

Lijsten

Aan het einde van de les kun jij:

- een meerdere woorden opslaan in een lijst
- 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: 'Ik vind geel mooi' Maak de code af in je schrift.

```
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, maar nu kunnen er 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], 'een', 'leuk', 'vak')
```

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