

Code 5

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {
    void draw()
    {
        if (x > 50)
        {
            println(x);
        }
        x = x - 40;
    }
}
```

5.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- B. Niks
- Z. 100
- W. 100, 60
- J. 100, 60, 20
- S. 60
- G. 60, 20
- K. Iets anders

Code 6

Bekijk deze code:

```
void setup() { }

void draw()
{
    for (int i = 2; i < 6; i = i + 2)
    {
        println(i);
    }
}
```

6.1 Welke getallen komt er onderin het scherm te staan?

- D. Niks
- E. 2
- A. 2, 4
- R. 2, 4, 6
- V. 2, 4, 6, 8
- G. 4
- N. 4, 6
- L. 4, 6, 8

Toets 2018-07-19

Naam: _____

Cijfer: ____

Code 1

Bekijk deze code:

```
void setup()
{
    size(200, 300);
}

void draw()
{
    point(50, 100);
}
```

1.1. Hoe breed is het scherm?

- W. 50 pixels
- V. 100 pixels
- Z. 200 pixels
- S. 300 pixels

1.2. Hoeveel pixels zit de getekende punt van de onderkant af?

- V. 50 pixels
- B. 100 pixels
- G. 200 pixels
- K. 300 pixels

Code 2

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  line(50, 100, 150, 200);
}
```

2.1. Hoeveel pixels groot de lijn naar rechts?

- I. 50 pixels
- K. 100 pixels
- M. 150 pixels
- N. 200 pixels

2.1. Hoeveel pixels groot de lijn naar onder?

- B. 50 pixels
- D. 100 pixels
- T. 150 pixels
- M. 200 pixels

Code 3

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  rect(50, 100, 150, 200);
}
```

3.1. Hoeveel pixels is de rechthoek breed?

- I. 50 pixels
- D. 100 pixels
- S. 150 pixels
- J. 200 pixels

3.2. Hoeveel pixels is de rechthoek hoog?

- V. 50 pixels
- D. 100 pixels
- K. 150 pixels
- U. 200 pixels

Code 4

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {
  void draw()
  {
    if (x > 50)
    {
      println(x);
      x = x - 40;
    }
  }
}
```

4.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- D. Nils
- W. 100
- S. 100, 60
- V. 100, 60, 20
- J. 60
- N. 60, 20
- A. iets anders

Code 2

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  line(50, 100, 150, 200);
}
```

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar rechts?

- I. 50 pixels
- ☒ K. 100 pixels
- M. 150 pixels
- N. 200 pixels

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar onlaag?

- B. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- T. 150 pixels
- M. 200 pixels

Code 3

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  rect(50, 100, 150, 200);
}
```

3.1. Hoeveel pixels is de rechthoek breed?

- ☒ I. 50 pixels
- D. 100 pixels
- S. 150 pixels
- J. 200 pixels

3.2. Hoeveel pixels is de rechthoek hoog?

- ☒ V. 50 pixels
- D. 100 pixels
- K. 150 pixels
- U. 200 pixels

Code 4

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {}

void draw()
{
  if (x > 50)
  {
    println(x);
    x = x - 40;
  }
}
```

4.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- D. Niks
- ☒ W. 100
- S. 100, 60
- V. 100, 60, 20
- J. 60
- N. 60, 20
- A. Iets anders

Code 5

Bekijk deze code:

```
float x = 100;
```

```
void setup() {
```

```
void draw() {
```

```
  if (x > 50)
```

```
  {
```

```
    println(x);
```

```
  }
```

```
  x = x - 40;
```

```
}
```

5.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

☒ B. Niks

☐ Z. 100

☐ W. 100, 60

☐ J. 100, 60, 20

☐ S. 60

☐ G. 60, 20

☐ K. iets anders

Code 6

Bekijk deze code:

```
void setup() { }
```

```
void draw() {
```

```
  for (int i = 2; i < 6; i = i + 2)
```

```
  {
```

```
    println(i);
```

```
  }
```

```
}
```

6.1 Welke getallen komt er onderin het scherm te staan?

☒ D. Niks

☐ E. 2

☐ A. 2, 4

☐ R. 2, 4, 6

☐ V. 2, 4, 6, 8

☐ G. 4

☐ N. 4, 6

☐ L. 4, 6, 8

Toets 2018-07-19

Naam: kyril ②

Cijfer: 2

2 pt

Code 1

Bekijk deze code:

```
void setup() {
```

```
  size(200, 300);
```

```
}
```

```
void draw() {
```

```
  point(50, 100);
```

```
}
```

1.1. Hoe breed is het scherm?

☐ W. 50 pixels

☐ V. 100 pixels

☐ Z. 200 pixels

☒ S. 300 pixels

1.2. Hoeveel pixels zit de getekende punt van de onderkant af?

☐ V. 50 pixels

☒ B. 100 pixels

☐ G. 200 pixels

☐ K. 300 pixels

Code 5

Bekijk deze code:

```
float x = 100;
```

```
void setup() {  
  void draw()  
  {  
    if (x > 50)  
    {  
      println(x);  
    }  
    x = x - 40;  
  }  
}
```

5.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- B. Niks
- ☒ Z. 100
- W. 100, 60
- J. 100, 60, 20
- S. 60
- G. 60, 20
- K. Iets anders

Code 6

Bekijk deze code:

```
void setup() { }
```

```
void draw()  
{  
  for (int i = 2; i < 6; i = i + 2)  
  {  
    println(i);  
  }  
}
```

6.1 Welke getallen komt er onderin het scherm te staan?

- D. Niks
- E. 2
- A. 2, 4
- R. 2, 4, 6
- V. 2, 4, 6, 8
- G. 4
- ☒ N. 4, 6
- L. 4, 6, 8

Toets 2018-07-19

Naam: Jesper

Cijfer: 1

Code 1

Bekijk deze code:

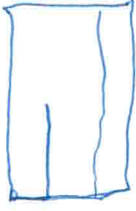
```
void setup()  
{  
  size(200, 300);  
}  
  
void draw()  
{  
  point(50, 100);  
}
```

1.1. Hoe breed is het scherm?

- W. 50 pixels
- V. 100 pixels
- Z. 200 pixels
- ☒ B. 300 pixels

1.2. Hoeveel pixels zit de getekende punt van de onderkant af?

- ☒ A. 50 pixels
- B. 100 pixels
- G. 200 pixels
- K. 300 pixels



Code 2

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  line(50, 100, 150, 200);
}
```

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar rechts?

- ☐ I. 50 pixels
- ☒ K. 100 pixels
- ☐ M. 150 pixels
- ☐ N. 200 pixels

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar onlaag?

- ☐ B. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- ☐ T. 150 pixels
- ☐ M. 200 pixels

Code 3

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  rect(50, 100, 150, 200);
}
```

3.1. Hoeveel pixels is de rechthoek breed?

- ☐ I. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- ☐ S. 150 pixels
- ☐ J. 200 pixels

3.2. Hoeveel pixels is de rechthoek hoog?

- ☒ V. 50 pixels
- ☐ D. 100 pixels
- ☐ K. 150 pixels
- ☐ U. 200 pixels

Code 4

Bekijk deze code:

```
float x = 100;
```

```
void setup() {}
```

```
void draw() {
```

```
  if (x > 50)
```

```
  {
```

```
    println(x);
```

```
    x = x - 40;
```

```
  }
```

```
}
```

4.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- ☐ D. Nijs
- ☐ W. 100
- ☐ S. 100, 60
- ☒ V. 100, 60, 20
- ☐ J. 60
- ☐ N. 60, 20
- ☐ A. Iets anders

Code 5

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {
  void draw()
  {
    if (x > 50)
    {
      println(x);
    }
    x = x - 40;
  }
}
```

5.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- B. Niks
- Z. 100
- W. 100, 60
- J. 100, 60, 20
- S. 60
- G. 60, 20
- K. Iets anders

Code 6

Bekijk deze code:

```
void setup() { }

void draw()
{
  for (int i = 2; i < 6; i = i + 2)
  {
    println(i);
  }
}
```

6.1 Welke getallen komt er onderin het scherm te staan?

- D. Niks
- E. 2
- A. 2, 4
- R. 2, 4, 6
- V. 2, 4, 6, 8
- G. 4
- N. 4, 6
- L. 4, 6, 8

Toets 2018-07-19

Naam: TEAM 1

Cijfer: 7pt

Code 1

Bekijk deze code:

```
void setup()
{
  size(200, 300);
}

void draw()
{
  point(50, 100);
}
```

1.1. Hoe breed is het scherm?

- W. 50 pixels
- V. 100 pixels
- Z. 200 pixels
- S. 300 pixels

1.2. Hoeveel pixels zit de getekende punt van de onderkant af?

- V. 50 pixels
- B. 100 pixels
- G. 200 pixels
- K. 300 pixels

Code 2

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  line(50, 100, 150, 200);
}
```

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar rechts?

- I. 50 pixels
- K. 100 pixels
- M. 150 pixels
- ☒ N. 200 pixels

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar onlaag?

- B. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- T. 150 pixels
- M. 200 pixels

Code 3

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  rect(50, 100, 150, 200);
}
```

3.1. Hoeveel pixels is de rechthoek breed?

- I. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- S. 150 pixels
- T. 200 pixels

3.2. Hoeveel pixels is de rechthoek hoog?

- V. 50 pixels
- ☒ D. 100 pixels
- K. 150 pixels
- U. 200 pixels

Code 4

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {}

void draw()
{
  if (x > 50)
  {
    println(x);
    x = x - 40;
  }
}
```

4.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- D. Niks
- W. 100
- S. 100, 60
- V. 100, 60, 20
- T. 60
- N. 60, 20
- ☒ A. Iets anders

Code 5

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {
  void draw()
  {
    if (x > 50)
    {
      println(x);
    }
    x = x - 40;
  }
}
```

5.1 Wat komt er onderin het scherm te staan?

- B. Niks
- Z. 100
- W. 100, 60
- ☒ J. 100, 60, 20
- S. 60
- G. 60, 20
- K. Iets anders

Code 6

Bekijk deze code:

```
void setup() { }

void draw()
{
  for (int i = 2; i < 6; i = i + 2)
  {
    println(i);
  }
}
```

6.1 Welke getallen komt er onderin het scherm te staan?

- ☒ D. Niks
- E. 2
- A. 2, 4
- R. 2, 4, 6
- V. 2, 4, 6, 8
- G. 4
- N. 4, 6
- L. 4, 6, 8

Toets 2018-07-19

Naam: Self

Cijfer: —

Code 1

Bekijk deze code:

```
void setup()
{
  size(200, 300);
}

void draw()
{
  point(50, 100);
}
```

1.1. Hoe breed is het scherm?

- W. 50 pixels
- V. 100 pixels
- ☒ Z. 200 pixels
- S. 300 pixels

1.2. Hoeveel pixels zit de getekende punt van de onderkant af?

- V. 50 pixels
- ☒ B. 100 pixels
- G. 200 pixels
- K. 300 pixels

Code 2

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  line(50, 100, 150, 200);
}
```

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar rechts?

- ☒ I. 50 pixels
- ☐ K. 100 pixels
- ☐ M. 150 pixels
- ☐ N. 200 pixels

2.1. Hoeveel pixels gaat de lijn naar omlaag?

- ☐ B. 50 pixels
- ☐ D. 100 pixels
- ☐ T. 150 pixels
- ☒ M. 200 pixels

Code 3

Bekijk deze code:

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

void draw()
{
  rect(50, 100, 150, 200);
}
```

3.1. Hoeveel pixels is de rechthoek breed?

- ☐ I. 50 pixels
- ☐ D. 100 pixels
- ☐ S. 150 pixels
- ☒ J. 200 pixels

3.2. Hoeveel pixels is de rechthoek hoog?

- ☐ V. 50 pixels
- ☐ D. 100 pixels
- ☐ K. 150 pixels
- ☒ U. 200 pixels

Code 4

Bekijk deze code:

```
float x = 100;

void setup() {}

void draw()
{
  if (x > 50)
  {
    println(x);
    x = x - 40;
  }
}
```

4.1. Wat komt er onderin het scherm te staan?

- ☐ D. Nils
- ☐ W. 100
- ☐ S. 100, 60
- ☐ V. 100, 60, 20
- ☒ J. 60
- ☐ N. 60, 20
- ☐ A. Iets anders