

Opdracht 2b-1) Teken een vierkant

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een vierkant hebt getekend met Python

Opdracht. Blader terug naar de tekening van het vierkant in je schrift. Gebruik de **acht** codes die je daar hebt opgeschreven om een vierkant te tekenen.

Teken een driehoek

Deze les wordt afgetekend als:

- Je een driehoek hebt getekend met Python

Opdracht. Blader terug naar de tekening van de driehoek in je schrift. Gebruik de **zes** codes die je daar hebt opgeschreven om een vierkant te tekenen.

Teken een zeshoek

Deze les wordt afgetekend als:

- Je de som voor een zeshoek in je schrift hebt geschreven
- Je een zeshoek hebt getekend met Python

Opdracht. Welke som moet je berekenen als je een zeshoek wilt tekenen? Schrijf de som in je schrift.

Teken een schilderij (extra)

Deze les wordt afgetekend als:

- Je de tekening met de hand getekend hebt
- Je de juiste Python codes op papier invult
- Je het goede plaatje hebt getekend my Python

Dit is een schilderij van een berg (met een beetje fantasie!)



image-20181207110047621

Opdracht. Teken dit plaatje met de hand in je schrift. Zorg dat je pen op het papier blijft. Zet nu de juiste Pythoncodes bij de juiste plekken. Bij de lijntjes én bij de hoeken!

Maak het schilderij mooier (extra)

Deze les wordt afgetekend als:

- Je minstens één extra figuur in het schilderij hebt toegevoegd.

Opdracht. Voeg iets leuks toe aan je schilderij. Een huisje, een zonnetje of een poppetje? Maak er maar iets leuks van!

Tip: van het ene naar het andere figuur wil je soms even de pen van het papier halen. Dat kan met `pen.penup()` en `pen.pendown()`.

TODO: idee voor mezelf voor opdrachten voor volgende week, welke code tekent wat? zet een lijntje