

Opdracht 6b-1) Maak je tekening!

Je hebt de afgelopen weken een hoop geleerd. Nu is het tijd om een mooie tekening te maken.

Je krijgt hiervoor een cijfer.

Lever een link naar je programma in voor vrijdag 13:00 via Magister.

Deze dingen moeten in je programma zitten voor een voldoende:

- Minstens 5 **losse** figuren.
- Minstens 3 variabele die je definieert én gebruikt.
- Minstens 3 kleuren.
- Netjes commentaar bovenaan.
- Bij moeilijke stukjes code ook commentaar achter de codes.

Je kunt extra punten verdienen door:

- Het gebruiken van rgb-codes voor kleuren.
- `begin_fill()` en `end_fill` om vlakken in te kleuren.
- figuren met meerdere kleuren (zie onderaan dit werkblad)
- Andere coole dingen die je kunt verzinnen!

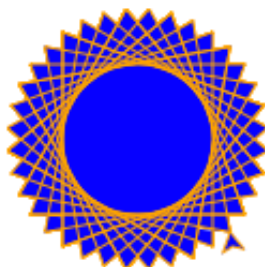
Opdracht 6b-2) Wat vond je ervan?

We willen graag weten wat jij van de lessen tot nu toe vond.

Schrijf in je schrift de **drie dingen** die je het leuk vond. Schrijf ook op wat je het minst leuk vond.

Meerdere kleuren (extra)

Je kunt ook figuren tekenen met 1 kleur, en invullen met een andere kleur!



Dat doe je door twee kleuren in te voeren in `pen.color()`. Zo dus:

```
pen.color('orange', 'blue')
pen.begin_fill()

for i in range(50):
    pen.forward(100)
    pen.left(110)

pen.end_fill()
```

Je mag ook twee rgb-codes gebruiken in `pen.color()` maar let op! Dan moeten ze wel allebei tussen haakjes staan:

```
pen.color((248,24,148), (64,224,208))
pen.begin_fill()

for i in range(60):
    pen.forward(100)
    pen.left(93)

pen.end_fill()
```

Dat maakt dit figuur:

