

Zoeken...



Basis

Invoer

Muziek

Lichtjes

Radio

Lussen

Logisch

Variabelen

Wiskunde

Geavanceerd

de hele tijd

toon pictogram



pauzeer (ms)

5000

toon pictogram



pauzeer (ms)

5000

Toegepast Programmeren

Downloaden

MicroPet

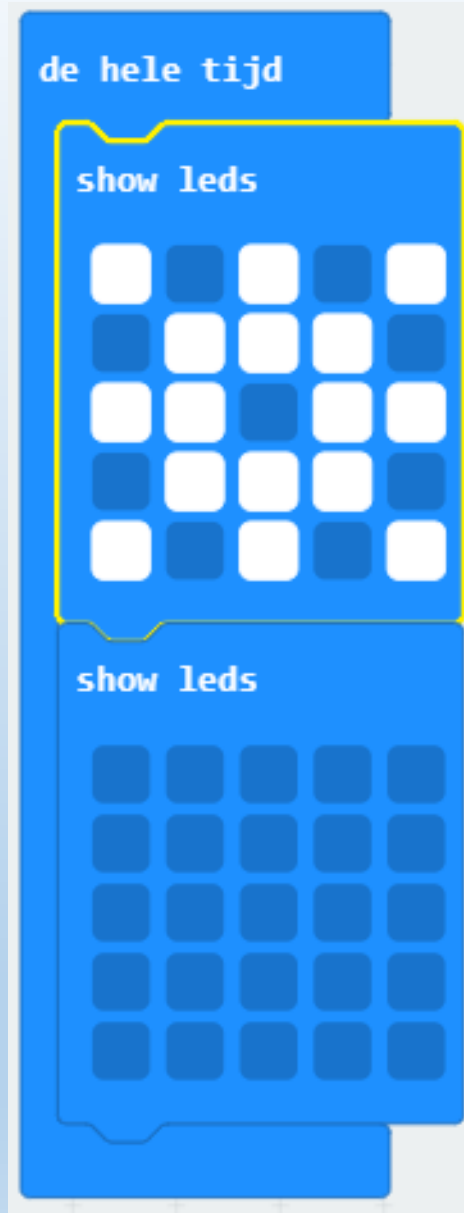


Lesinhoud:

- Blokken => **JavaScript**
- Poster met uitleg over **JavaScript**
-
- Demo RPI andere toepassingen indien tijd over

Basisprogramma

Van blokken naar Java



```
1 basic.forever(function () {  
2     basic.showLeds(`  
3         # . # . #  
4         . # # # .  
5         # # . # #  
6         . # # # .  
7         # . # . #  
8         `)  
9     basic.showLeds(`  
10        . . . . .  
11        . . . . .  
12        . . . . .  
13        . . . . .  
14        . . . . .  
15        `)  
16 })  
17
```

Uitwerken programma

- Kies een programma dat je zelf hebt gemaakt
- Zet deze om naar **JavaScript**
- Geef bij elke regel/stap uitleg met behulp van ***//tekst//***

```
1 //Hier kun je nu typen//
2 //Je kunt dan aantekening maken of vertellen wat het is//
3 basic.forever(function () {
4     basic.showLeds(`
5         # . # . #
6         . # # # .
7         # # . # #
8         . # # # .
9         # . # . #
10        `)
11     basic.showLeds(`
12         . . . . .
13         . . . . .
14         . . . . .
15         . . . . .
16         . . . . .
17        `)
18 })
19
```



Programma Cadeau

- Er wordt afgeteld tot 0, vanaf een willekeurige tijd (bijv 60 tot 120s)
- Er knippert een symbool op het scherm
- Hoe dichterbij de nul, hoe sneller het symbool gaat knipperen
- Bij de 0 “ontploft” het pakje (het maakt licht- en geluidsignalen)
- Met **AB** start/reset het spel
- Maak een simpel pakje

Aan het eind van het tweede uur spelen wij het spel klassikaal!

Vorbereiden volgende les

2 onderdelen:

1. Presentatie **Site** (tot nu toe)
2. PowerPoint met daarin een uitgewerkt idee voor een eindopdracht
Bevat plaatjes / uitleg / opties

Overleg tijdens dit uur al met de docent of jullie eindopdracht akkoord is zodat je geen tijd verliest!