

Kaarten sorteren

Aan het einde van dit werkblad kun jij:

- kaarten sorteren met code

Spelregels:

- Heb je een opdracht af, plak dan een postit op je monitor!
- Als je code goed is, verdien je een stempel.
- Na iedere opdracht wissel je van rol, wie net typte wordt nu de navigator en andersom.
- Opdrachten met **extramoeilijk** zijn alleen voor extra plezier niet voor stempels

Een spelletje kaart

Opdracht 1

Denk aan een kaartspel waarbij je een hand met kaarten krijgt. Je stopt ze op volgorde in je hand. Probeer eens heel precies op te schrijven hoe je dat aanpakt. Voor het gemak werken we nu even met een lijstje van alleen getallen die de waarde van de kaarten voorstellen.

Op <https://repl.it/@Feliennne/Kaarten-start> staat code die een lijstje getallen steeds door elkaar schudt. Aan jou de opdracht om de lijst weer netjes te sorteren.

- Schrijf dat hier op:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Omcirkel in de tekst hierboven de onderdelen code zoals je hebt geoefend en schrijf de juiste concepten uit Python erbij.
- Zet de ideeën dan om in code, op staat een beginnetje voor je klaar.

Opdracht 2

We maken het iets moeilijker. Een kaart is nu zelf een lijst die bestaat uit 2 elementen: een kleur en een waarde. Kijk op <https://repl.it/@Feliennne/Kaarten-start-2> daar staat weer code die de kaarten aanmaakt en schudt.

We gaan de kaarten eerst op kleur sorteren, en dan op waarde.

- Schrijf eerst hieronder in woorden op hoe je het probleem met de hand aan zou pakken:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Omcirkel in de tekst hierboven de onderdelen code zoals je hebt geoefend en schrijf de juiste concepten uit Python erbij.
- Zet je ideeën dan om in code!

Opdracht 3

De laatste opdracht voor jullie! Ga naar <https://repl.it/@Feliennne/Kaarten-start-3>

Nu krijg je een echte set kaarten, met niet alleen de getallen 2 tot 10 maar ook boer, vrouw, heer en aas. Je kunt dus niet meer zo makkelijk de waarde van kaarten kunnen vergelijken, daar is extra code voor nodig.

In het bestand 'functies.py' hebben we een beginnetje gemaakt van code die je nodig hebt. Maak jij het af?

Begin niet meteen met de code, maar schrijf toch eerst hieronder in woorden op hoe je het probleem met de hand aan zou pakken:

.....

.....

.....

- Zet nu ideeën dan om in code!