
Les 2 werkblad b

Opdracht 2b-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-2b” hebt genoemd.

Voor als je het vergeten bent:

- Als emailadres heb je je school-email gebruikt
- Je wachtwoord is je wachtwoord van school

Opdracht 2b-2) Schrijf een zin

Deze les wordt afgetekend als:

- Je de zin “Welkom in de programmeerles” kan uitprinten
- Je de code hiervoor ook in je schrift hebt geschreven

Opdracht.

Jij gaat een zin uitprinten in Python: *Welkom in de programmeerles*.

Denk aan de punt!

Opdracht 2b-3) Voeg commentaar toe

Deze les wordt afgetekend als:

- Je bovenaan je programma netjes commentaar hebt geschreven
- Je drie dingen opschrijft die je nog weet over print()

-
- In je commentaar
 - En in je schrift!

Opdracht.

Zet deze regels **in commentaar** bovenaan je programma:

1. Dit programma is gemaakt door <— en dan jouw naam natuurlijk hier
2. Het programma print een paar zinnen uit.
3. Bij print() is het belangrijk dat je denkt aan:

....

....

.... <— schrijf hier zelf drie dingen op die je nog weet over hoe je print() gebruikt

Opdracht 2b-4) Schijf 3 nette zinnen!

Deze les wordt afgetekend als:

- Je bovenaan je programma netjes commentaar hebt geschreven
- Je drie zinnen print met print(), compleet met hoofdletters aan het begin van de zin en een punt op het einde!

Opdracht.

Laat de regels commentaar die je al had staan.

Print eronder nu drie zinnen. Je mag de zinnen zelf bedenken.

Opdracht 2b-5) Schijf een verhaal over een dier.

TODO: Let op! deze zit ook in les 3 omdat ik m pas later heb toegevoegd. Les 3 moet hierop verder bouwen door een refactoring voor te stellen!

Begin nu een nieuw programma! Weet je nog hoe dat moet?

Noem het programma: "les2-b-deel-2"

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 een punt op het einde!
- Het verhaal als hoofdrolspeler een dier heeft. Je mag zelf kiezen welk dier.

Opdracht.

Laat de regels commentaar die je al had staan.

Print eronder nu een verhaal over een dier. Je mag zelf bedenken waar het verhaal over gaat.

Einde werkblad!
