset* is te gebruiken als de meting is gestopt.
 - b. Nee. Er worden alleen wat gegevens bijgewerkt. De toestand verandert niet.
 - c. De *Lap*-knop legt de tijd vast tussen twee opeenvolgende keren drukken van de knop.
De *Reset*-knop wist alle tijden.
-

Opdracht 1.2 De getallen in de tijd

De eerste vermelding geeft niet slechts de hele minuten, maar ook een deel, terwijl er nog een deel van een minuut volgt.
Beter was het te zeggen: 1,73 minuut of 1 minuut en 43,82 seconden.

Opdracht 1.3 Rondetijd uitrekenen: wat heb je nodig?

- a. Nee, je kunt de laatste rondetijd niet berekenen. Daarvoor heb je de totale tijd die verstreken is na ronde 5 nodig of alle afzonderlijke rondetijden.
 - b. Je kunt de tijd van ronde 6 berekenen door de tijden van alle voorgaande ronden op te tellen en die uitkomst af te trekken van de actuele tijd.
 - c. Als je ook de totaal verstreken tijd onthoudt, kun je eenvoudiger de tijd van de volgende ronde berekenen.
Je hoeft dan alleen maar de laatste totale tijd af te trekken van de actuele tijd.
-

Opdracht 1.4 Rondetijd uitrekenen

- a. $4:12,10 - 3:46,30$
 $4 - 3 = 1$ minuut
 $12,10 - 46,30 = -34,20$
 1 minuut min $34,20$ seconde.
 - b. rondetijd in seconde = (minuten keer 60 plus seconde van tussentijd) - (minuten keer 60 plus seconde van vorige tussentijd)
herhalen: Als (rondetijd in seconde ≥ 60) dan (rondetijd = rondetijd - 60)
munuten een ophogen
einde herhalen
rondetijd = minuten:(rondetijd in sceonde)
-

Opdracht 1.5 Snelste en langzaamste ronde aanpassen

- a. Als (laatste rondetijd > langzaamste ronde) dan laatste rondetijd = langzaamste ronde
Als (laatste rondetijd < snelste ronde) dan laatste rondetijd = snelste ronde

b.

