

Van:

Dojo leskaart 1

Les	Omschrijving	Klaar?
0	Muis les 1: Positie	
1	Muis les 2: Knoppen	
2	Muis les 3: Scrollen	
3	Toetsen les 1: Indrukken	
4	Toetsen les 2: Loslaten	
5	Toetsen les 3: Toetscombinaties	
6	for loops 1: Geheel getal dat telt van 0 tot een waarde	
7	for loops les 2: Andere soorten for-loops, continue, break	
8	Functies les 1: Tekening	
9	Functies les 2: Schaapkleur	
10	Functies les 3: Poten	
11	Functies les 4: Botsing meten	
12	Functies les 5: Sinus en cosinus	
13	Klassen les 1: Een pixel	
14	Klassen les 2: Een kogel	
15	Klassen les 3: Een speler	
16	3D les 1	
17	3D les 2	
18	3D les 3	
19		