

Na het coderen van een van de algoritmes neem je de volgende vragen over in jullie projectdocumentatie (in jullie eigen huisstijl).

**Laat je berekening of bron zien bij elk antwoord!**

## De vragen

### 1. Hoeveel zetten zijn benodigd bij 31 schijven?

Antwoord:

---

### 2. En hoeveel bij 32 schijven? (Beantwoord ook a of b afhankelijk van of het programma niet of wel het juiste antwoord gaf)

Antwoord:

---

#### a. Als jullie programma niet het goede antwoord geeft: Los het op en geef als antwoord een beschrijving van wat er misging en waarom:

Antwoord:

---

#### b. Als jullie programma in een keer goed werkte: Waarom hebben sommige studenten de volgende resultaten:

<b>31 schijven</b>	Het juiste antwoord (meer dan 2 miljard aantal zetten)
<b>32 schijven</b>	-1

Antwoord:

---

### 3. Hoe heb je dit opgelost?

Antwoord:

---

### 4. Hoeveel zetten zijn nodig bij 63 schijven?

Antwoord:

---

5. En hoeveel bij 64 schijven? (Beantwoord ook a of b afhankelijk van of het programma niet of wel het juiste antwoord gaf)

Antwoord:

- 
- a. Als jullie programma niet het goede antwoord geeft: **Los het op en geef als antwoord een beschrijving van wat er misging en waarom:**

Antwoord:

- 
- b. Als jullie programma in een keer goed werkte: **Waarom hebben sommige studenten de volgende resultaten:**

63 schijven	Het juiste antwoord (meer dan 9 triljoen aantal zetten)
64 schijven	-1

Antwoord:

- 
6. Hoe heb je dit opgelost?

Antwoord:

- 
7. (Beantwoord deze vraag nadat jullie de tijdberekening aan jullie applicatie hebben toegevoegd)  
**Hoe lang duurt het als er 64 schijven verplaatst moeten worden?**

Antwoord: