

---

Todos:

- nummerfoutjes
- uitvoer is geen goed woord
- waarom geen woorden apart in input()
- regels doorstrepen is beter, takken waren niet goed ingeoeffend ### Les 5 werkblad a

## if-else

Aan het einde van de les kun jij:

- invoer gebruiken in je programma met `input()`
- je verhaal een ander verloop geven op basis van invoer met een if-else commando

## Even opfrissen!

**Begin op een nieuwe pagina en zet erboven: Les 5a**

## Goed of fout?

1) Is de code goed of fout?

- De code is goed -> schrijf wat de code print
- De code is fout -> schrijf FOUT
- Extra: schrijf ook **wat** er fout is

```
1. hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']  
   print('Zullen', 'we', 'gaan', hobbies[1], 'morgen')
```

```
2. namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
   print('Mijn', 'beste', 'vriend', 'heet', namen[0])
```

```
3. talen = ['Python', 'JavaScript', 'HTML']  
   print('De', 'beste', 'programmeertaal', 'is', taal[1])
```

```
4. snoepjes = ['chocolade', 'zuurtjes', 'drop']  
   print('Ik', 'hou', 'van', snoepjes(2))
```

```
5. straatnamen = ['Witte Hertstraat', 'Takstraat', 'Coolsingel']  
   print('Ik', 'woon', 'in', 'de', 'straatnamen[2]')
```

```
6. hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']  
   print('Ik', 'zit', 'op', hobbies[0])
```

---

```
7. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen', 'paars', 'roze']
   print('Mijn', 'trui', 'is', kleuren[5])
```

```
8. namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']
   print(namen[3], 'is', 'mijn', 'beste', 'vriend')
```

```
9. vakken = ['Aardrijkskunde', 'Nederlands', 'Coderen']
   print('Ik', 'vind', vakken[4], 'leuk')
```

```
10. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']
    print('De', 'deur', 'is', kleuren[1])
```

```
11. doelgroep = 'leerlingen'
    print('Hallo', doelgroep)
```

```
12. naam = 'Jansen'
    #print('Hallo', 'meneer', naam)
```

```
13. #klas = c
    print('Leerlingen', 'uit', klas)
```

```
14. dag = 'woensdag'
    print('Het', 'is', 'vandaag', 'woensdag')
```

## 2) Maak de code af

Je krijgt een zin, en jij moet de code afmaken. Je hoeft alleen de lijst en de aanwijzer in je schrift te schrijven. Voorbeeld:

Er moet geprint worden: “Ik vind geel mooi” Maak de code af in je schrift.

```
kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']
print('Ik', 'vind', kleuren[...], 'mooi')
```

Dan schijf jij in je schrift: `kleuren[1]` Nu jij!

### 1. Er moet geprint worden: “De trui is groen” Maak de code af in je schrift.

```
kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']
print('De', 'trui', 'is', kleuren[...])
```

### 2. Er moet geprint worden: “Ik hou van drop”

```
snoepjes = ['chocolade', 'zuurtjes', 'drop']
print('Ik', 'hou', 'van', snoepjes[...])
```

---

3. Er moet geprint worden: “Zullen we gaan gamen morgen?”

```
hobbies = ['gamen', 'voetballen', 'zingen']  
print('Zullen', 'we', 'gaan', hobbies[...], 'morgen?')
```

4. Er moet geprint worden: “Mijn beste vriend heet Samir”

```
namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
print('Mijn', 'beste', 'vriend', 'heet', namen[...])
```

5. Er moet geprint worden: “De beste programmeertaal is Python”

```
talen = ['Python', 'JavaScript', 'HTML']  
print('De', 'beste', 'programmeertaal', 'is', talen[...] )
```

6. Er moet geprint worden: “Ik woon in de Takstraat”

```
straatnamen = ['Witte Hertstraat', 'Takstraat', 'Coolsingel']  
print('Ik', 'woon', 'in', 'de', straatnamen[...])
```

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.

### if-else commandos

1) Je krijgt een aantal codes, én de invoer van een gebruiker.

Wat wordt er geprint?

Voorbeeld:

```
if input('melk of suiker') == 'melk':  
    print('gieten')  
else:  
    print('schudden')  
>melk of suiker?melk
```

De invoer is: melk (kijk bij de >) De code print: gieten. Nu jij!

```
1. if input('melk of suiker') == 'melk':  
    print('gieten')  
else:  
    print('schudden')  
>melk of suiker?suiker
```

De invoer is: suiker. De code print: .....

---

```
2. if input('melk of suiker') == 'melk':
    print('gieten')
else:
    print('schudden')
>melk of suiker?pindakaas
```

De code print: .....

```
3. if input('reptiel of zoogdier') == 'reptiel':
    print('legt', 'een', 'ei')
else:
    print('geeft', 'melk')
>reptiel, of, zoogdier?reptiel
```

De code print: .....

```
4. if input('reptiel of zoogdier') == 'reptiel':
    print('legt', 'een', 'ei')
else:
    print('geeft', 'melk')
>reptiel of zoogdier?zepdiel
```

De code print: .....

```
5. if input('reptiel of zoogdier') == 'reptiel':
    print('legt', 'een', 'ei')
else:
    print('geeft', 'melk')
>reptiel of zoogdier?zoogdier
```

De code print: .....

```
6. if input('Nederlands of Engels') == 'Engels':
    print('Hello', 'good morning!')
else:
    print('Hallo', 'goedemorgen!')
>Nederlands of Engels?engelse
```

De code print: .....

```
7. if input('Nederlands of Engels') == 'Engels':
    print('Hello', 'good morning!')
else:
    print('Hallo', 'goedemorgen!')
>Nederlands of Engels?Engels
```

De code print: .....

---

---

```
8. if input('Nederlands of Engels') == 'Engels':
    print('Hello', 'good morning!')
else:
    print('Hallo', 'goedemorgen!')
>Nederlands of Engels?English
```

De code print: .....

```
9. if input('Nederlands of Engels') == 'Engels':
    print('Hello', 'good morning!')
else:
    print('Hallo', 'goedemorgen!')
>Nederlands of Engels?Nederlands
```

De code print: .....

```
10. if input('Nederlands of Engels') == 'Engels':
    print('Hello', 'good morning!')
else:
    print('Hallo', 'goedemorgen!')
>Nederlands of Engels?Nl
```

De code print: .....

- 2) Er zijn vijf dingen heel belangrijk bij een if-else. Schrijf er zoveel mogelijk op in je schrift.
- 3) Nu maak jij de if-else zelf.

We gaan steeds de goede dierengeluiden printen. Deze horen bij elkaar:

- hond - waf
- kat - miauw
- kikker - kwak
- eend - kwek
- koe - boe
- varken - oink

- 1) Wat moet er op de puntjes? Alleen dat hoeft je in je schrift te schrijven.

```
1. if input('hond of kat') == 'hond':
    print(...)
else:
    print('miauw')
```

---

```
2. if input('hond of kat') ... 'kat':
    print('miauw')
else:
    print('waf')
```

```
3. if input('eend of kikker') == ...:
    print('kwak')
else:
    print('kwek')
```

```
4. if input('hond of kat') == 'hond':
    print('waf')
else:
    print(...)
```

```
5. if input('varken of koe') == 'koe':
    print('boe')
else:
    print(...)
```

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.

### Fouten bij if-else commando's

1) Fout of niet? Lees de code plus invoer. Voorspel of er een fout komt, of niet.

Komt er een fout, schrijf dan in je schrift: FOUT. Komt er geen fout, schrijf dan op wat de code print.

Voorbeeld:

```
if input('Frans of Engels') == 'Frans':
    print('Bonjour!')
else:
    print('Hello!')
>Frans of Engels?Frans
```

De code.... print "Bonjour" Voorbeeld:

```
if input('Frans of Engels') == 'Frans'
    print('Bonjour!')
else:
    print('Hello!')
>Frans of Engels?Frans
```

---

De invoer is: Frans. De code... is FOUT, want de eerste regel mist een :

Nu jij!

```
1. if input('Frans of Engels') == 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Frans
```

```
2. if input('Frans', 'of', 'Engels') = 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else:  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Frans
```

```
3. if input('Frans of Engels') == 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else:  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Engels
```

```
4. if input('Frans', 'of', 'Engels') = 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else:  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Engels
```

```
5. if input('Frans of Engels') == 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else:  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Engels
```

```
6. if inputinput('Frans of Engels') == 'Frans':  
    print('Bonjour!')  
else:  
    print('Hello!')  
>Frans of Engels?Duits
```

---

```
7. if input('Duits', 'of', 'Nederlands') == 'Duits':
    print('Gutenabend!')
else:
    print('Goedeavond!')
>Duits of Nederlands?Duits
```

```
8. if input('Duits of Nederlands') == 'Duits':
    print('Gutenabend!')
else:
    print('Goedeavond!')
>Duits of Nederlands?Frans
```

```
9. if if input('Duits', 'of', 'Nederlands') == 'Duits':
    print('Gutenabend!')
else:
    print('Goedeavond!')
>Duits of Nederlands?Nederlands
```

## 2) Foutmeldingen lezen

Je krijgt steeds een foutmelding te zien. Wat is er mis?

```
1. if input('melk of suiker?') == 'suiker'
                                     ^
```

SyntaxError: invalid syntax

```
2. print('gieten')
    ^
```

IndentationError: expected an indented block

```
3. if input('melk of suiker?') = 'suiker':
                                ^
```

SyntaxError: invalid syntax

```
4. if input('melk of suiker?') == 'suiker':
                                     ^
```

SyntaxError: invalid syntax