Deze pagraaf is een uitdaging, maak je geen zorgen als het niet meteen lukt of als je iets niet weet. Deze paragraaf is bedoeld om je te leren hoe het is om te programmeren, inclusief de irritante problemen en de vele vragen die je in het begin zult tegenkomen. Je moet waarschijnlijk ook zelf dingen opzoeken, net zoals een echte programmeur.

Goede sites hiervoor zijn:

<https://docs.python.org/3/tutorial/index.html>

<https://stackoverflow.com/>

Kijk ook onderaan de pagina voor een paar tips die bijna zeker nodig hebt.

De opdracht

Maak een tekstgame in python, je mag zelf kiezen wat je precies wilt maken en hoe, maak het niet te moeilijk en samenwerken en vragenstellen is aanbevolen.

Ideeën voor als je echt niks kunt bedenken

Een wiskunde quiz waar zolang je goed antwoord punten blijft scoren.

Een mysterieus verhaal waar je als speler moet bepalen wie de dader is.

Een paar tips

1) Schijf het idee eerst op op papier, anders raak je het overzicht kwijt

2) Begin in het Nederlands of Engels de logica uit te werken

3) Voeg stukje voor stukje code toe en test steeds opnieuw (gebruik hiervoor print())

4) Heb je bepaalde logica nodig waarvan je verwacht dat het al bestaat, zoek het dan gerust op (het liefst in het Engels).

Een paar stukken code die je waarschijnlijk nodig hebt:

Voor (psuedo)random getallen:

import random #import voegt al bestaande code toe zodat er mee functies zijn

random.randint(MINIMALE GROTE,MAXIMALE GROTE)

Voor het krijgen van input van een gebruiker:

input()

bijvoorbeeld als

antwoord = input()

print(antwoord)

#NB de input wordt als tekst gezien, vandaar de accolades bij de IF-statement

if antwoord == "1":

print("juist geantwoord")

else:

print("verkeerd geantwoord")