

Hedy - Les 4a

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
```

Vergeet niet deze opdrachten in twee stappen te doen, eerst de aanhalingstekens links. Dan de code rechts!

 **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

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

```
aantal is ask "Hoeveel capibara's lopen daar?"
```


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?

..