

Opdracht 5b-1) Maak twee vierkanten met 1 variabele

Deze les wordt afgetekend als:

- Je twee vierkanten naast elkaar hebt getekend.
- Je variabelen hebt gebruikt voor de hoek, het aantal draaiingen en de grootte.
- Ze allebei blauw zijn



Denk aan deze tips:

- De codes voor kleuren zijn RGB: RoodGroenBlauw.
- Getallen erin zijn tussen de 0 en de 255.

Opdracht 5b-2) Teken een bergschilderij met kleur

Deze les wordt afgetekend als:

- Je het bergschilderij van de vorige lessen met kleuren maakt. Kies de kleuren zelf.

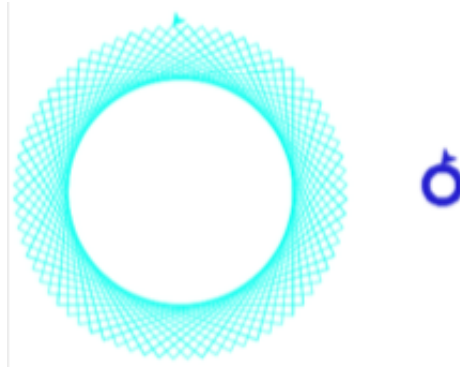


Opdracht 5b-3) Maak twee spirografen

Deze les wordt afgetekend als:

- Je twee spirografen onder elkaar hebt getekend, een grote en een kleine.
- Je variabelen hebt gebruikt voor (minstens) de hoek, en de grootte.

- Ze allebei een andere kleur hebben.



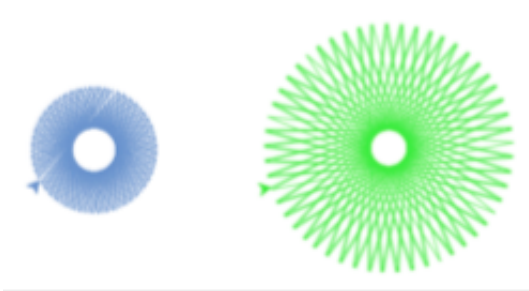
Probeer de tekening zo goed mogelijk na te maken.

Opdracht 5b-4) Maak twee andere spirografen

Deze les wordt afgetekend als:

- Je twee spirografen onder elkaar hebt getekend, een grote en een kleine.
- Je variabelen hebt gebruikt voor (minstens) de hoek, en de grootte.

- Ze allebei een andere kleur hebben.



Probeer de tekening zo goed mogelijk na te maken.

Opdracht 5b-5) Maak het mooi

Je hebt nu een hele hoop gekleurde spirografen gezien. Welke vond jij het mooist?

Maak nu een figuur waarin minstens drie verschillende spirografen zitten. Stel alles zo in zodat jij helemaal tevreden bent.

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een programma hebt met minstens drie spirografen.
- Jij je kunstwerk mooi vindt!

Opdracht 5b-6) Maak je eigen figuur

Deze opdracht kun je zo vaak doen als je wilt, dus je kunt er zoveel stempels mee halen als je wilt. De opdracht gaat zo:

1. Je tekent een figuur in je schrift, het mag ieder figuur zijn dat minstens uit 4 delen bestaat.
2. En... Er moeten ook kleuren in voorkomen!
3. Dit figuur laat je aftekenen (doe een gele post-it op je scherm).
4. Nu maak je de code voor het figuur.

Maar... anders dan vorige week moet je nu in je figuren ook kleuren gebruiken.

Let op! Het telt alleen als je eerst tekent en dan pas code maakt!