

Oefenopdracht

In deze opdracht komen o.a. de volgende leerdoelen aan bod:

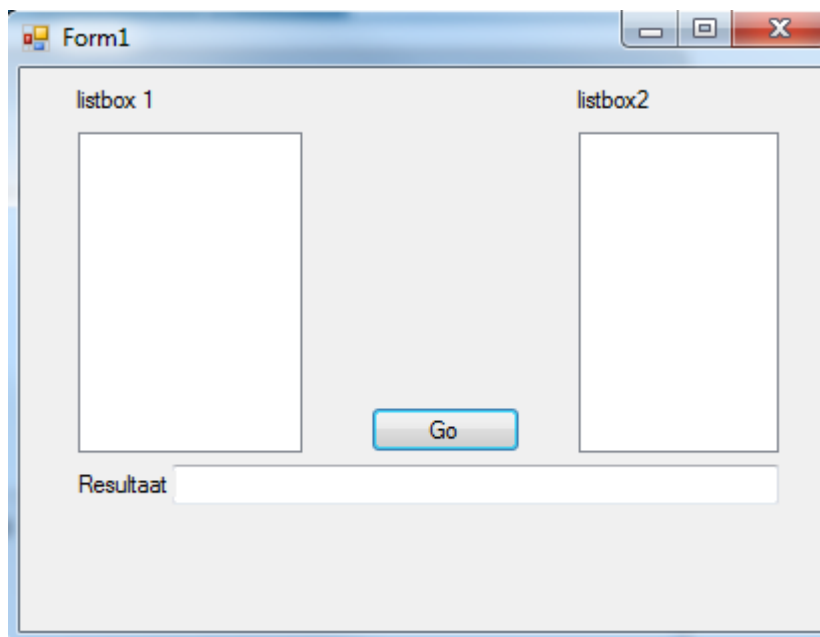
-Variabelen

-Conditie / keuzestructuren

-Methoden

-Lussen

1. Maak een scherm met daarop **2 listboxen**, **1 knop** en **een textbox**. Het scherm ziet er dan bijvoorbeeld als volgt uit.



2. Vul de listboxen met 10 willekeurige getallen. Gebruik hierbij de **random generator** (dobbelsteen opdracht in week 4) en de methode **listbox.items.add**
3. Zorg er voor dat er na het klikken op de button een event wordt gestart die onderstaande handelingen (4 t/m 6) uitvoert:
 - a. Ga in een **methode** met een **FOR**-loop door de 1^e listbox en tel de getallen op in een variabele. Je moet dus deze methode programmeren en die vanuit het button-click-event aanroepen. Geef de waarde van de variabele terug (return-statement in de methode).
 - b. Programmeer een 2^e methode (ook aanroepen vanuit de button-click) als volgt: ga in die 2^e **methode** met een **WHILE**-loop door de 2^e listbox en tel de getallen op in een 2^e variabele. De methode geeft de som van alle getallen van listbox2 terug.
 - c. Afhankelijk van welke variabele het hoogste resultaat heeft toon je in de resultaat-textbox een tekst ('Listbox ?? heeft de hoogste waarde namelijk: ???'). Indien listbox 1 de hoogste waarde heeft maak je die listbox **groen** en de andere **rood** en andersom.

