

SOFTWARE ONTWIKKELEN

AGENDA VOOR VANDAAG

- Lesdoelen
- Opdrachten vorige les
- Loop flow – break
- Loop flow – continue
- Loops & Flowcharts

LESDOELEN

Na de les van vandaag:

- Weet je hoe je flow van een loop kunt beïnvloeden.
- Kun je nesting in loops gebruiken.

OPDRACHTEN VORIGE LES

- Zijn er vragen over de opdrachten of quizzes?
- Wat is de GGD van 2520 en 3780? Kan iemand dat testen in zijn uitwerking?

LOOP FLOW - BREAK

Met een `break` geef je aan dat je de loop wilt afbreken. **Ongeacht de conditie!**

met break

```
var random = new Random();
int numberToGuess = random.Next(1,100);

while(true)
{
    Console.WriteLine("Raad het nummer");
    int guessed = int.Parse(Console.ReadLine());

    if(guessed == numberToGuess)
    {
        break;
    }

    Console.WriteLine("Het nummer is geraden");
```

VS

zonder break

```
var random = new Random();
int numberToGuess = random.Next(1,100);
bool isCorrectNumberGuessed = false;

while(isCorrectNumberGuessed == false)
{
    Console.WriteLine("Raad het nummer");
    int guessed = int.Parse(Console.ReadLine());

    if(guessed == numberToGuess)
    {
        isCorrectNumberGuessed = true;
    }

    Console.WriteLine("Het nummer is geraden");
```

NU ZELF

Schrijf een stukje code wat net zolang om een getal vraagt tot een getal tussen 10 en 20 is ingevoerd!

- Maak gebruik van een **break**
- Extra (uitdaging): gebruik de `TryParse()` en toon een nette foutmelding wanneer de gebruiker geen getal invoert

LOOP FLOW - CONTINUE

Wanneer je een continue gebruikt worden de overige regels code binnen de scope van de loop niet meer uitgevoerd.

```
int [] getallenLijst = [12, 15, 17];

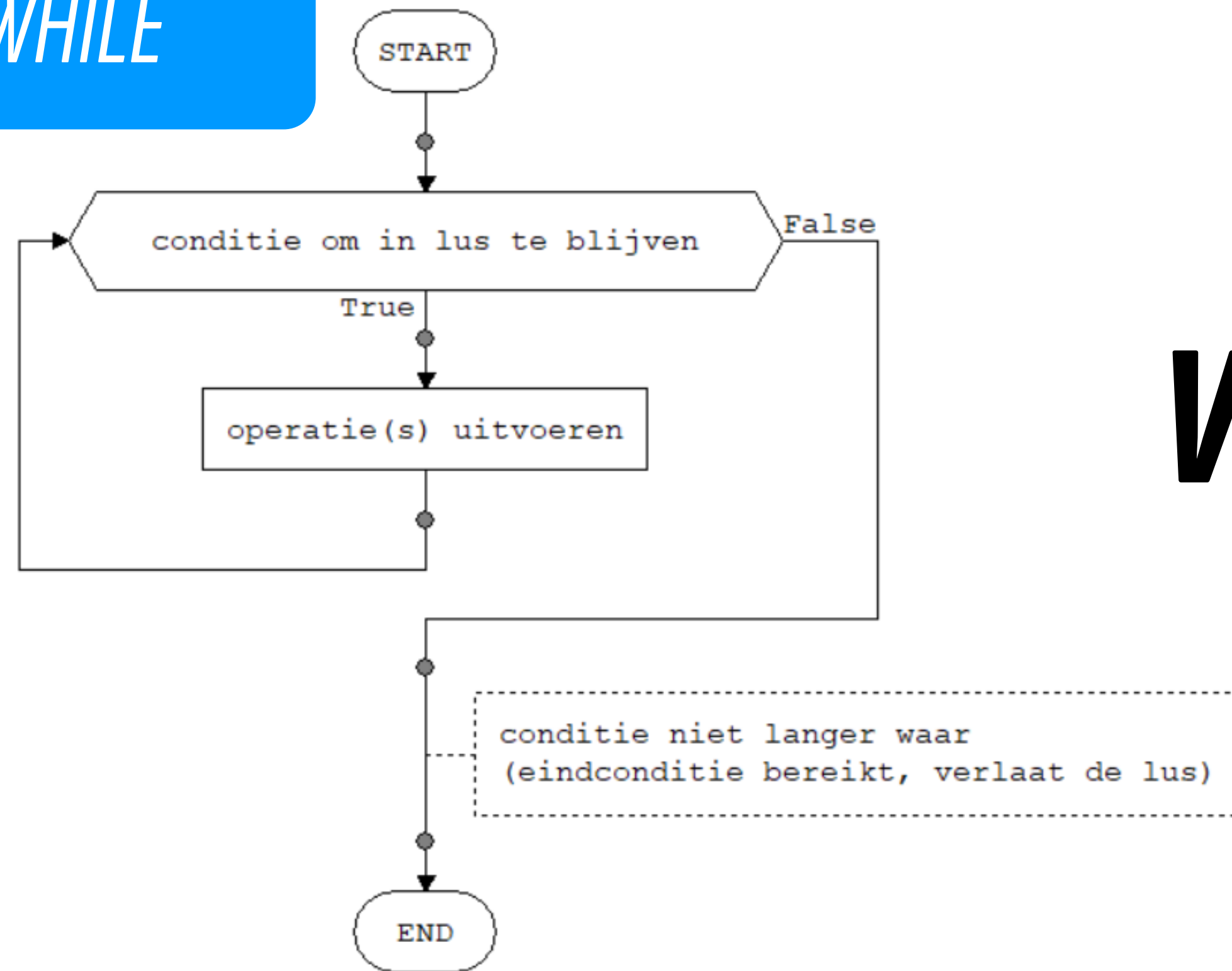
foreach (int getal in getallenLijst)
{
    Console.WriteLine($"Het getal {getal} is aan de beurt!");

    if (getal % 2 == 0) {
        Console.WriteLine("Even getallen overslaan!");
        continue; // ga naar volgende iteratie!
    }

    Console.WriteLine("Deze regel alleen bij oneven!");
}
```

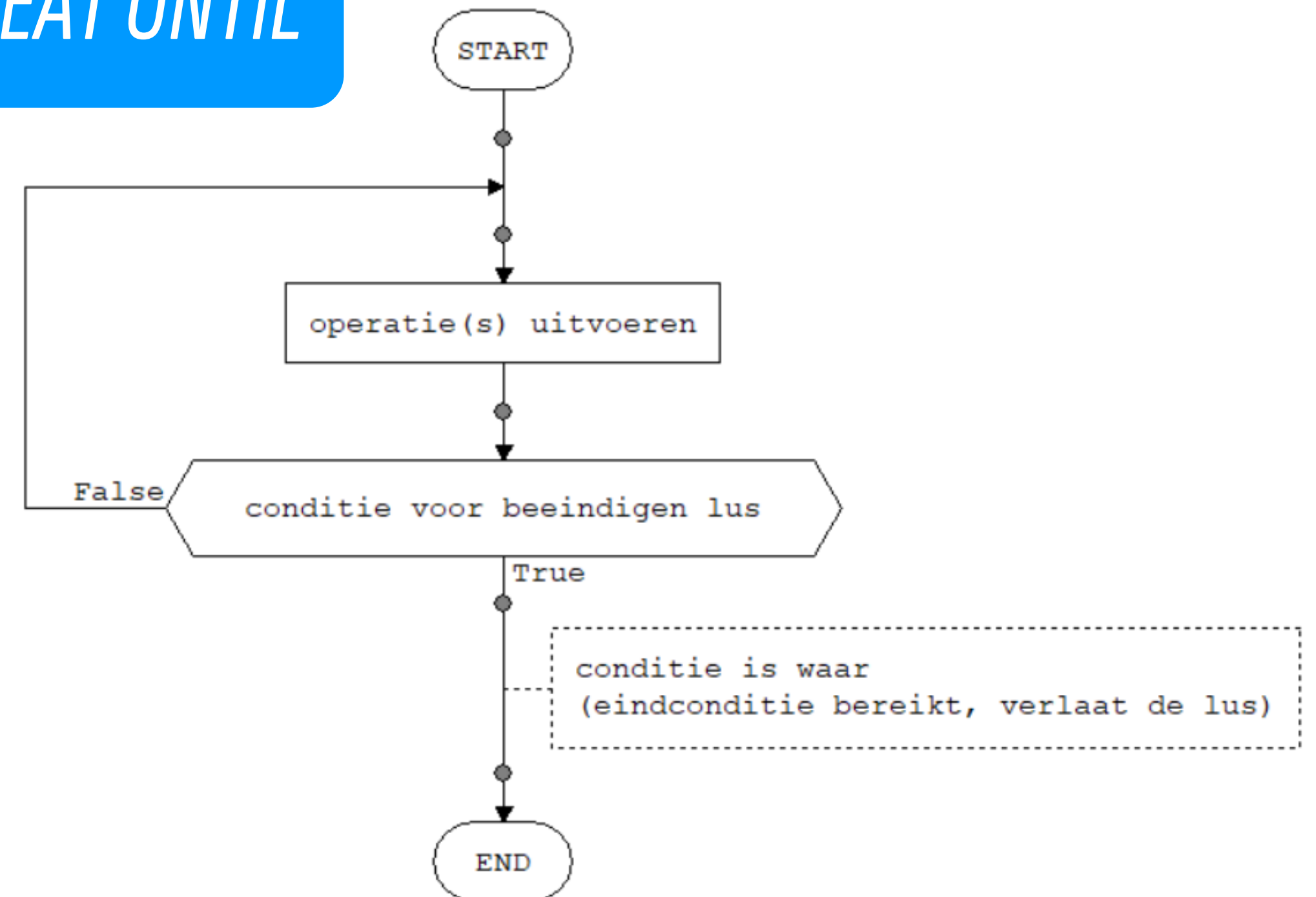
LOOPS & FLOWCHARTS

WHILE



VS

REPEAT UNTIL



WELKE HERHALINGSSTRUCTUREN ZIEN WE HIER?

LESDOELEN BEHAALD?

- Waarvoor gebruik je een `break`?
- Met welk doel zet je een `continue` in?

Ga aan de slag met de opdrachten.

VOORBEREIDEN

- Methodes
- Variabelen & Expressies - Expressies met methoden