

# Hedy - Les 4a

[Teacher] In level 4 leren leerlingen aanhalingstekens gebruiken in code. Dat is niet altijd de meest leuke les maar goed oefenen is wel nodig om latere frustratie te voorkomen. Om het leuker te maken kan je in deze les andere features aanbieden, zoals `clear` of een muziekopdracht.[/Teacher]

## Aanhalingstekens

Aan het einde van de les:

- snap jij waarom aanhalingstekens nodig zijn in programmeren.
- kan jij aanhalingstekens op de goede plek in code zetten.
- kan jij foutmeldingen over aanhalingstekens goed lezen.

## Aanhalingstekens

We hebben geleerd om aanhalingstekens te gebruiken, als iets letterlijk zo in beeld moet komen.

We gebruiken aanhalingstekens bij `print` en bij `ask`.

```
vriend is ask 'Hoe heet jij?'  
print 'Leuk! Ik ga naar de stad met ' vriend
```

### Opdracht 1: Maak de code af.

Deze opdrachten doe je in twee stappen:

1. Zet op de juiste plekken aanhalingstekens in de code.
2. Staat alles goed? Voorspel dan wat de uitvoer van de code is.



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

Code:

Uitvoer:

```
print Hallo allemaal!  
print Welkom bij Hedy
```

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

Code:

Uitvoer:

```
naam is Hermans  
_____  
lokaal is 305  
print Vandaag hebben we les van naam in lokaal!
```

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

Code:

Uitvoer:

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

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

Code:

Uitvoer:

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

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

Code:

Uitvoer:

```
print Wat is het lekker weer vandaag!  
_____  
naam is Bassie
```

## Opdracht 2: Foutje?

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

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

```
print 'Daar lopen twee lama's'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
print 'De lama wandelt op straat'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
print 'De lama wandelt op straat'  
print "Wat een avontuur"
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

## Ask

Vergeet niet dat je ook bij `ask` aanhalingstekens gebruikt!

## Opdracht 3: Foutje?

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

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

```
ask 'Daar lopen twee konijnen'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
naam is ask 'Hoe heet jij?'
```

Antwoord:

☐ Goed

☐ Fout

## Opdracht 4: Schrijf de code

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

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

Code:

Uitvoer:

```
_____  
_____  
getal...!
```

```
Welkom bij de bingoavond  
Hier komt het eerste
```

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

Code:

Uitvoer:

```
_____  
film.  
_____
```

```
We gaan vanavond naar de  
  
Waar heb jij zin in?
```

## Opdracht 5: Programmeerwoorden

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

 **Vraag:** Wat zijn aanhalingstekens?


Antwoord: \_\_\_\_\_

 **Vraag:** Waarvoor gebruiken we in Hedy aanhalingstekens?

Antwoord: \_\_\_\_\_

## Opdracht 7: Codes

We hebben ook nieuwe codes geleerd in level 4.

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

Antwoord: \_\_\_\_\_

 **Vraag:** Wat doet het commando `color`?

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?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

