

# Practicum Variabelen


Tijdens de uitvoering van een programma zal het nodig zijn waarden van verschillende aard bij te houden. Deze waarden kunnen afkomstig zijn van user input, databanken en of berekeningen. De “containers” waarin we deze waarden opslaan noemen we de variabelen van een programma. De kennis van het hoorcollege van vorige week ivm deze variabelen zal je in dit practicum moeten toepassen. Je moet dus in staat zijn om user input op te vangen in een variabele om deze later in je programma opnieuw gebruiken.

## Opdracht 1

Maak een programma dat een bedrag in euro zal omzetten naar een bedrag in de gewenste munt, ingegeven door de gebruiker. Hiervoor moet de gebruiker de volgende gegevens ingeven:

- Naam van de gewenste munt
- Wisselkoers van de gewenste munt
- Het om te zetten bedrag

Hieronder een voorbeeld van de mogelijke programma flow:

 Microsoft Visual Studio Debug Console

```
Gelieve de volgende gegevens in te geven:  
- Naam van de gewenste munt: GBP (Britse pond)  
- Wisselkoers van de gewenste munt: 1,17  
- Om te zetten bedrag:4339,33  
Het bedrag in de gewenste munt is: 5077,0161 GBP (Britse pond)
```