

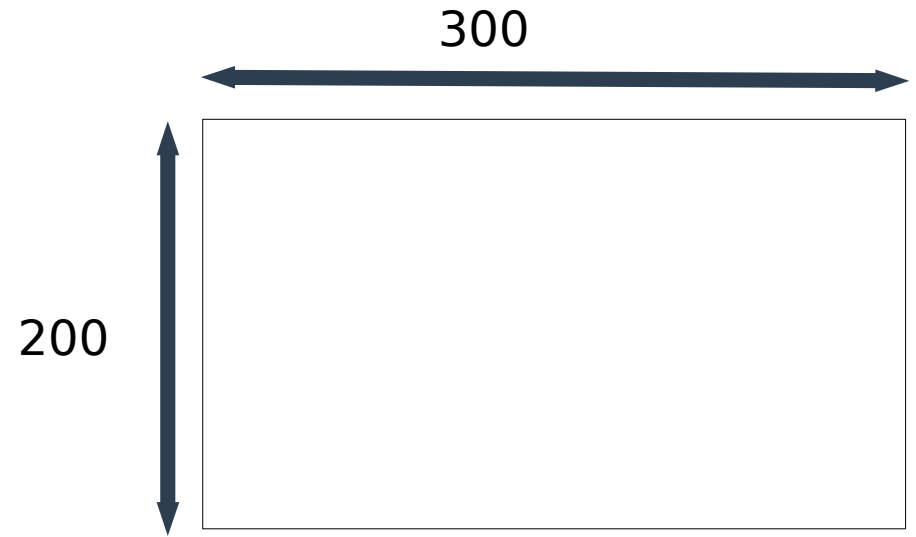
Dojo Quiz 2018-03-08

5 vragen over les 1 t/m 6

Vraag

Hoe maak ik mijn scherm zo groot als op het plaatje?

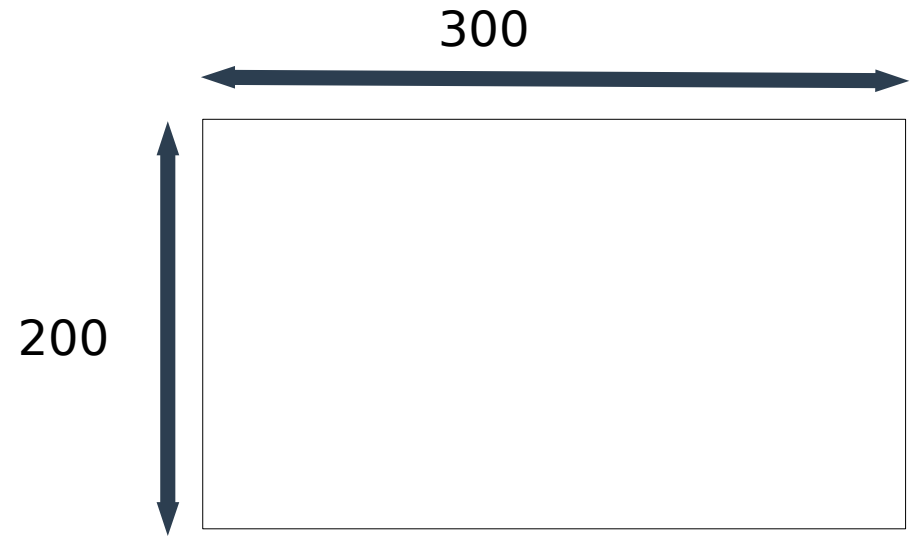
- A) `fullScreen();`
- B) `fullScreen(200, 300);`
- C) `fullScreen(300, 200);`
- D) `screen(200, 300);`
- E) `screen(300, 200);`
- F) `size(200, 300);`
- G) `size(300, 200);`



Antwoord

Hoe maak ik mijn scherm zo groot als op het plaatje?

- A) `fullScreen();`
- B) `fullScreen(200, 300);`
- C) `fullScreen(300, 200);`
- D) `screen(200, 300);`
- E) `screen(300, 200);`
- F) `size(200, 300);`
- G) `size(300, 200);`**



Vraag

Wat is een variabele?

- A) Een plek in het geheugen met een naam**
- B) Een plek op het scherm**
- C) Een vierkantje op het scherm**
- D) Het soort data, bijvoorbeeld 'float'**

Antwoord

Wat is een variabele?

A) Een plek in het geheugen met een naam

B) Een plek op het scherm

C) Een vierkantje op het scherm

D) Het soort data, bijvoorbeeld 'float'

```
float aantal_kogels = 100;
```

data type naam beginwaarde

Vraag

Hoeveel pixels breed is de ellipse?

A) 40

B) 50

C) 60

D) 70

```
ellipse(40,50,60,70);
```

Antwoord

Hoeveel pixels breed is de ellipse?

A) 40

B) 50

C) 60

D) 70

```
ellipse(40,50,60,70);
```

hoeveel
naar rechts

hoeveel
naar onder

breedte

hoogte

Vraag

Wat gebeurt er met de bal?

- A) Gaat omhoog**
- B) Gaat omlaag**
- C) Gaat naar links**
- D) Gaat naar rechts**
- E) Wordt kleiner**
- F) Wordt groter**

```
float pasen = 60;

void setup()
{
  size(600, 400);
}

void draw()
{
  ellipse(40,pasen,60,70);
  pasen = pasen + 1;
}
```


Antwoord

Wat gebeurt er met de bal?

- A) Gaat omhoog
- B) Gaat omlaag**
- C) Gaat naar links
- D) Gaat naar rechts
- E) Wordt kleiner
- F) Wordt groter

```
float pasen = 60;

void setup()
{
  size(600, 400);
}

void draw()
{
  ellipse(40, pasen, 60, 70);
  pasen = pasen + 1;
}
```

Vraag

Hoe lees je dit if-statement?

```
if (fiets < 100)
{
    fiets = 1000;
}
```

Als 'fiets' ...

A) een ander getal is dan 100

B) even veel is als 100

C) kleiner is dan 100

D) groter is dan 100

..., zet dan 'fiets' op 1000.

Antwoord

'<' betekent 'kleiner dan'

Hoe lees je dit if-statement?

```
if (fiets < 100)
{
    fiets = 1000;
}
```

A) Als 'fiets' een ander getal is dan 100

B) Als 'fiets' even veel is als 100

C) Als 'fiets' kleiner is dan 100

D) Als 'fiets' groter is dan 100

..., zet dan 'fiets' op 1000.

