

Oefentoets

1) Wat is de fout?

Al deze codes zijn fout. Wat is er mis?

Schrijf in je schrift **wat de fout is**.

```
1. prnt('Hallo', 'allemaal')
```

```
3. print('Hallo' , allemaal')
```

```
4. print('Hallo' 'allemaal')
```

```
5. print 'Hallo Allemaal'
```

```
6. prit('Hallo')  
   prit('Allemaal')
```

3) Schrijf de Python code op om deze drie lijsten te maken:

- lijst `cijfers` met daarin de getallen: 8, 9, 7 en 10.
- lijst `vakken` met daarin de woorden: Frans, Aardrijkskunde, Coderen
- lijst `engelse_woorden`. Verzin zelf 3 Engelse woorden om in je lijst op te slaan

4) Wat wordt er uitgeprint?

Let op! Soms komt er een fout! Schrijf dan FOUT.

```
1. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']  
   print(dieren[2])
```

```
2. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']  
   print(dieren[0])
```

```
3. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']  
   print('De', 'deur', 'is', kleuren[0])
```

```
4. hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']  
   print('Ik', 'zit', 'op', hobbies[2])
```

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

5) Wat printen deze codes met if-else erin? Er kunnen ook weer fouten in zitten.

De invoer van de gebruiker staat steeds naadt de eerste regel

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

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

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

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

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

6) Wat tekenen deze codes?

Let op! De codes kunnen ook fout zijn! Schrijf dan FOUT.

```
1.  
for i in range(6)  
    pen.forward(100)  
    pen.left(60)
```

```
2.  
aantal_keer = 6  
grootte = 100  
for i in range(4):  
    pen.forward(100)  
pen.left(60)
```

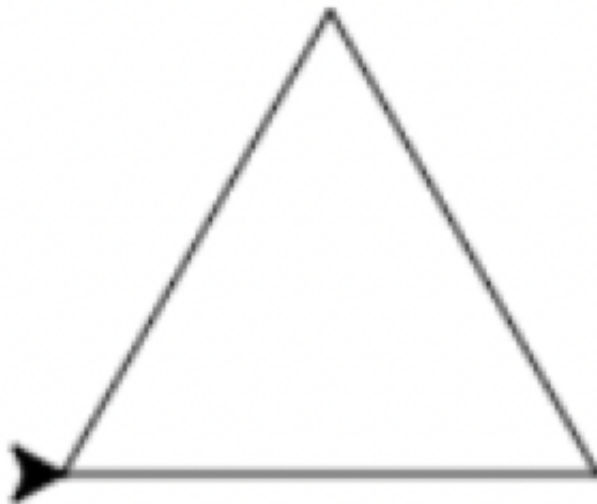
```
3.  
aantal_hoeken = 8  
hoek = 360/aantal_hoeken  
for i in range(aantal_hoeken):  
    pen.forward(50)  
    pen.left(hoek)
```

```
4.  
for i in range(4):  
    pen.forward(100)  
    pen.left(90)
```

```
5.  
for i in range(4):  
    pen.forward(100)  
    pen.left(90)
```

7) Welke codes horen bij deze tekeningen?

1.



2.



3.



8) Wat doen deze codes? Leg het in woorden uit.

Let op: Er kunnen nu ook foutjes in de codes zitten! Schrijf dan FOUT!

Voorbeeld!

```
hoek = 60
for i in range(6):
    pen.forward(50)
    pen.left(hoek)

hoek = 90
for i in range(4):
    pen.forward(50)
    pen.left(hoek)
```

Jouw antwoord: "Deze code tekent een zeshoek, en daarna op dezelfde plek een vierkant."

```
4.  
aantal_keer = 6  
for i in range(aantal_keer):  
    pen.forward(100)  
    pen.left(60)
```

```
5.  
aantal_keer = 6  
hoek = 60  
for i in range(aantal_keer):  
    pen.forward(50)  
    pen.left(hoek)
```

```
6.  
aantal_hoeken = 3  
hoek = 360/aantal_hoeken  
for i in range(aantal_hoeken):  
    pen.forward(50)  
    pen.left(hoek)
```

Kleuren tekenen

9) Welke kleur wordt dit? Tip: lagere getallen zijn donkerder, niet lichter!

1. `pen.color(255, 0, 0)`
2. `pen.color(0, 255, 0)`
3. `pen.color(255, 255, 0)`
4. `pen.color(255, 0, 0)`
5. `pen.color(255, 0, 255)`