

Hedy - Les 5a

Aanhalingstekens

Aan het einde van de les:

- hoe je de computer kan laten reageren op invoer.

Keuzes maken

Tot nu toe voerde Hedy altijd alle regels code uit. Vanaf nu kan je met een `if` bepaalde regels uitvoeren, alleen in bepaalde gevallen.

De code die je na `if` schrijft, noem je een conditie.

In dit voorbeeld is de conditie `vriend is Jasmijn.`

```
vriend is ask 'Hoe heet jij?'  
if vriend is Jasmijn print 'Hallo!' else print 'Nee, jij niet!'
```

Opdracht 1: Onderstreep de condities

Wat is een conditie? Onderstreep in deze codes steeds de conditie.

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

```
vandaag is ask 'Welke dag is het?'  
if vandaag is vrijdag print 'Ja' else print 'Nee'
```

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

```
vandaag is ask 'Welke dag is het?'  
if vandaag is zaterdag print 'Geen school vandaag' else print 'Helaas wel'
```

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

```
leeftijd is ask 'Hoe oud ben jij?'  
if leeftijd is 16 print 'Perfecto' else print 'Jij bent te jong!'
```

Opdracht 2: Omcirkel de juiste regels

Welke code wordt uitgevoerd? Omcirkel alleen die stukken.

Doe alsof het vandaag vrijdag is, en jij 12 jaar bent.

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

```
vandaag is ask 'Welke dag is het?'  
if vandaag is vrijdag print 'Ja' else print 'Nee'
```

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

```
vandaag is ask 'Welke dag is het?'  
if vandaag is zaterdag print 'Geen school vandaag' else print 'Helaas wel'
```

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

```
leeftijd is ask 'Hoe oud ben jij?'  
if leeftijd is 16 print 'Perfecto' else print 'Jij bent te jong!'
```

Opdracht 3: Foutje?

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

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

```
leeftijd is ask 'Hoe oud ben jij?'  
if leeftijd is 16 print 'Perfecto' else 'Jij bent te jong!'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
dier is ask 'Wat voor dier is dat?'  
if dier is Lama print 'Beeeee'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
print "Daar lopen twee oma's"
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
if naam Hedyprint 'Programmeren is leuk!'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
ask 'Hoe heet deze school?'if school is LK print 'Ja!'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

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

```
aantal is ask "Hoeveel capibara's lopen daar?"if aantal is 5 print 'Dat zijn  
er dan aantal'
```

Antwoord:

- ☐ Goed
- ☐ Fout

Opdracht 4: Voorspel de uitvoer

Wat is de uitvoer van deze programma's?

Let op! Soms staat er random in een programma. Dan moet je zelf kiezen wat Hedy zou kiezen.

Er kunnen dan dus meerdere antwoorden goed zijn!

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

Code:


Uitvoer:

```
docenten is Hermans, Merbis, Bagci, Senkal
```

```
docent is docenten at randomif docent is Hermans print 'Hoera!'
```

Opdracht 5: Programmeerwoorden


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

 **Vraag:** Wat is een conditie?


Antwoord: _____

Opdracht 6: Codes

We hebben ook nieuwe codes geleerd in level 5.

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

Antwoord: _____


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

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?
