

Hedy - Les 3a

Lijsten en willekeurigheid

Aan het einde van de les kun jij:

- Meerdere dingen opslaan in een variabele, zo'n variabele heet een lijst.
- Een verhaal maken waarin willekeurige dingen gebeuren.
- Een tekening maken waarin willekeurige dingen verschijnen.

Variabelen

Je hebt net op het bord de `is` opdracht gezien met een lijst.

Met als bij een gewone variabele, slaan we iets op in een lijst met `is`.

```
vrienden is Mo, Layla, Denny
print Ik ga vandaag naar vrienden at random
```

Opdracht 1: Omcirkel het juiste stukje code

☐ **Opdracht:** Omcirkel alle lijsten in deze code

```
vandaag is maandag
klassen is 1HC, 1HB, 1HA
lokalen is 011, 304, 305, OLC
```

☐ **Opdracht:** Op welke plek in de code wordt er tekst uit een lijst gebruikt?

```
klassen is 1HC, 1HB, 1HA
print vandaag heeft klassen at random vrij!
```

Opdracht 2: Voorspel de uitvoer

Vind je het lastig? Gebruik dan weer het stappenplan om variabele-uitvoer te voorspellen.

1. Omcirkel de plek waar de lijst wordt ingesteld
2. Omcirkel de plek waar de lijst wordt gebruikt
3. Trek een lijn tussen deze plekken
4. Bij een `at` `random` mag je zelf willekeurig iets uit de lijst kiezen.

 **Vraag:** Wat is de uitvoer van deze code?

Code:

Uitvoer:

```
docenten is Hermans, Merbis, Bagci, Senkal  
print Vandaag les van docenten at random!
```

 **Vraag:** Wat is de uitvoer van deze code?

Code:

Uitvoer:

```
docenten is Hermans, Merbis, Bagci, Senkal  
print De docent vandaag is Hermans.
```

 **Vraag:** Wat is de uitvoer van deze code?

Code:

Uitvoer:

```
weer is zonnig, regen, wolken, onweer  
print Wat is het lekker weer vandaag!
```

Opdracht 3: Foutje?

Lees de codes goed! Welke zijn er goed of fout.

 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
weer is zonnig, regen, wolken, onweer  
print Bah! De computer loopt weer vast.
```

Antwoord:

☐ Goed

☐ Fout

 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
docenten is Hermans  
print Vandaag alweer docenten at random
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

🤔 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
docenten is onweer, regen, ijzel  
print Vandaag alweer docenten at random!
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

Avonturen

Dit is een goed moment voor deze avonturen:

Introductie

willekeurig

Dobbelsteen

Steen, papier, schaar

Muziek

Waarzegger

Restaurant

Spookhuis

Afwas?

Lijsten aanpassen

Tot nu toe hebben we lijsten steeds aan het begin van het programma ingesteld.

```
antwoorden is ja, nee, misschien  
print Het antwoord is antwoorden at random
```

Maar soms wil je dat de gebruiker van een programma ook opties kan toevoegen.

Dat doe je met een `add` en een `to` commando.

```
dieren is 🦊, 🐿, 🦉, 🦉  
dier is ask Wat zou het kunnen zijn?  
add dier to dieren  
print het was een dieren op willekeurig
```

Je kan ook iets uit een lijst verwijderen, met `remove` en `from`.

Opdracht 4: Goed of fout?

 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
letters is a,b,c,d  
remove a to letters
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
eten is pizza, friet, kapsalon  
remove kroket from eten
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

 **Vraag:** Is deze code goed of fout?

```
eten is pizza, friet, kapsalon  
add pizza to eten
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

Opdracht 5: Schrijf de code

Kijk goed naar de uitvoer, en schrijf er een passende code bij.


Zorg ervoor dat er steeds minstens een willekeurige keuze in je programma zit, dus niet alleen een print!

 **Vraag:** Welke code hoort bij deze uitvoer?

Code:

Uitvoer:

Welkom bij de bingoavond
De drie geluksnummers zijn:
5 en 3 en 10

 **Vraag:** Welke code hoort bij deze uitvoer?

Code:

Uitvoer:


film.

We gaan vanavond naar de

We kiezen: Inside Out

Opdracht 6: Programmeerwoorden

We hebben deze les weer nieuwe programmeerwoorden geleerd! Leg ze uit je eigen woorden.

 **Vraag:** Wat betekent lijst?

Antwoord: _____

 **Vraag:** Wat betekent willekeurig?

Antwoord: _____

 **Vraag:** Wat betekent toevoegen?

Antwoord: _____

Opdracht 7: Codes

De code `is` is in dit leven veranderd, en we hebben ook nieuwe codes geleerd.

Wat doen die? Leg het uit in je eigen woorden.

 **Vraag:** Wat doet het commando `is`? (Let op: `is` kan dus meerdere dingen doen!)

Antwoord: _____

 **Vraag:** Wat doet het commando `add to`?

Antwoord: _____

 **Vraag:** Wat doet het commando `remove from`?

Antwoord: _____

 **Vraag:** Wat doet het commando `at random`?

Antwoord: _____

Wat vond jij?

 **Vraag:** Wat was de leukste opdracht van dit level?

 **Vraag:** Waarom vond je juist die opdracht leuk?

 **Vraag:** Welke opdracht was het minst leuk?

 **Vraag:** Waarom vond je juist die opdracht niet leuk?

..