

gebruiksaanwijzing arduino Educatief

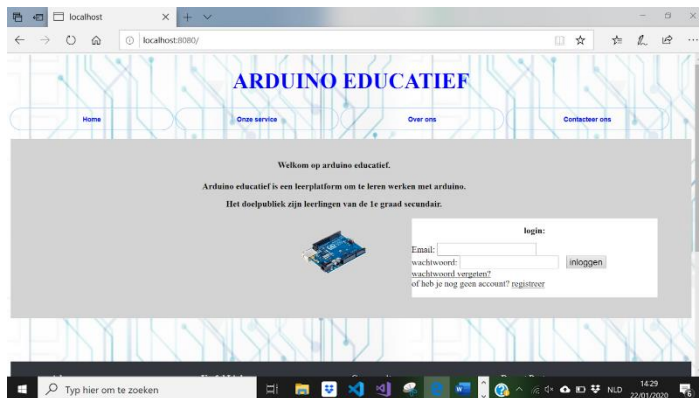
Inhoud

1.1) inleiding.....	2
1.2) registreren =(een nieuw account aanmaken)	3
1.2.1 een leerlingen account aanmaken	3
1.2.2 een leerkrachten account aanmaken	3
1.2.3) werken met verschillende klassen	4
1.3) inloggen als ADMIN.....	5
1.3.1) als je ingelogd bent als admin zie je meteen de volgende functies	5
1.3.1.1) instructie /oefening toevoegen.....	5
1.3.3.2) change instructie / oefening :	8
1.3.3.4) een lijst van leerlingen weergeven :	12
1.3.3.5) admin forum	13
1.3.3.6) reports	13
2) oefenen	14
3) de bannerknoppen:	14
3.1) home	14
3.2) onze service	14
3.3) over ons	15
3.4) contacteer ons	15
3.5) voornaam en familienaam in banner → profiel	16
3.6) uitloggen.....	17
4) betaalsysteem.....	17
4.1) betalen met PayPal	17

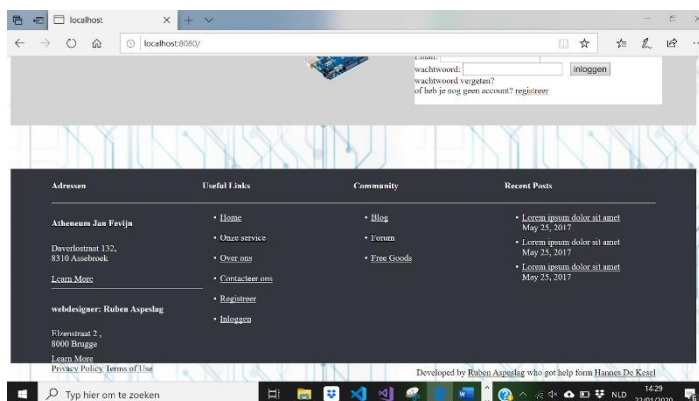
1 HET INLOGSYSTEEM

1.1) inleiding

als je voor het eerst op deze site terecht komt begin je met dit scherm:



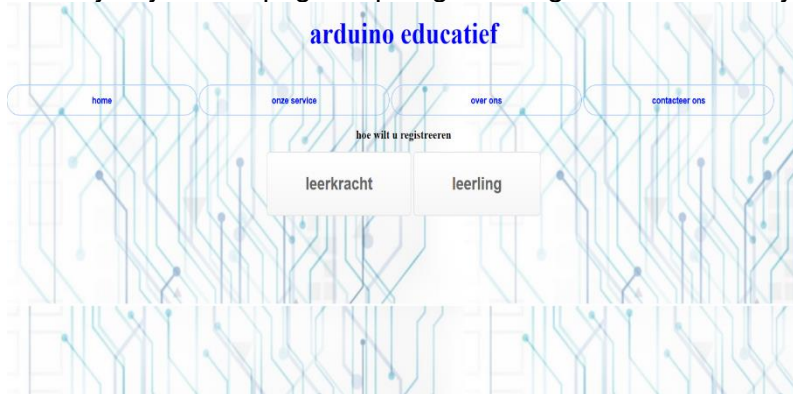
als je nog geen account aangemaakt hebt druk je op “registreer” , dan ga je verder met inloggen, zie 1.2 . Als je wel al een account hebt aangemaakt typ je je e-mailadres bij Email, en je wachtwoord bij wachtwoord. je kan inloggen als admin, leerling en leerkracht.



bij de linkjes (onderaan de site met zwarte achtergrond) en in onze banner (de blauwe knopjes bovenaan onder “arduino Educatief” kun je gaan naar “home” , dit is de startpagina waarop je nu zit, naar ‘onze service’, daar staat basisinfo over arduino Educatief, “over ons”, daar staat basisinfo over mij, “Ruben Aspeslag”. de link “inloggen” verwijst ook naar de startpagina waar je nu op zit omdat je daar kan inloggen, en de register is voor als je nog een account wil aanmaken (doet hetzelfde als de registreer knop in het inlogformulier) .

1.2) registreren =(een nieuw account aanmaken) .

nadat je bij de startpagina op ‘registreer” gedrukt hebt kom je op de volgende site terecht.



vervolgens moet je kiezen of je een leerlingen account (zie 1.2.1) of een leerkrachten account zie (1.2.2) wil aanmaken.

1.2.1 een leerlingen account aanmaken .

als je vanuit de startpagina op “registreer hebt gedrukt en daarna op “leerling” krijg je het volgende scherm :

The screenshot shows the 'arduino educatief' website with the registration form for students. The navigation bar is at the top. Below it, the text 'maak u account aan.' is displayed. The form is titled 'inloggegevens' and contains the following fields:

inloggegevens			
Email:	<input type="text"/>	gebruikersnaam:	<input type="text"/>
voornaam:	<input type="text"/>	wachtwoord:	<input type="text"/>
familienaam:	<input type="text"/>	herhaal u wachtwoord:	<input type="text"/>
Voer hier de code in die je leerkracht gekregen heeft:		<input type="text"/>	

inloggen

hier dient de leerling(e) zijn E-mailadres, voornaam, familienaam , gebruikersnaam (mag hij/zij zelf kiezen), en 2 keer hetzelfde wachtwoord die hij/haar zelf mag kiezen.

in het onderste invoerveld is het de bedoeling dat de leerling een klas code ingeeft, de leerkracht heeft deze gekregen bij het maken van een klas, het is dus de bedoeling dat de leerkracht dit (alleen) aan de leerlingen van die klas geeft.

hierna kan de leerling beginnen met oefenen (zie hoofdstuk 2) .

1.2.2 een leerkrachten account aanmaken .

als je vanuit de startpagina op “registreer hebt gedrukt en daarna op “leerkracht” krijg je het volgende scherm :

arduino educatief

[home](#)
[onze service](#)
[over ons](#)
[contacteer ons](#)

registreer	voor welke formule ga je (voor je eerste klas)
Email: <input type="text"/>	<input type="radio"/> eerste 3 oefeningen graatjes voor 3 leerlingen
voornaam: <input type="text"/>	<input type="radio"/> betaal 6 euro per klas (max 20 leerlingen) per schooljaar
familienaam: <input type="text"/>	<input type="radio"/> voer een schoolregistratiecode in en krijg het volledige pakket graatjes. dit geld alleen voor leerkrachten van jan fevijn. <input type="text"/>
wachtwoord: <input type="text"/>	klasnaam (voor je eerste klas) : <input type="text"/>
herhaal u wachtwoord: <input type="text"/>	

[reegistreer](#)

hier dient de leerkracht zijn/haar E-mailadres, voornaam, familienaam, 2 keer hetzelfde wachtwoord, welke betaalmethode:

1. je kan enkel de eerste 3 oefeningen maken, met een klas van 3 leerlingen.
2. je kan 6 euro per klas van maximaal 20 leerlingen (per schooljaar).
3. je kan de school registratiecode invoeren, dit is alleen voor leerkrachten van de school Jan Fevijn in Asebroeke (Brugge).

daarbuiten moet de leerkracht een klasnaam invoeren, je kan 2 klassen hebben met dezelfde naam, let er wel mee op, de leerlingen kunnen dit zien. (dit geldt ook alleen maar voor je eerste klas, je kunt er altijd nieuwe maken).

dit is een voorbeeld van een goed ingevuld formulier:

arduino educatief

[home](#)
[onze service](#)
[over ons](#)
[contacteer ons](#)

registreer	voor welke formule ga je (voor je eerste klas)
Email: <input type="text" value="ruben.aspeslag@gmail.c"/>	<input type="radio"/> eerste 3 oefeningen graatjes voor 3 leerlingen
voornaam: <input type="text" value="voornaam"/>	<input checked="" type="radio"/> betaal 6 euro per klas (max 20 leerlingen) per schooljaar
familienaam: <input type="text" value="familienaam"/>	<input type="radio"/> voer een schoolregistratiecode in en krijg het volledige pakket graatjes. dit geld alleen voor leerkrachten van jan fevijn. <input type="text"/>
wachtwoord: <input type="text" value="....."/>	klasnaam (voor je eerste klas) : <input type="text" value="2 ASO"/>
herhaal u wachtwoord: <input type="text" value="....."/>	

[reegistreer](#)

1.2.3) werken met verschillende klassen .

arduino educatief

[home](#)
[status](#)

klassen:

klasnaam	klasCode (Geef die aan alle leerlingen in je klas. Dit hebben ze nodig om in te loggen.)	formule
2 ASO	650635	betaalde klas
6IT N	109475	betaalde klas
6IT N	782855	betaalde klas

[maak nieuwe klas aan](#)

als je een leerkrachten account aangemaakt hebt heb je al een klas moeten maken die in de tabel staat. In de 2de kolom staan klas codes, het is de bedoeling dat de leerkracht deze (alleen) aan de leerlingen van de juiste klas geeft . Als je er nog een wil aanmaken druk je op de groene knop “maak nieuwe klas aan” .

The screenshot shows the 'arduino educatief' website interface. At the top, there are links for 'voornaam familienaam', 'home', and 'status'. The main heading is 'arduino educatief'. Below it, there is a button labeled 'maak een nieuwe klas aan'. Under this button, there is a form with a label 'klasnaam:' followed by a text input field. Below the input field, there are two radio button options: '○ betaal 6 euro per klas (max 20 leerlingen) per schooljaar' and '○ voer een schoolregistratiecode in en krijg het volledige pakket gratis. Dit geldt alleen voor leerkrachten van Jan Fevijn.' At the bottom of the form is a button labeled 'Query verzenden'.

hier dien je een klasnaam in te geven en vervolgens weer te kiezen welke betaalmethode je zal nemen:
welke betaalmethode:

1. je kan 6 euro per klas van maximaal 20 leerlingen (per schooljaar) .
2. je kan de school registratiecode invoeren, dit is alleen voor leerkrachten van de school Jan Fevijn in Asebroeke (Brugge) .

als je voor het eerst een klas moest aanmaken kon je er voor kiezen om een gratis aan te maken met maar een beperkt aantal oefeningen en instructies, vanaf daarna is dat niet meer mogelijk, je kan maximaal 1 gratis klas aanmaken (tenzij met schoolcode) en dat moet dan ook de eerste klas zijn die je aanmaakt. Zelfs als je al voor een klas betaald hebt (als eerste klas) kan je voor je 2de klas geen gratis proefklas meer aanmaken.

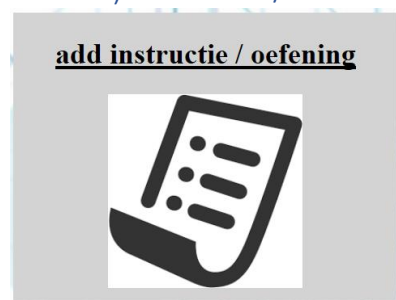
met uitzondering van de schoolcode natuurlijk, daarmee kan je gratis oneindig veel klassen aanmaken (alleen voor leerkrachten van de school jan fevijn in assebroek) .

1.3) inloggen als ADMIN

de admin accounts zullen normaal altijd al op voorhand gemaakt worden zodat een admin daar zich geen zorgen over moet maken.

1.3.1) als je ingelogd bent als admin zie je meteen de volgende functies

1.3.1.1) instructie /oefening toevoegen



als u op deze knop gedrukt hebt krijgt u dit scherm:


Met de link “back” ga je terug naar het vorige scherm.

Bij id oefening plaats je het id van de oefening/instructie , dit is de hoeveelste oefening dat het moet zijn. omdat alle instructies van onder staan kunt u zo zien welk nummer ze hebben en waar je er eentje wil tussenvoegen. door een id te geven die al bestaat worden alle instructies /oefeningen met een hoger id automatisch eentje opgeschoven.

dan is het tijd om je instructie / oefening een body / inhoud te geven die maak je aan in het volgende invoerveld:

het invoerveld heeft op zich alles wat je nodig hebt om je instructie in uit te schrijven ,maar je kunt nog steeds je broncode aanpassen of je instructie volledig zelf maken via de broncode in html, je kan er zo ook css aan toevoegen als je dat kan. Het enigste dat je daarvoor hoeft te doen is eerst op “broncode” klikken.

Indien je daar geen behoefte aan hebt kan je ook gewoon met het invoerveld werken . door op de “b” te drukken en daarna tekst in te voeren maak je je tekst vet, op “i” schuin, en op de doorgestreepte “s” doorstreept. door op de knoppen linksboven te drukken kan je tekst



kopiëren en plakken . met het vlaggetje kan je een hyperlink toevoegen , met de”  ” kan

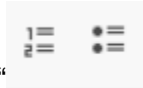
je een afbeelding toevoegen met de “  ” een tabel. als je daar op gedrukt hebt krijg je het volgende :

bij aantal rijen plaats je hoeveel rijen je wilt hebben, hetzelfde voor kolommen. bij koppen beslis je of je eerste kolom en of je eerste rij een kop is of niet. Koppen hebben een iets grotere tekst (in het vet, en de tekst staat in het midden (gecentraliseerd).

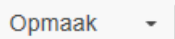
bij de randdikte beslis je hoe dik de rand van je tabel moet zijn. bij de uitlijning kies je of je tekst in de tabel links rechts of centraal uitgelijnd zal staan. bij de hoogte en de breedte beslis je hoe hoog of hoe breed elke cel in je tabel zal zijn.

Als je klaar bent klik je op “ok” en dan zie je je tabel verschijnen. dan hoeft u er alleen nog tekst in te stoppen.

door op “” te klikken zorg je ervoor dat er op de plaats van je cursor een horizontale lijn tevoorschijn komt. door op de “” te klikken kan je een figuur naar keuze toevoegen . als je erop klikt krijg je het volgende scherm:
hier kan je een symbool uitkiezen door er op te klikken



door op de “ ” te klikken kan je een genummerde of een ongenummerde lijst maken

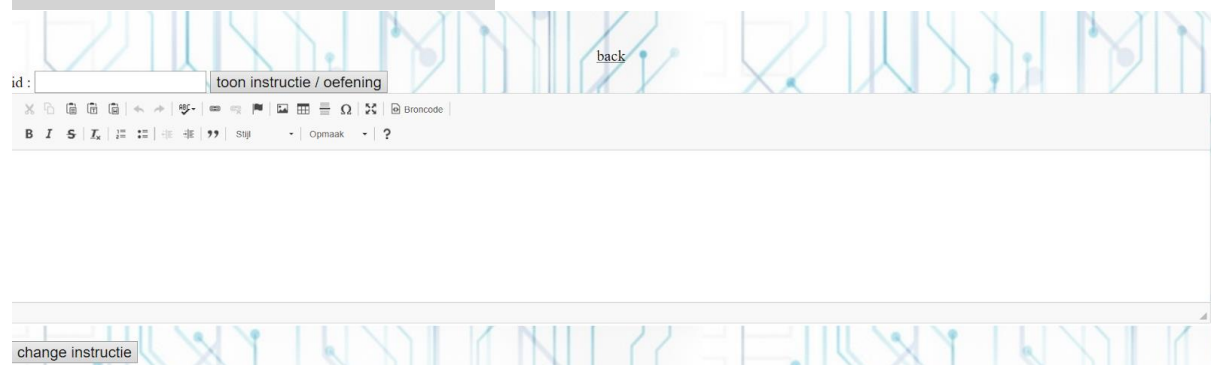


door op “ ” te klikken krijg je de keuze of je tekst in een kop1, 2 of 3 wil zetten. gelieve het gebruik van kop 1 en 2 wel te vermijden ‘bij het maken van instructies , wat je als titel plaats komt als kop 2 bij de instructie (automatisch) en door de styling zal het er iets anders uitzien (de koppen) .



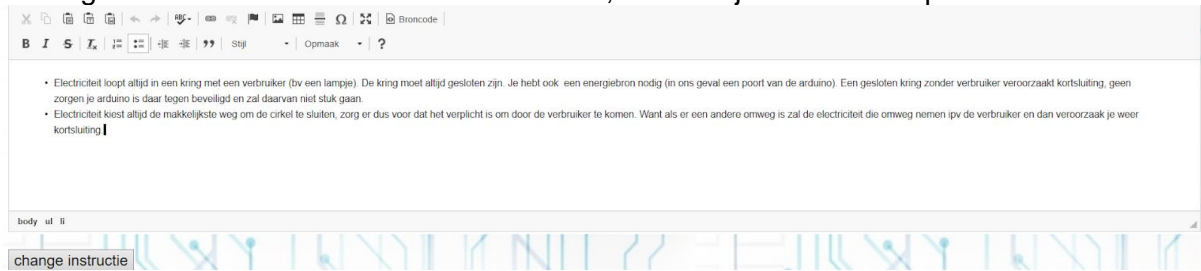
1.3.3.2) change instructie / oefening :

change instructie / oefening

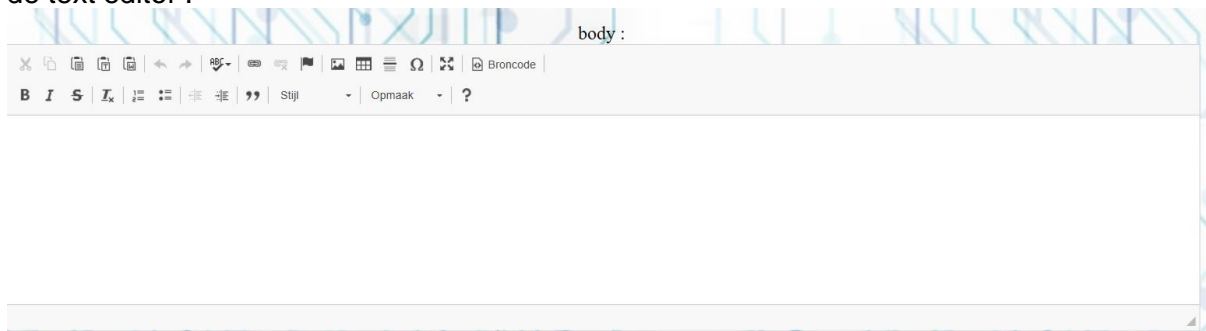


bij id moet je het id / het oefening nummer ingeven van de oefening die je wil bewerken en klik vervolgens op “toon instructie / oefening”.

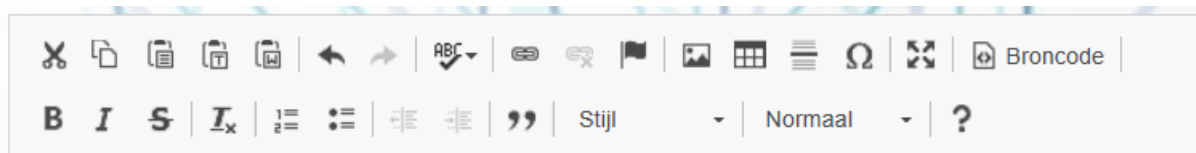
vervolgens komt de instructie in de tekst editor, dan kan je de tekst aanpassen.




de text editor :



het invoerveld heeft op zich alles wat je nodig hebt om je instructie in uit te schrijven ,maar je kunt nog steeds je broncode aanpassen of je instructie volledig zelf maken via de broncode in html, je kan er zo ook css aan toevoegen als je dat kan. Het enigste dat je daarvoor hoeft te doen is eerst op “broncode” klikken.



Indien je daar geen behoefte aan hebt kan je ook gewoon met het invoerveld werken . door op de “b” te drukken en daarna tekst in te voeren maak je je tekst vet, op “i” schuin, en op de doorgestreepte “s” doorstreept. door op de knoppen linksboven te drukken kan je tekst

kopiëren en plakken . met het vlaggetje kan je een hyperlink toevoegen , met de”  ” kan



je een afbeelding toevoegen met de “  ” een tabel. als je daar op gedrukt hebt krijg je het volgende :

bij aantal rijen plaats je hoeveel rijen je wilt hebben, hetzelfde voor kolommen. bij koppen beslis je of je eerste kolom en of je eerste rij een kop is of niet. Koppen hebben een iets

grotere tekst (in het vet, en de tekst staat in het midden (gecentraliseerd).

bij de randdikte beslis je hoe dik de rand van je tabel moet zijn. bij de uitlijning kies je of je tekst in de tabel links rechts of centraal uitgelijnd zal staan. bij de hoogte en de breedte beslis je hoe hoog of hoe breed elke cel in je tabel zal zijn.

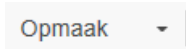
Als je klaar bent klik je op “ok” en dan zie je je tabel verschijnen. dan hoeft u er alleen nog tekst in te stoppen.

door op “” te klikken zorg je ervoor dat er op de plaats van je cursor een horizontale lijn tevoorschijn komt. door op de “” te klikken kan je een figuur naar keuze toevoegen . als je erop klikt krijg je het volgende scherm:

hier kan je een symbool uitkiezen door er op te klikken



door op de “ ” te klikken kan je een genummerde of een ongenummerde lijst maken



door op “ ” te klikken krijg je de keuze of je tekst in een kop1, 2 of 3 wil zetten. gelieve het gebruik van kop 1 en 2 wel te vermijden 'bij het maken van instructies , wat je als titel plaats komt als kop 2 bij de instructie (automatisch) en door de styling zal het er iets anders uitzien (de koppen) .



1.3.3.3) een lijst van leerlingen weergeven :



door op de bovenstaande knop de drukken kunt u een lijst laten genereren van allemaal leerlingen die geregistreerd zijn ,met hun leerkracht en klas .

idleerlingen	voornaam leerling	naam leerling	email leerling	voornaam leerkracht	naam leerkracht	email leerkracht	klasnaam	klas ID	oefening ID
2	a	a	Ruben.aspeslag@gmail.com	Ruben	aspeslag	Rauben.aspeslag@gmail.com	6IT N	86	1
3	aa	a	ruben.piediesup@gmail.com	Ruben	famietienaam	ruben.piediesup@gmail.com	6ITn	89	1

1.3.3.4) een lijst van leerlingen weergeven :



door op leerkrachten te klikken kan je een lijst genereren met hun voornaam , email en alle klassen die zij op hun naam staan hebben.

idleerkracht	voornaam	naam	email	klassen
79	Ruben	aspeslag	Rauben.aspeslag@gmail.com	6IT N
80	Ruben	famielienaam	ruben.piediesup@gmail.com	5ITn 6ITn
81	a	a	Ruben@aaaaaaaaa	stw 6jhz 6IT N
82	z	z	Ruben.azzzspeslag@gmail.com	5ITn

door op een klasnaam te klikken krijg je de klas informatie en vervolgens alle leerlingen van in die klas.


Ruben Aspeslag
home
status

arduino educatief

[back](#)


idklas:	86	klasnaam:	6IT N
id leerkracht:	79	naam leerkracht:	Ruben aspeslag

Ruben Aspeslag
oefeningid=1
leerlingid=2




© Can Stock Photo

Rupert vde
oefeningid=1
leerlingid=4




© Can Stock Photo

Jarmo Van
Moefeard
oefeningid=30
leerlingid=5




© Can Stock Photo

Dario De cuipere
oefeningid=33
leerlingid=6




© Can Stock Photo

Dieter Aspeslag
oefeningid=35
leerlingid=7



© Can Stock Photo

Maarten Aspeslag
oefeningid=555
leerlingid=8



© Can Stock Photo

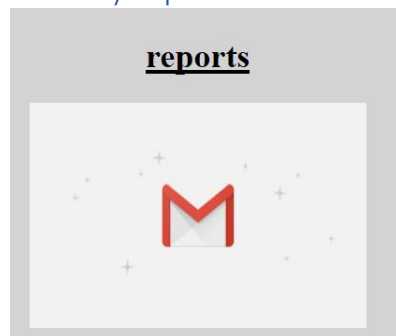
1.3.3.5) admin forum



het admin forum is bedoeld om de admins te laten overleggen . alle admins kunnen hieruit alle berichten lezen en zelf ook berichten sturen.

zoals je ziet werkt het met de zelfde text editor als add instructie en change instructie (hij staat daar uitgelegd) . als je klaar bent met het opmaken van het bericht moet je op “verzenden” drukken, dan kan iedere admin dat bericht zien , onder de “verzenden” knop kunt u alle berichten zien.

1.3.3.6) reports



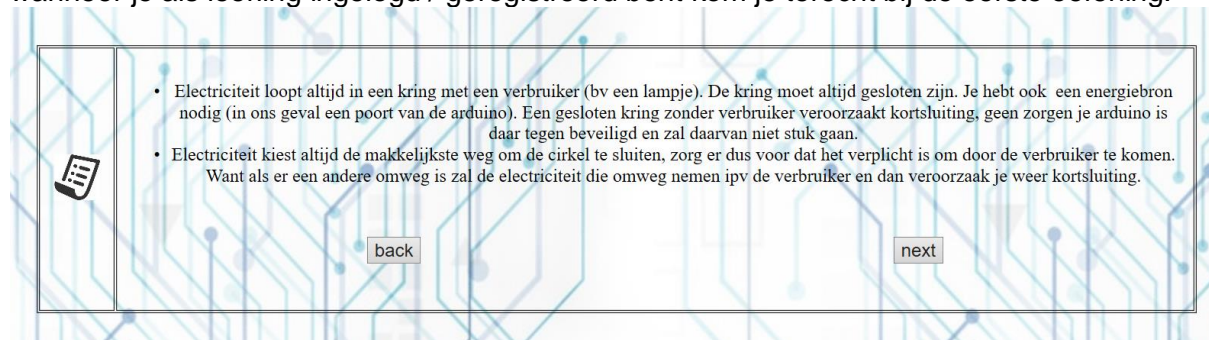
bij reports krijg je een overzicht van alle berichten die mensen verstuurd hebben via “contacteer ons” .

Ruben Aspeslag ; ruben.aspeslag@gmail.com :
dit bericht is om te testen hoe goed het systeem werkt.

Je krijgt telkens de voornaam ,familienaam en e-mail adres die ingevoerd werd. En daaronder het ingevoerd bericht. Indien je het bericht wil beantwoorden is het de bedoeling dat je een e-mail stuurt naar het e-mail adres die boven het bericht zichtbaar is.

2) oefenen

wanneer je als leerling ingelogd / geregistreerd bent kom je terecht bij de eerste oefening.



door op “next” te klikken ga je naar de volgende oefening. Als je op “back” klikt ga je terug naar de vorige oefening.

3) de bannerknoppen:

als je terechtkomt op onze homepage krijg je de volgende banner .



Als je wel al ingelogd bent ziet je banner er als volgt uit:



We gaan eerst elke knop eens uitleggen.

3.1) home

De home knop blijft altijd op de zelfde plaats staan maar de functie ervan kan variëren .

Als je nog niet ingelogd bent kom je weer terecht op de home / start pagina van arduino educatief.

Indien je wel ingelogd bent ga je terug naar het scherm die je kreeg direct nadat je ingelogd / geregistreerd was

3.2) onze service

Indien je op “onze service” hebt geklikt zie je informatie over ARDUINO EDUCATIEF.



3.3) over ons

Indien je op “over ons” hebt geklikt krijg je wat uitleg over de makers van de site ARDUINO EDUCATIEF.

over ons

Hallo, mijn naam is Ruben Aspeslag .Ik ben 18 jaar. Ik heb deze site gemaakt voor mijn GIP.
Ik volg de opleiding IT N aan het KA Jan Fevijn te Assebroek Brugge.
Het onderwerp voor mijn GIP is het maken van een website. Die website biedt instructies en uitleg over Arduino.
Wie de instructies aankoopt kan zelfstandig en op eigen tempo zijn kennis van Arduino bijwerken.
Veel leerplezier.



3.4) contacteer ons

Indien je met een vraag , suggestie , mededeling ,... zit die je door ons graag beantwoord / behandeld zou zien kunt u altijd een bericht, vraag, suggestie, ... achterlaten op deze pagina. De enige die het bericht kunnen zien zijn de beheerders van arduino Educatief. Wij beantwoorden je zo spoedig mogelijk.

als je een bij de banner op “contacteer ons” hebt gedrukt krijg je het volgende formulier.

contacteer ons:

voornaam: familienaam: Email:

bericht:

Schrijf hier uw bericht, we antwoorden zo snel mogelijk via uw ingegeven Emailadres.

gelieve hier u naam en familienaam in te geven , en daarna je E-mail. Gelieve er voor te zorgen dat het ook echt uw e-mail adres is. Vooral als u een antwoord ontvangt. Wij sturen dat antwoord dan ook naar dat e-mail adres die he daar ingegeven hebt.

In het grootste tekstveld waar “schrijf hier uw bericht, we antwoorden zo snel mogelijk via uw ingegeven Emailadres” staat moet u die tekst vervangen door u bericht, deze mag zo lang of zo kort zijn als u zelf wilt. Daarna mag je wel niet vergeten te drukken op “verzend bericht”. Wanneer het bericht verzonden is zijn al de invoervelden weer leeg wat er voor zorgt dat je weer een nieuw bericht kan achterlaten als dit nodig blijkt te zijn.

3.5) voornaam en familienaam in banner → profiel



Wanneer je ingelogd bent zie je je naam en familienaam linksboven in de banner staan. Als je hier op drukt zie je je profiel, hoe die er uit ziet varieert.

Wanneer je ingelogd bent als admin ziet het er als volgt uit :

functie:	ADMIN
naam:	Ruben Aspeslag
email:	ruben.aspeslag@gmail.com
wachtwoord:	<input type="password"/> <input type="password"/> <input type="password"/> <input type="password"/> wachtwoord wijzigen

Als je als leerling ingelogd bent ziet het er als volgt uit:

functie:	leerling
naam:	leerling 1
email:	leerling1@gmail
wachtwoord:	<input type="password"/> <input type="password"/> <input type="password"/> <input type="password"/> wachtwoord wijzigen
oefening nummer	9

Je kunt zoals je ziet vanonder aan je profiel zien aan welke oefening je bezig bent, (als je terug gekeerd bent staat hier ook naar welke oefening je terug gekeerd bent.

Als je als leerkracht ingelogd bent ziet dit er als volgt uit.

functie:	leerkracht		
naam:	Ruben Aspeslag		
email:	leerkracht1@gmail.com		
wachtwoord:	<div><div></div><div>••</div></div> <div><div></div><div>••</div></div> <div>wachtwoord wijzigen</div>		
oefeningnummer leerlingen	oefeningnummer	naam	familienaam

Hier kun je zien welke leerlingen zich hebben aangemeld via een klascode die u hebt gekregen bij het aanmaken van een klas en telkens de oefening waar ze aan zitten. Dit wil echter niet zeggen dat leerlingen die al heel wat oefeningen gemaakt zijn beter zijn met een arduino, want bij veel instructies kan je ook op "next" blijven drukken waardoor het lijkt dat ze ver zitten maar kennen de leerstof mogelijk niet. Het wil ook niet zeggen dat leerlingen die nog niet zoveel oefeningen gemaakt hebben "zwakker" of "ongemotiveerder" zijn want die kunnen ook gewoon even aan het terugbladeren zijn naar een vorige instructie of oefening die ze mogelijk niet begrepen hebben.

3.6) uitloggen

Als je op uitloggen gedrukt hebt ben uitgelogd , verdwijnt deze knop en verdwijnt je naam ook uit de banner. Daarna kom je weer terecht op de home / start pagina van arduino educatief.

4) betaalsysteem

Wanneer u een als leerkracht een betaalde klas wil aanmaken moet u betalen. Als je bij het aanmaken van een klas (tijdens of na het registreren) een klas aanmaakt en je hebt voor een betalend tarief gekozen moet u betalen. Als dit het geval is komt u op deze site terecht:


4.1) betalen met PayPal

betaalmethode	betaaling starten	extra informatie over de betaalmethode
paypal :		betaal veilig en vlot met paypal , het maakt niet uit waar u shop, u bankgegevens worden nooit met we webshop gedeeld.

De bovenste betaalmethode en momenteel ook de enigste is PayPal.

Indien je nog nooit met PayPal te maken gehad hebt krijg je het volgende scher.

Jan Fevijn

0,01 EUR

Heeft u een PayPal-rekening?


Inloggen

of

Betalen met creditcard

PayPal deelt uw financiële informatie niet met webwinkels.

Land/regio
België



Creditcardnummer


Vervaldatum

CSC-code


Voornaam

Achternaam

Type telefoon
Mobiel



Telefoonnummer
+32



PayPal is een veilige en gemakkelijke manier om te betalen

Het maakt niet uit waar u shopt, uw financiële gegevens worden nooit met webwinkels gedeeld.

Je kunt hier kiezen of je via PayPal betaalt of met de creditcard , beide zijn zeer veilig en gebruiksvriendelijk.

Indien je kiest om via de creditcard te betalen voer je best al je bank gegevens in. De enige die aan deze gegevens kunnen zijn van PayPal zelf en gaan er zorgvuldig en betrouwbaar mee om.

Als je via PayPal wil betalen klikt u best op de blauwe knop rechtsboven “inloggen”

Indien u dat gedaan heeft krijg je het volgende scherm te zien.

Jan Fevijn

The screenshot shows the PayPal login interface. At the top left is the PayPal logo, and at the top right is a shopping cart icon with '0,01 EUR'. Below the logo, the text 'Betalen met PayPal' is followed by a language dropdown set to 'Nederlands'. There are two input fields: 'E-mail' and 'Wachtwoord'. A blue 'Inloggen' button is below them, with a link 'Heeft u problemen met inloggen?' underneath. A horizontal line with 'of' in the center separates the login section from a grey 'Een rekening openen' button. To the right, there is an illustration of a wallet with a PayPal card and the text 'Betaal veilig en eenvoudig met PayPal'. Below this, it says 'Het maakt niet uit of u online shopt of in een winkel met PayPal betaalt: Uw financiële gegevens worden niet gedeeld met de verkoper'. At the bottom, there are links for 'Annuleren en terug naar Jan Fevijn', 'Juridische overeenkomsten', 'Privacy', 'Feedback', and a copyright notice '© 1999 - 2020'.

Indien u al een PayPal rekening heeft moet je u email adres en je PayPal wachtwoord invoeren, als dat niet het geval is moet u een PayPal rekening openen.

Als je een PayPal rekening opent krijgt u het volgende scherm:

The screenshot shows the PayPal account creation page. The title is 'Open een PayPal-rekening'. Below it, it says 'Profiteer van extra zekerheid met PayPal Aankoopbescherming voor in aanmerking komende aankopen.' There are four input fields: 'E-mailadres', 'Wachtwoord', 'Geboortedatum', and 'Nationaliteit' (set to 'België'). Below these fields, there are two checkboxes. The first is unchecked and says 'Door een rekening te openen, gaat u akkoord met de Gebruikersovereenkomst en Privacyverklaring van PayPal en bevestigt u dat u minstens 18 jaar oud bent. Lees meer informatie over PayPal in de Belangrijke betaal- en service-informatie.' The second is checked and says 'Ontvang per e-mail aanbiedingen en promoties van PayPal. U kunt op elk gewenst moment veranderen wat u wilt ontvangen. Meer informatie'. At the bottom is a blue button labeled 'Akkoord en betalen'.

gelieve hier u gegevens in te vullen en akkoord te gaan met de voorwaarden.

Als je ingelogd bent met PayPal krijg je het volgende scherm :

Jan Fevijn

The screenshot shows the PayPal account dashboard. At the top left is the PayPal logo, and at the top right is a shopping cart icon with '0,01 EUR'. Below the logo, there is a user profile icon and the text 'U bent ingelogd met One Touch™, ruben (Bent u dit niet?)'. To the right is an illustration of a shopping bag with a shield icon and the text 'PayPal is een veilige, gemakkelijke manier om te betalen'. Below this, it says 'Het maakt niet uit waar u winkelt: wij waken over uw financiële gegevens.' The dashboard is divided into two main sections. The first section is 'Verzenden naar' with the text 'ruben aspeslag elzenstraat 2, 8000 Brugge België' and a 'Wijzigen >' link. The second section is 'Betalen met' with the text 'Belfus Bank S... x-6314' and '0,01 EUR', and a '+ Een creditcard toevoegen' link. At the bottom is a blue button labeled 'Nu betalen'. At the very bottom, there are links for 'Annuleren en terug naar Jan Fevijn', 'Juridische overeenkomsten', 'Privacy', 'Feedback', and a copyright notice '© 1999 - 2020'.

Wanneer je op "nu betalen" zal het bedrag later van je rekening getrokken worden, er kan wel wat tijd tussen zitten. Dus zorg er voor dat je ter aller tijden genoeg geld op je rekening staan hebt om te betalen , tot dat het bedrag van je rekening is.