

---

## Les 4 werkblad b

### Opdracht 4b-1) Maak drie verhalen

Deze les wordt afgetekend als:

- Je je programma van vorige week hebt geopend (“les-3b”)
- Je in dat programma drie verhalen print met daarin:
  - Dezelfde zinnen, behalve ... In ieder verhaal een ander dier

#### Opdracht.

Open je programma van vorige les (“les-3b”).

Je hebt daar één of twee verhalen in staan. Zorg nu dat je drie verhalen krijgt. Je kunt daarvoor de code kopiëren die je al hebt.

Tips:

- De code wordt van boven naar beneden gelezen!
- Als je klaar bent, staat er drie keer `dier` = in je code, steeds met een ander dier erachter.

### Opdracht 4b-2) Sla je dieren op in een lijst

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een lijst hebt gemaakt met je drie dieren erin

#### Opdracht.

Je hebt drie dieren bedacht in opdracht 4b-1. Maak nu een lijst, en noem de lijst `dieren`. Zet alledrie de dieren in de lijst. **Let op:** Je hoeft nog geen aanwijzers te gebruiken voor deze opdracht.

### Opdracht 4b-3) Verander je variabelen in aanwijzers uit de lijst

Deze les wordt afgetekend als:

- Je in je verhalen de lijst `dieren` en drie aanwijzers gebruikt, ipv de variabele `dier`.

#### Opdracht.

Je hebt in je code nog drie keer `dier` = ... staan. Dat ga je nu veranderen in `dieren[0]`, `dieren[1]` en `dieren[2]`.

Tips:

- 
- De code wordt nog steeds van boven naar beneden gelezen.
  - Als je het goed hebt gedaan, dan heb je nog steeds hetzelfde verhaal als je eerst had.
- 

Einde deel 1. Als je dit stuk af hebt, mag je je gele postit ophangen en laten afstempelen!

#### **Opdracht 4b-4) Maak de lijst langer**

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een lijst hebt gemaakt van minstens vijf dieren
- Je nog maar één verhaal print met een dier erin
  - je mag dus het tweede en derde verhaal weghalen
  - geen zorgen, die komen wel weer terug!

#### **Opdracht.**

Maak de lijst nu nog langer. Zorg dat er minstens vijf dieren in staan.

Verwijder nu ook de stukken verhaal waarin je `dieren[1]` en `dieren[2]` gebruikt.

#### **Opdracht 4b-5) Een willekeurig dier in je verhaal (extra)**

Deze les wordt afgetekend als:

- Je bovenaan je code hebt geschreven `import random`
- Je een zin in je code hebt waarin steeds een ander dier verschijnt
- Je in je schrift schrijft hoe deze code werkt

#### **Opdracht.**

Lees deze opdracht goed! Er komt nieuwe code in voor die nog niet is uitgelegd in de klas.

Je hebt een lijst met vijf dieren erin gemaakt. Maar je krijgt nu steeds dezelfde te zien in je verhaal. We gaan dat nu veranderen, zodat je steeds een ander dieren in je verhaal krijgt.

Random is Engels voor willekeurig. Met random-opdrachten kun je Python steeds iets anders laten doen. Shuffle betekent schudden. De `shuffle()`-opdracht schudt de dieren door elkaar.

Zet deze code onder `dieren` =:

```
random.shuffle(dieren)
```

---

Voer je code een paar keer uit. Wat gebeurt er nu?

Schrijf duidelijk in je schrift hoe je denkt dat deze code werkt.

Einde werkblad! Hebben we alles afgestempeld? Dan mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.