

---

## Lijsten

Aan het einde van de les kun jij:

- woorden in een lijst aanwijzen
- voorspellen wat code met een lijst erin doet
- goede en foute print()-codes vinden met lijsten erin

### Even opfrissen!

#### Begin op een nieuwe pagina en zet erboven: Les 4a

Wat print Python als deze codes worden uitgevoerd?

Als er een fout in de code zit, schrijf dan FOUT!

```
1. doelgroep = 'leerlingen'
   print('Hallo', doelgroep)
```

```
2. naam = 'Jansen'
   #print('Hallo', 'meneer', naam)
```

```
3. eten = 'stamppot'
   print('We', 'eten', eten)
```

```
4. #print('Goedemorgen')
   print('Klas', '1c')
```

```
5. klas = '1c'
   print('Hallo', '1c')
```

```
6. #klas = c
   print('Leerlingen', 'uit', klas)
```

```
7. tijd = 'half 9'
   print('Het', 'is', half, 9)
```

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.

### Lijsten maken

---

- 
- 1) Hieronder staan een aantal incomplete opdrachten om lijsten te vullen. Schrijf ze over in je schrift en vul de juiste tekens in op de stippeltjes.

```
1. dieren = ['konijn' ... 'biggetje']
```

```
2. hobbies ... [ ... dansen ... , ... voetballen ...]
```

```
3. kleuren ... .. groen ... , ... geel ... .. blauw ... ..
```

- 2) Schrijf nu de code voor deze lijsten zelf:

- lijst namen met daarin de woorden: Jan, Merel, Samir
- lijst vakken met daarin de woorden: Frans, Aardrijkskunde, Coderen
- lijst Engelse woorden. Verzin zelf 3 Engelse woorden om in je lijst op te slaan

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.

### Aanwijzen in een lijst

- 1) Hier staan steeds lijsten in code, en een aanwijzer.

Wat wordt er uitgeprint?

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. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']  
   print(dieren[3])
```

```
4. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']  
   print(kleuren[1])
```

```
5. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']  
   print(kleuren[0])
```

---

2) Nu printen we zinnetjes. In de zin staat een woord uit een lijst. Wat komt er uit deze codes?

```
1. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']  
print('In', 'het', 'bos', 'loopt', 'een', dieren[1])
```

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

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

```
4. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen', 'paars', 'roze']  
print('Mijn', 'trui', 'is', kleuren[4])
```

```
5. namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
print(namen[2], 'is', 'mijn', 'beste', 'vriend')
```

```
6. vakken = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
print('Ik', 'vind', vakken[2], 'een', 'leuk', 'vak')
```

3) Nu andersom!

Je krijg je de zin, en moet jij de code afmaken.

1. Er moet geprint worden: “De deur is geel” Maak de code af in je schrift. TODO: deze was wel veel overschrijfwerk, kunnen we alleen de 2e zin van maken wel.

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

2. Er moet geprint worden: “Ik hou van chocolade”

```
snoepjes = ['chocolade', 'zuurtjes', 'drop']  
print('Ik', 'hou', 'van', snoepjes[...])
```

3. Er moet geprint worden: “Zullen we gaan voetballen morgen?”

```
hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']  
print('Zullen', 'we', 'gaan', hobbies[...], 'morgen')
```

4. Er moet geprint worden: “Mijn beste vriend heet Samir”

```
namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
print('Mijn', 'beste', 'vriend', 'heet', namen[...])
```

5. Er moet geprint worden: “De beste programmeertaal is Python”

---

```
talen = ['Python', 'JavaScript', 'HTML']
print('De', 'beste', 'programmeertaal', 'is', talen[...] )
```

6. Er moet geprint worden: “Ik woon in de Takstraat”

```
straatnamen = ['Witte Hertstraat', 'Takstraat', 'Coolsingel']
print('Ik', 'woon', 'in', 'de', straatnamen[...])
```

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.

### Foutjes bij aanwijzen

1) Fout of niet? Lees de code en bedenk of er een fout komt, of niet.

Komt er een fout, schrijf dan in je schrift: FOUT. Komt er geen fout, schrijf dan op wat de code print.

```
1. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']
print(dieren[3])
```

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

```
3. dieren = ['konijn', 'biggetje', 'vleermuis']
print(dieren[10])
```

```
4. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']
print('kleuren[1]')
```

```
5. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen', 'roze']
print(kleuren[])
```

2) Nog meer fouten! Hier zijn nog wat codes. Welke is goed en welke is fout? Let goed op: er kunnen nu ook foutjes in andere dingen staan, niet alleen in de aanwijzer!

```
1. hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']
prnt('Zullen', 'we', 'gaan', hobbies[4], 'morgen')
```

```
2. namen = ['Jan', 'Robin', 'Samir']
print('Mijn', 'beste', 'vriend', 'heet', namen['1'])
```

```
3. talen = ['Python', 'JavaScript', 'HTML']
print('De', 'beste', 'programmeertaal', 'is', taal[1])
```

---

```
4. snoepjes = ['chocolade', 'zuurtjes', 'drop']  
   print('Ik', 'hou', 'van', snoepjes(2))
```

```
5. straatnamen = ['Witte Hertstraat', 'Takstraat', 'Coolsingel']  
   print('Ik', 'woon', 'in', 'de', 'straatnamen[2]')
```

```
6. hobbies = ['dansen', 'voetballen', 'zingen']  
   print('Ik', 'zit', 'op', hobbies[0])
```

```
7. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen', 'paars', 'roze']  
   print('Mijn', 'trui', 'is', kleuren[5])
```

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

```
9. vakken = ['Jan', 'Robin', 'Samir']  
   print('Ik', 'vind', vakken[0], 'leuk')
```

```
10. kleuren = ['blauw', 'geel', 'groen']  
    print('De', 'deur', 'is', kleuren[1])
```

---

Einde werkblad! Ben je klaar, leg dan je schrift bovenaan op je tafel.

Als je klaar bent mag je aan het Extra Opgaves blad gaan werken.