

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

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