
Module Aardrijkskunde Les 4 Werkblad b

Opdracht 4b-1) Maak een trinket.io account

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een account hebt gemaakt op trinket.io
 - Gebruik als username je leerlingnummer
 - 123456 ← maar dan met jouw leerlingnummer natuurlijk
 - Gebruik als emailadres je school-email:
 - 123456@leerlingmail.nl ← maar dan met jouw leerlingnummer en leerlingmail natuurlijk
 - Gebruik als wachtwoord je wachtwoord van school
 - Pass1234 ← maar dan jouw wachtwoord!
-

Opdracht 4b-2) Aardbevingen plotten

Tijd om aardbevingen te gaan plotten op onze wereldkaart!

Voor deze opdrachten gebruiken we een “template”. In deze template staat wat code voor je klaar zodat je sneller aan de slag kunt met de opdrachten. Deze template kun je “remixen”, dat is een soort kopiëren. De opdracht staat klaar op: <https://trinket.io/python/41aa77c97f>

Remix de opdracht en ga ermee aan de slag.

Deze opdracht wordt afgetekend als:

- Het je gelukt is minstens 5 aardbeving van de dataset hebt geplot op de wereldkaart. Of gewoon allemaal, natuurlijk!
- Je hiervoor ook een for-lus hebt gebruikt
- Hoe je plot mag je zelf bepalen. Een stip zetten, of een tekeningetje maken rondom de coördinaten? Wees creatief!
- Je commentaar hebt gebruikt bij moeilijke stukjes code.

Opdracht.

Kijk terug bij je opdrachten in je schrift. We hebben flink geoefend met alle voorbereide werkzaamheden om onze aardbevingen te kunnen plotten op de wereldkaart. Als je iets niet meer weet, kun je altijd even terugkijken.

Opdracht 4b-3) Extra

Als je snel klaar bent is het leuk om wat van onze opgedane programmeerkennis toe te passen in het plotten van de aardbevingen. Wat dacht je ervan dat elke magnitudewaarde zijn eigen kleur krijgt? Dan kunnen we heel duidelijk zien op de wereldkaart welke aardbeving welke magnitude heeft. Of kun jij nog een andere manier verzinnen om dit duidelijker in beeld te krijgen? Hint: dit bereik je door if-statements te gebruiken in je for-lus.

Opdracht 4b-4) Extra extra!

Dit is voor de supersnelle leerlingen!

Wat zou je nog meer op de wereldkaart kunnen plotten? Ga op zoek naar een dataset en maak een kopie van je opdracht, zodat je originele code bewaard blijft. Pas nu je code aan zodat het past bij deze dataset!
