

---

## Les 3 werkblad b

### Opdracht 3b-1) Log in en maak een nieuw programma

Deze les wordt afgetekend als:

- Je ingelogd bent
  - Je een nieuw programma hebt gemaakt en het “les-3b” hebt genoemd.
- 

### Opdracht 3b-2) Schrijf een verhaal over een dier

Deze les wordt afgetekend als:

- Je bovenaan je programma netjes commentaar hebt geschreven
- Je een *samenhangend* verhaal van minstens drie zinnen print met `print()`, compleet met hoofdletters en punten op het einde!
- Het verhaal als hoofdrolspeler een dier heeft. Je mag zelf kiezen welk dier.

#### Opdracht.

Verzin minstens drie zinnen over een dier. Bijvoorbeeld:

“De schildpad loopt door het bos.” “De schildpad heeft honger.” “De schildpad zoekt een tomaat.”

Print de zinnen met Python. Je hoeft nog geen variabele te gebruiken.

---

### Opdracht 3b-3) Voeg een variabele toe

Deze les wordt afgetekend als:

- Je bovenaan je programma netjes commentaar hebt geschreven.
- Je een variabele `dier` hebt gemaakt waarin je jouw dier opslaat.
- Je de variabele `dier` ook gebruikt in je zinnen.
- Jouw dier (bijvoorbeeld de schildpad) maar 1 keer in de code staat

#### Opdracht.

In jouw verhaal staat nu drie keer het dier, kijk maar in het voorbeeld:

---

---

“De schildpad loopt door het bos.” “De schildpad heeft honger.” “De schildpad zoekt een tomaat.”

Stap 1) We willen nu het stukje zin “De schildpad” opslaan in een variabele. Noem de variabele `dier`.

Stap 2) Verander de `print()`s die je hebt zodat de variabele gebruikt.

Tip: Als je klaar bent, staat jouw `dier`:

- een keer in je code, maar...
  - drie keer in je verhaal!
- 

### **Opdracht 3b-4) Maak een ander verhaal**

Deze les wordt afgetekend als:

- Je de variabele een andere waarde hebt gegeven.

#### **Opdracht.**

Verander de variabele nu bovenaan in een ander `dier`. Run je programma nog een keer.

Is het `dier` overal nu anders?

---

### **Opdracht 3b-5) Maak twee verhalen (extra)**

Deze les wordt afgetekend als:

- Je twee verhalen krijgt met daarin:
  - Dezelfde zinnen, behalve...
  - Per verhaal een ander `dier`

#### **Opdracht.**

Kopieer de codes die je al hebt. Je hebt nu dus op twee plaatsen `dier` = staan. Maak ze allebei anders.

Nu heb je twee keer het verhaal, maar steeds met een ander `dier`.

Tip: Als je klaar bent, staan er twee dieren, allebei:

- een keer in je code, maar...
  - drie keer in je verhaal!
-