

Java

Wouter van Hezel (whezel@novacollege.nl)



JavaTM

Contents

Java	4
Wat is een programmeertaal?	4
Compileren en de kracht van Java	4
Een inleiding tot het programmeren in Java	5
1. Hallo Wereld!	5
Compileren	5
Bespreking	6
2. Variabelen	7
Opdrachten Hoofdstuk 2	8
3. Operator	9
Auto-increment operatoren	10
Opdrachten Hoofdstuk 3	10
4. Statements	11
Opdrachten Hoofdstuk 4	13
5. Lussen	14
For-lus	14
While-lus	14
Opdrachten Hoofdstuk 5	14
6. Invoer vanaf het toetsenbord	15
Opdrachten Hoofdstuk 6	16
Eindopdracht	17

Java

Een inleiding tot het programmeren in Java.

Deze reader is een afgeleide van het Wikibook: Programmeren in Java, voor meer informatie zie de website van Wikibooks – <http://wikibooks.nl>

Aanvullende bronnen: Youtube films over diverse onderwerpen, waaronder Java <http://docs.oracle.com/javase/tu>
- Officiële documentatie van Oracle

Wat is een programmeertaal?

Om een computer te 'programmeren', ofwel verschillende instructies achter elkaar zetten in een 'programma', moest men vroeger veel werk verrichten. Een computer werkt namelijk binair (met enen en nullen). Om een programma te schrijven moest men dus een heel lange serie van enen en nullen achter elkaar zetten. Dit is echter een zeer tijdrovende bezigheid, en het gevolg was dat er niet veel programma's waren en dat het schrijven van een nieuw programma zeer veel tijd in beslag nam. Daarom heeft men de 'programmeertaal' uitgevonden, die programmeren een stuk eenvoudiger maakt.

Programmeertalen zijn eigenlijk niets anders dan versimpelde instructies die in een keer heel veel nullen en enen voor ons neerzetten. Deze instructies zijn ook een stuk makkelijker te begrijpen dan een reeks getallen.

Compileren en de kracht van Java

Zoals eerder gezegd, een computer verstaat alleen enen en nullen. Dus hoe kan een computer ooit een programma uitvoeren in een programmeertaal met complexe dingen zoals objecten? Het antwoord is vrij simpel: voordat je iets met een programma kan doen, moet de code eerst worden omgezet naar enen en nullen. Dit proces heet 'compileren'.

Bij een "klassieke" programmeertaal, bijvoorbeeld C++, wordt de programmacode omgezet naar code die direct door een computer te begrijpen is. Dat is uiteraard gemakkelijk, want er is geen extra programma nodig om de code uit te voeren. Maar dit betekent wel dat code die voor een systeem is geschreven (bv. Microsoft Windows) niet werkt op andere systemen (bv. Apple Mac OS of Linux). Er moeten dus aparte versies voor die systemen gecompileerd worden, en vaak dient de programmacode eerst worden aangepast omdat deze systemen anders werken.

Met Java is het de bedoeling om platformonafhankelijke programma's te maken. Dat wil zeggen dat een programma dat je thuis maakt in Java zal draaien op jouw besturingssysteem, maar ook op andere besturingssystemen als Linux of MAC OS X,...

Java lost dit probleem op door gebruik te maken van een compiler die weliswaar een binair bestand aanmaakt, maar waarin de opdrachten nog steeds platformonafhankelijk zijn. In plaats van de broncode rechtstreeks om te zetten naar machinetaal, zoals bij C of C++ e.d. het geval is. Dit heeft tot gevolg dat de Java-compiler geen 'stand-alone' uitvoerbaar bestand (een .exe onder Microsoft Windows) maakt. In de plaats daarvan compileert de Java-compiler een bestand in bytecode. Dit bestand wordt dan ingelezen door een 'interpreter' ('Java Virtual Machine', JVM) dat op elk platform waar Java programma's op moeten draaien geïnstalleerd moet worden. De JVM leest de bytecode, interpreteert de opdrachten en voert dan het programma uit.

Java-programma -> bytecode -> machinetaal

Een inleiding tot het programmeren in Java

De JVM is wel degelijk afhankelijk van het platform, maar is beschikbaar voor veel verschillende systemen, is gratis en hoeft slechts eenmalig te worden geïnstalleerd.

Het uitvoeren van bytecode gaat weliswaar iets trager dan het doorsnee 'native' programma, oftewel een programma dat specifiek voor één systeem is geschreven (onder Microsoft Windows een .exe), maar dit is in het dagelijks gebruik nauwelijks merkbaar. Het voordeel is echter dat je niet afhankelijk bent van beslissingen van de softwareontwikkelaar om een programma voor jouw systeem al dan niet te ontwikkelen.

IntelliJ IDEA Ultimate

Om te programmeren in Java gaan we gebruik maken van een van de vele JetBrains IDE's. Een IDE is eigenlijk een hele slimme tekstverwerker die je helpt door foute code te corrigeren en automatisch de opmaak/kleuren toe te passen.

Ga naar <https://www.jetbrains.com> en maak daar een account aan met jouw **persoonlijke school-mail adres**. Vervolgens is het mogelijk om een studentenlicentie aan te vragen.

Je kan ervoor kiezen om de JetBrains Toolbox te installeren als je meerdere programma's van het pakket wilt uitproberen of je kan alleen **IntelliJ IDEA Ultimate** installeren, dit is het programma dat we gebruiken voor de de Java opdrachten.

Opdrachten

Sla de opdrachten goed op, zodat je ze later aan de docent kan laten zien.

Tip: Sla per hoofdstuk de opdrachten op in een map en geef de opdrachten de naam van de opgave.

1. Hallo Wereld!

We gaan nu ons eerste Java programma schrijven. Daarna gaan we het programma compileren.

Start IntelliJ IDEA Ultimate op en maak een nieuw project:

FILE -> NEW-> PROJECT-> JAVA -> (NEXT) -> CREATE FROM TEMPLATE > COMMAND LINE APP

Zorg ervoor dat je eerste project HalloWereld heet, gebruik geen spaties voor projectnamen. Neem vervolgens dit eerste stukje code over:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

Compileren

Wanneer je vanuit een commandolijn-omgeving (DOS-prompt, UNIX-shell, Windows: Start > Run > typ "cmd") werkt, ga je nu naar de map waar het bestand Hallo.java staat. Daar typ je het volgende commando:

```
javac Hallo.java
```


Vanuit IntelliJ kan je als alternatief heel eenvoudig op de groene  knop drukken, het resultaat wordt onder je code weergegeven

Bespreking

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

Op regel 1 maken we een nieuwe klasse aan. De public duidt erop dat deze code in het bestand moet zitten met dezelfde naam als de klasse, gevolgd door .java. In dit geval dus Hallo.java. Meer over klassen vind je in het hoofdstuk Klassen.

Op regel twee zien we de 'main methode'. Dit is een standaard methode waar een programma

begint. Schrijf dus al je code binnen de accolades  van deze methode.

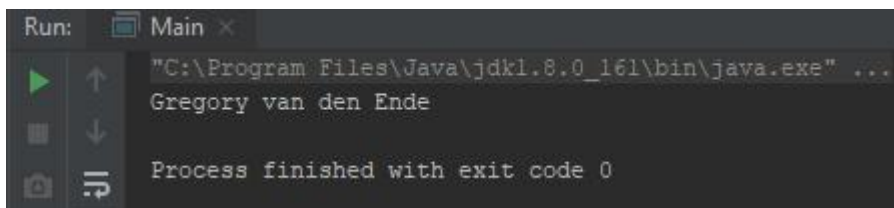
Op regel 3 roepen we een methode op uit de standaard Java code, namelijk de methode println. Deze drukt de meegegeven tekst af in de console. De tekst die meegeeft moet tussen haakjes en tussen aanhalingstekens. In plaats van tekst kan je ook variabelen afdrukken. Daarvoor moet je de naam van de variabele die je wilt afdrukken tussen de haakjes zetten, zonder aanhalingstekens.

Regel 4 en 5 sluiten respectievelijk de main methode en de klasse Hallo terug af. Dit is verplicht. Tip: Het is een goede gewoonte om wanneer je het begin van bijvoorbeeld een methode schrijft ook onmiddellijk de afsluitende accolade te schrijven. Als je een IDE gebruikt, is dit echter niet nodig.

Opdrachten Hoofdstuk 1

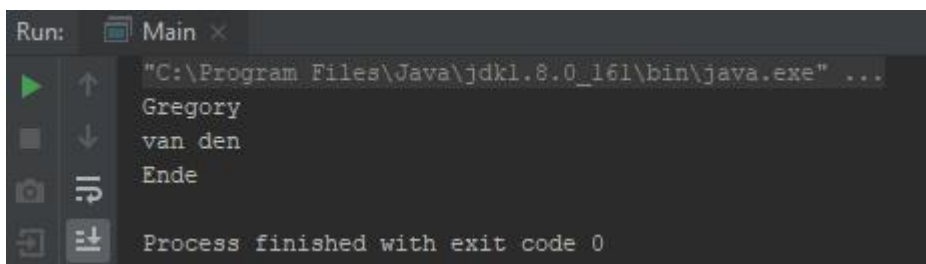
Opdracht 1; Druk je volledige naam af op het scherm

Voorbeeld:



Opdracht 2; Druk je volledige naam, gescheiden door enters af op het scherm.

Voorbeeld:



2. Variabelen

Variabelen kunnen we gebruiken om tijdelijk gegevens in op te slaan. Deze gegevens kunnen bijvoorbeeld bestaan uit getallen (integers) of stukken tekst (strings), maar kunnen bijvoorbeeld ook waar/niet waar gegevens (booleans) of een reeks gegevens (array) bevatten. Eigenlijk alles wat we in PHP kunnen aanmaken, kunnen we in een variabele zetten.

Nu willen we toch graag wat meer doen dan enkel een tekst weergeven. We zullen ons eerste programma een beetje opfleuren met een wiskundige berekeningen:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        int a;
        int b;
        int c;

        a = 1;
        b = 2;
        c = a + b;

        System.out.println("1 + 2 = " + c);
    }
}
```

Op regel 3 tot 5 maken we drie variabelen aan met respectievelijk de namen a, b en c. Dit doen we via het sleutelwoord `int`, wat de afkorting is voor integer (je mag echter nooit integer voluit schrijven bij declaratie van een variabele). Dit sleutelwoord bepaalt, welk soort variabele we aanmaken.

Het aanmaken van een variabele noemen we declareren. Het vertelt de compiler dat we een variabele gaan gebruiken met een bepaalde naam en van een welbepaald type. Het declareren van variabelen is in Java verplicht. Als dat niet gebeurt, dan levert dat een foutmelding op tijdens het compileren.

We kunnen nog op een andere manier een reeks variabelen van hetzelfde type declareren door regel 3 tot 5 te schrijven als:

```
int a,b,c;
```

Deze laatste manier zorgt voor iets compactere code, maar is verder identiek.

Op regel 6 en 7 geven we zowel de variabele a als b een waarde. Men mag niet eender wat na het is gelijk aantekenen zetten (zie verder). De actie die we ondernemen heet initialiseren omdat we voor de eerste keer de variabelen een waarde toekennen. Het is gelijk aantekenen noemen we de toekenningoperator en lees je best als “wordt” (en niet als “is”).

Op regel 8 initialiseren we de variabele c. Niet met een door ons bepaalde waarde maar met de som van de twee variabelen a en b. Het plusteken is een wiskundige operator.

Op regel 9 tonen we een woord op het scherm zoals we eerder al deden. Dat woord is “1 + 2 =”. Daarna schrijven we een plusteken. Dit keer is de plus geen wiskundige operator maar een speciale “concatenatie”-operator die voor het aaneenzetten van tekst wordt gebruikt (zie het hoofdstuk over Stringbewerkingen).

In Java zitten een paar vaste sleutelwoorden zoals `int` die bepaalde types van variabelen bevatten. Variabelen die niet meer doen dan één bepaalde waarde opslaan noemen we primitieve variabelen. Deze zijn door Java gedefinieerd en de programmeur kan er geen nieuwe bijmaken. Er zijn in totaal negen primitieve variabelen. Iedere soort staat voor een eigen type. Hieronder zie je alle primitieve typen:

Primitieve variabelentypes

Sleutelwoord	Betekenis	Bits	Bereik	Voorbeeld
boolean	booleaanse waarde	1	true / false	boolean a = true;
byte	heel klein geheel getal	8	-128 tot 127	byte b = 8;
char	karakter	16	Alle Unicode-tekenen	char c = 'a';
short	klein geheel getal	16	-32768 tot 32767	short d = 658;
int	geheel getal	32	-2147483648 tot 2147483647	int e = 2000000;
long	groot geheel getal	64	-263 tot 263 - 1	long f = 2200000000;
float	reëel getal	32	$\pm 0,14 * 10^{-64}$ tot $\pm 0,34 * 10^{39}$	float g = 89567;
double	reëel getal (dubbele precisie)	64	$\pm 0,49 * 10^{-325}$ tot $\pm 0,18 * 10^{309}$	double h = 1000.987;
void	niets	-	-	void methode() { }
String	verzameling karakters			String groet = "Hallo!";

Opdrachten Hoofdstuk 2

Bij deze opdrachten moet je

1. De gegevens in het juiste type variabele stoppen
2. Vervolgens de variabele afdrukken op het scherm

Bijvoorbeeld:

```
byte opdracht1 = 8;
System.out.println(opdracht1);

String opdracht2 = "Naam";
System.out.println(opdracht2);
```

Opdracht 3; Java Rules! Opdracht 4; -127 Opdracht 5; 8,99882 Opdracht 6; G3tal

3. Operator

Operators zijn tekens die ons verschillende bewerkingen of vergelijkingen laten doen.

De eerste categorie zijn wiskundige operators (+, -, *, /, %). Deze zijn eigenlijk alleen maar aanwezig om te rekenen met getallen. Uiteraard zijn we bekend met optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen maar het procentteken is ook aanwezig als een restdeling (een speciale manier van delen). We gaan in de opdrachten geen restdelingen doen maar dan weet je dat deze wel aanwezig is!

De tweede categorie zijn relationele operators. Dit zijn vergelijkingen (==, >, <, !=). Hier ben je misschien minder bekend mee. Deze operators gebruiken we om te kijken of variabelen met elkaar overeenkomen of dat ze verschillend zijn. Als we bijvoorbeeld willen weten of een ingevoerd wachtwoord overeenkomt met het opgeslagen wachtwoord schrijven we:

```
if(password == savedPassword){
    //password is OK
}
```

Een (kleine) extra categorie is het + teken voor strings (teksten). Als we een + gebruiken voor twee teksten dan worden de teksten aan elkaar geplakt.

Hier onder vind je een greep uit de meest gebruikte operatoren van Java en hun betekenis. **Kijk bij toekomstige opdrachten weer naar deze tabel!**

Betekenis operatoren

Symbol	Betekenis	Voorbeeld
=	Een waarde toekennen aan een variabele De variabele a (eerder gedeclareerd) krijgt waarde 5	a = 5;
+	Waarden/Variabelen bij elkaar optellen De variabele b krijgt de waarde van (a + 1), hier dus 6	b = a + 1;
-	Waarden/Variabelen van elkaar aftrekken c krijgt de waarde van het verschil tussen b en a, hier dus 1	c = b - a;
*	Vermenigvuldigend krijgt de waarde van c vermenigvuldigd met 5, hier dus 5	d = c * 5;
/	Delene krijgt de waarde van d gedeeld door 10, hier dus 0.5	e = d / 10;
==	"Is linkerlid gelijk aan rechterlid?" m zal false zijn omdat 5 niet gelijk is aan zes, de == geeft een boolean als resultaat (true of false).	boolean m = (5 == 6);
!=	"Is linkerlid verschillend aan rechterlid?" n zal true zijn.	boolean n = (5 != 6);
>	"Is linkerlid groter dan rechterlid?" o zal false zijn.	boolean o = (5 > 6);
>=	"Is linkerlid groter dan of gelijk aan rechterlid?" p zal true zijn.	boolean p = (4 >= 4);
<	"Is linkerlid kleiner dan rechterlid?" q zal true zijn.	boolean q = (5 < 6);
<=	"Is linkerlid kleiner dan of gelijk aan rechterlid?" r zal false zijn.	boolean r = (6 <= 5);

Auto-increment operatoren

Je hebt ook nog de auto-increment- en auto-decrementoperatoren. Dit zijn operatoren die je kan gebruiken om een variabele met 1 te verhogen of te verlagen. Ze zien er zo uit: ++ en --. Je kan ze voor of na een variabele zetten (zonder spatie gescheiden) om deze variabele te bewerken (Bvb. "i++;" zal de variabele i met 1 verhogen, "j--;" zal j met 1 verlagen). Bemerk het verschil in gedrag wanneer de operator voor (preincrementie) of na (postincrementie) de variabele staat.

Voorbeelden

```
public class IncrementKort {
    public static void main(String[] args) {
        int a = 1, b = 2, c, d;
        c = ++a; // a = 2, c = 2
        c = a++; // a = 3, c = 2 (!)
        d = --b; // b = 1, d = 1
        --b; // b = 0
        ++b; // b = 1
        b++; // b = 2
    }
}
```

Opdrachten Hoofdstuk 3

Bij deze opdrachten moet je: 1. De gegevens in de juiste type variabele stoppen 2. De bewerking uitvoeren 3. Het resultaat van de bewerking afdrukken op het scherm.

Voorbeeld:

```
int getal1 = 8698765;
int getal2 = 10675632;
int resultaat = getal1 * getal2;
System.out.println(resultaat);
```

Opdracht 7; 8 keer 9

Opdracht 8; 99383 + 884848

Opdracht 9; 11 met 1 verhogen

Opdracht 10; 5595 delen door 998

Opdracht 11; 2999299929292 vermenigvuldigen met 4,2

Opdracht 12; 12 minus 66

4. Statements

Nu we een beetje weten hoe we met variabelen in Java kunnen werken, is het tijd om iets verder te gaan kijken. Alles wat we tot nu toe gezien hebben, zouden we in principe ook nog met simpele code kunnen bereiken. Laten we nu eens wat dieper ingaan op een van de dynamische aspecten van Java.

If/else statements

Statement is het Engels voor 'voorwaarde' en wordt zeer veel in Java gebruikt. Met Java is het mogelijk om verschillende acties uit te voeren afhankelijk van de uitkomst van een bepaalde voorwaarde. De meest simpele voorwaarde die we kunnen stellen is de vergelijking van twee waarden. Zo zou je Java bijvoorbeeld kunnen laten bepalen of een variabele groter of kleiner is dan 5 en afhankelijk daarvan een reactie geven.

Het gebruik van if gaat als volgt:

```
if(<boolean>){ ... }
```

Tussen de accolades komt de code die moet worden uitgevoerd als de boolean true is. De boolean kan je verkrijgen uit het resultaat van bijvoorbeeld de == operator. Je kijkt of het resultaat van de bewerking true is en voert vervolgens een gewenste bewerking uit. Zo zal code onder "if(4 < 5) { ... }" altijd uitgevoerd worden (daar 4 altijd kleiner is dan 5).

Let erop dat tussen de accolades een willekeurige hoeveelheid programmacode kan komen (net zoals de accolades bij een methode). Tussen de accolades vind je namelijk een code block. Dat is een blok waarbinnen je code kan groeperen. Als het if-statement true evalueert, zal hij de volledige blok code tussen de accolades uitvoeren.

Na een if kan je else gebruiken om de code te bepalen die enkel wordt uitgevoerd indien de boolean false was:

```
if (<boolean>) {  
    ...  
}  
else {  
    ...  
}
```

Je ziet dat er bij else geen nieuwe boolean gevraagd wordt. Een else-statement komt altijd onmiddellijk na een if-statement. Tenzij je gebruik maakt van "else if" op de volgende manier:

```

if(<boolean>)
{
    ...
}
elseif(<boolean2>) {
    ...
}
else {
    ...
}

```

Voorbeeld

```

1  public class AbsoluutVerschil {
2      public static void main(String[] args) {
3          int a = 19, b = 9;
4          int verschil = 0;
5
6          if (a > b) {
7              verschil = a - b;
8          } else {
9              verschil = b - a;
10         }
11         System.out.println("Verschil tussen " + a + " en " + b + " is: " + verschil);
12     }
13 }

```

In bovenstaand programma kan zowel a groter zijn dan b of b groter dan a. Het zal niets echter niets uitmaken voor het verschil.

Op regel 6 zien we de vergelijking $a > b$. We maken gebruik van de “groter dan” relationele operator die als resultaat een boolean heeft en dus geschikt is om tussen haakjes van if te staan.

Op regel 7 zien we wat er moet gebeuren indien a groter is dan b. Dan trekken we b van a af zodat het resultaat positief blijft. Indien b groter is dan a moet het omgekeerde gebeuren. Dat zien gebeurt op regel 8 en 9.

Op regel 8 zien we dat de sluitende accolade van het if-statement op dezelfde regel staat als het begin van het else-statement. Dit is een kwestie van stijl, je kan de else ook een regel eronder beginnen. De java compiler is daar blind voor.

Op regel 12 en 13 schrijven we de waarde van de twee variabelen en hun onderling verschil uit.

Opdrachten Hoofdstuk 4

Opdracht 13; Vul een variabele met een getal, mocht dit getal groter zijn dan 10, druk dan een foutmelding af op het scherm.

Opdracht 14; Vul een variabele met een getal, mocht dit getal kleiner of gelijk zijn als 5,5, druk dan een melding af op het scherm dat het behaalde cijfer een onvoldoende is. In het andere getal is er een voldoende behaald.

Opdracht 15; Nu combineren we de twee. Vul een variabele met een getal, als het onder de 0 of boven de 10 is moet er een foutmelding verschijnen. Onder de 5,5 moet er een melding zijn op het scherm dat het een onvoldoende is, Daarboven een voldoende. Voor deze opdracht mag er maar 1 melding per keer verschijnen.

5. Lussen

Een andere constructie waarbij het dynamische aspect van Java naar voren komt, is de lus. Dit is een constructie waarbij een bepaald stuk code herhaaldelijk uitgevoerd wordt tot aan een bepaald statement wordt voldoen. Er zijn verschillende soorten lussen die we kunnen gebruiken. Ik zal de twee die het meest gebruikt worden, de while-lus en de for-lus hier bespreken.

For-lus

Met de for-lus kun je een gecontroleerde herhaling laten plaats vinden.

```
public static void main (String args[]) {
    for (int i=0; i < 5; i++) {
        System.out.println ("i heeft de waarde " + i);
    }
}
```

Ook kan je in grotere hoeveelheden dan 1 door een loop heen:

```
public static void main (String[] args) {
    for (int i = 0; i < 25; i = i + 5) {
        System.out.println("i heeft de waarde " + i);
    }
}
```

While-lus

Zolang aan *statement* voldaan wordt, zal de code in de loop, die wederom tussen accolades {} staat, telkens opnieuw uitgevoerd worden. Vaak wordt een while-loop in combinatie met een tellertje gebruikt, bijvoorbeeld om de getallen 1-5 weer te geven:

```
public class WhileTest {
    public static void main(String[] args) {
        int i = 0;
        System.out.println("i heeft de waarde " + i);

        while (i<5) {
            i++;
            System.out.println("plus 1 is "+i);
        }
        System.out.println("Aan het einde van deze lus heeft i de waarde: " + i);
    }
}
```

Opdrachten Hoofdstuk 5

Opdracht 16; Druk de getallen 1 t/m 5 onder elkaar af op het scherm met behulp van een **for-lus**.

Opdracht 17; Druk de getallen 10 t/m 15 achter elkaar af op het scherm met een **while-lus**.

Opdracht 18; Druk de getallen 36 t/m 28 achter elkaar af op het scherm met een **for-lus**.

Opdracht 19; Druk de getallen 19 tot 31 per tweetal achter elkaar af op het scherm (19, 21, 23 etc.)

Opdracht 20; Druk de getallen 4192 tot -2039 per 150 tal af op het scherm (4192, 4042, 3892 etc.)

6. Invoer vanaf het toetsenbord

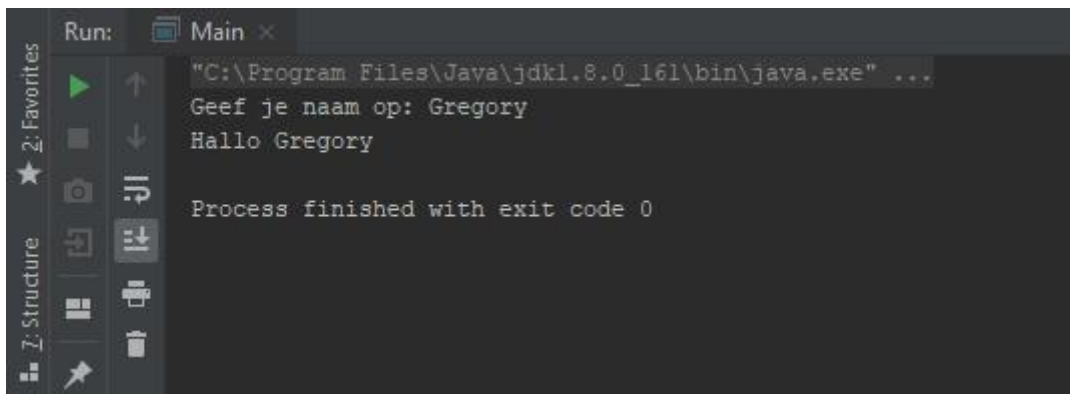
Voor het verwerken van gegevens is het handig als je de gebruiker om gegevens kan vragen.

Uiteraard kan dit ook met Java. Zie onderstaand voorbeeld:

- Importeer de benodigde onderdelen.

```
import java.util.Scanner;
public class invoer {
    public static void main(String[] args) {
        // Maak een nieuwe variabele aan van het type string: String invoer;
        Scanner scanner = new Scanner(System.*in*);
        System.*out*.print("\nGeef je naam op:");
        // De variable invoer vullen:
        invoer = scanner.nextLine();
        // Uitvoer naar het beeldscherm:
        System.out.println("Hallo " + invoer);
    }
}
```

Uitwerking:



```
Run: Main x
"C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_161\bin\java.exe" ...
Geef je naam op: Gregory
Hallo Gregory

Process finished with exit code 0
```

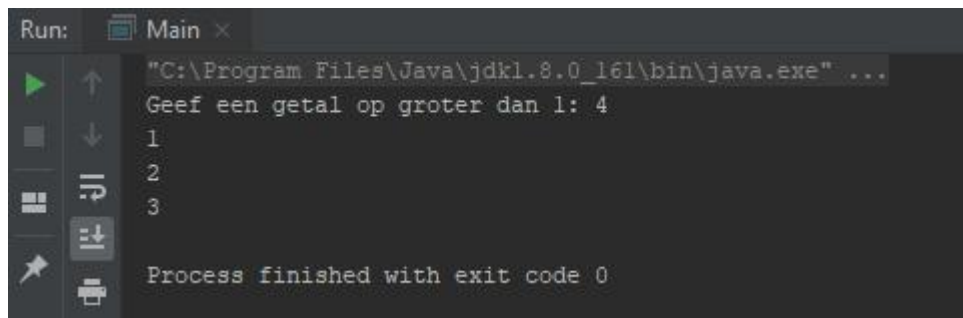
Voor het invoeren van getallen kan je ook onderstaand voorbeeld gebruiken:

```
int invoer = scanner.nextInt();
```

Opdrachten Hoofdstuk 6

Opdracht 21; Vraag de gebruiker om zijn naam in te voeren, druk daarna zijn naam af op het scherm. Opdracht 22; Vraag de gebruiker om een getal groter dan 1, druk de voorgaande getallen af op het scherm.

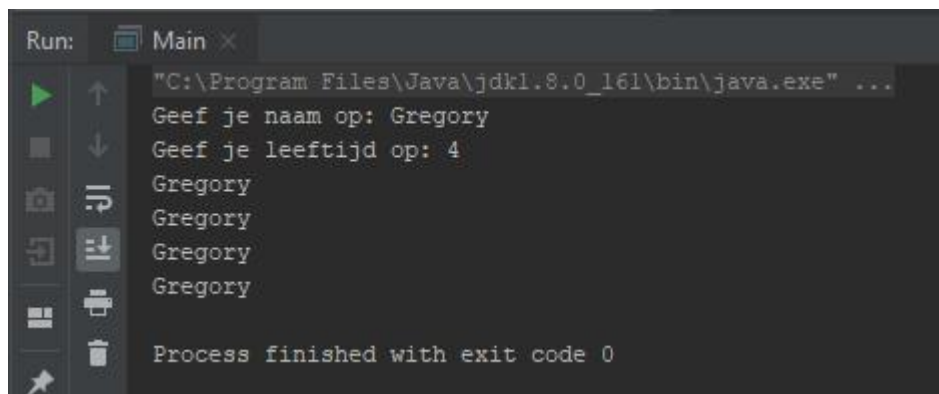
Voorbeeld:



```
Run: Main x
"C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_161\bin\java.exe" ...
Geef een getal op groter dan 1: 4
1
2
3
Process finished with exit code 0
```

Opdracht 23; Vraag de gebruiker om zijn naam en leeftijd, druk hierna zijn naam zoveel keer als zijn leeftijd af op het scherm.

Voorbeeld:



```
Run: Main x
"C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_161\bin\java.exe" ...
Geef je naam op: Gregory
Geef je leeftijd op: 4
Gregory
Gregory
Gregory
Gregory
Process finished with exit code 0
```


Eindopdracht

Voor de eindopdracht moet je de volgende figuren met loops proberen af te drukken:

Figuur 1	Figuur 2	Figuur 3
<pre> * * * * * </pre>	<pre> * ** *** **** ***** </pre>	<pre> ***** **** *** ** * </pre>
Figuur 4	Figuur 5	Figuur 6
<pre> 11111 22222 33333 44444 55555 </pre>	<pre> 1 22 333 4444 55555 </pre>	<pre> 11111 2222 333 44 5 </pre>

Extra opdrachten lussen (voor diegene die van een uitdaging houden, **optionele opdrachten!**):

Figuur 7	Figuur 8	Figuur 9
<pre> * ** *** **** ***** </pre>	<pre> 1 12 123 1234 123456 1234567 12345678 </pre>	<pre> * *** ***** ***** ***** ***** ***** ***** </pre>
Figuur 10	Figuur 11	
<pre> 1 121 12321 1234321 123454321 12345654321 1234567654321 123456787654321 </pre>	<pre> 1 232 34543 4567654 567898765 67890109876 7890123210987 890123454321098 </pre>	