

Introductie T3 Programmeren

Naam:
Klas:

Compiler en interpreter

Een compiler neemt het hele programma en vertaalt het naar machinetaal

Een interpreter leest de code regel voor regel en vertaalt die tijdens het uitvoeren

Zoek op Google naar één voordeel en nadeel van beide

Voordeel compiler:
Nadeel compiler:
Voordeel interpreter:
Nadeel interpreter:

Tekenen

- 1) Open een leeg programma via:

<https://www.khanacademy.org/computer-programming/new/pjs>

Je vindt deze link ook op de informatica website

(<https://informatica.emmauscollege.nl>) → Theorie T3 programmeren → kopje “Leeg programma”

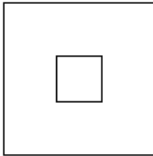
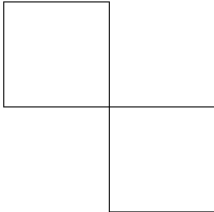
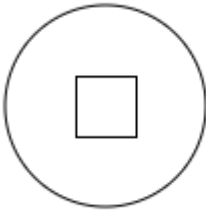
- 2) In dit lege programma typ je code om vormen te tekenen. Onderaan de pagina staat het onderdeel Documentation. Daar vind je alle functies en uitleg die je nodig hebt om te tekenen. Begrijp je bepaalde vormen niet, zoek deze dan online verder op.

Voorbeeld:

Typ `rect(10, 20, 30, 40);`

Dit tekent een rechthoek waarvan de linkerbovenhoek op $x = 10$ en $y = 20$ staat, met een breedte van 30 en een hoogte van 40.

Schrijf in de oefeningen hieronder in het linkervak de code die nodig is om de volgende plaatjes zo nauwkeurig mogelijk na te tekenen.

<p>Voorbeeld (wat jij moet opschrijven voor volgende plaatjes):</p> <p><i>rect(10,10,100,100);</i> <i>rect(45,45,30,30);</i></p>	
	
	
	<p>Moeilijk, moet je niet afmaken. Enkel als je wilt!</p> 