Week 1 - code.org track

In deze track krijg je een kort overzicht van programmeren met behulp van visueel programmeren in code.org. Vanaf volgende week behandelen we een-voor-een de diverse onderdelen van het programmeren.

# Opdracht 1

Klik op de volgende link en schrijf je in:

<http://studio.code.org/join/VPQLBM>

# Opdracht 2

Maak de lessen 1 tot en met 5 van het programma ‘ intro to programming’ op code.org (daar heb je jezelf net voor ingeschreven).

# Eindopdracht

Draw a diamond

Deze opdracht komt vanzelf aan bod als je code.org tot en met les 5 hebt doorloopt.

* The program draws the diamond.
* The program defines four functions: right(), drawStep(), drawSide(), and drawDiamond(). The names are less important than the existence of four functions with this functionality.
* The program makes a single call to drawDiamond().
* The program looks clean and organized.

Inleveren

Deadline is donderdag 09.00 uur. Inleveren via learn.hz.nl

Je maakt de lessen 1 - 5 op code.org en levert een **pdf** in met daarin het ingevulde beoordelingsformulier (zie bijlage 1).

# Bijlage 1 - Beoordelingsformulier.

Naam:

Dit is een subset van de beoordelingscriteria waarop je aan het eind van de cursus wordt beoordeeld. Mocht je nu een onderdeel niet snappen dan mag je dat overslaan.

## 1. Eigen feedback na evaluatie van je code.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Criteria.** | **Aanwezig en feedback** |
| 1 | Gebruikt consistente naamgeving |  |
| 6 | Schrijft een functie om code te structureren |  |
| 14 | Gebruikt Events voor interactie |  |

## 2. Feedback een van een klasgenoot na evaluatie van je code.

Naam feedbackgever:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Criteria.** | **Aanwezig en feedback** |
| 1 | Gebruikt consistente naamgeving |  |
| 6 | Schrijft een functie om code te structureren |  |
| 14 | Gebruikt Events voor interactie |  |