

# Masterclass programmeren op de GR TI-84 (les 2)

Kevin van As

April 6, 2015

# Let me introduce myself...

- Kevin van As (23yr)
- PhD aan de TUDelft in de Natuurkunde
- Hobbies:
  - Les geven
  - Masterclasses organiseren
  - Computer programmeren
  - Computer games

# Let me introduce myself...

- Kevin van As (23yr)
- PhD aan de TUDelft in de Natuurkunde
- Hobbies:
  - Les geven
  - Masterclasses organiseren
  - Computer programmeren
  - Computer games

# Let me introduce myself...

- Kevin van As (23yr)
- PhD aan de TUDelft in de Natuurkunde
- Hobbies:
  - Les geven
  - Masterclasses organiseren
  - Computer programmeren
  - Computer games

# Let me introduce myself...

- Kevin van As (23yr)
- PhD aan de TUDelft in de Natuurkunde
- Hobbies:
  - Les geven
  - Masterclasses organiseren
  - Computer programmeren
  - Computer games

# Let me introduce myself...

- Kevin van As (23yr)
- PhD aan de TUDelft in de Natuurkunde
- Hobbies:
  - Les geven
  - Masterclasses organiseren
  - Computer programmeren
  - Computer games

# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (`[PRGM]`) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!





# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

## Leerdoelen

Je zult leren:

- Je Grafische Rekenmachine (GR) TI-84 beter leren kennen.
- Leren om programma's (**PRGM**) voor de GR te schrijven:
  - ABC-formule
  - Priemgetallen
  - Oplossen van (willekeurige) functies
  - Grafisch bewerken van functies
  - Eenheidscirkel
  - Exactor
- En dit leert je ook inzichten om op de computer te leren programmeren!



# Wat is de cursus?

Opzet

- Wekelijks op Maandagavond 19:00-21:00.
- Van DD/MM/YY tot DD/MM/YY, in totaal 6 keer.
- Les bestaat uit beetje uitleg, en veel zelf proberen.
- Je krijgt opdrachten mee naar huis om zelf te oefenen.



# Wat is de cursus?

Opzet

- Wekelijks op Maandagavond 19:00-21:00.
- Van DD/MM/YY tot DD/MM/YY, in totaal 6 keer.
- Les bestaat uit beetje uitleg, en veel zelf proberen.
- Je krijgt opdrachten mee naar huis om zelf te oefenen.

# Wat is de cursus?

Opzet

- Wekelijks op Maandagavond 19:00-21:00.
- Van DD/MM/YY tot DD/MM/YY, in totaal 6 keer.
- Les bestaat uit beetje uitleg, en veel zelf proberen.
- Je krijgt opdrachten mee naar huis om zelf te oefenen.

# Wat is de cursus?

Opzet

- Wekelijks op Maandagavond 19:00-21:00.
- Van DD/MM/YY tot DD/MM/YY, in totaal 6 keer.
- Les bestaat uit beetje uitleg, en veel zelf proberen.
- Je krijgt opdrachten mee naar huis om zelf te oefenen.

# Notatie op deze slides

Op deze slides zullen we drie verschillende lettertypen vinden. Het huidige lettertype is normale tekst.

Dit lettertype wordt gebruikt om tekst van je rekenmachine te laten zien.  $7 \rightarrow A: A \neq 6$

Tekens als `PRGM`, `GRAPH`, `COS`, `X,T,Θ,n` en `ENTER` zijn fysieke knoppen van je rekenmachine.

En tekens als `[L1]`, `[COS-1]`, en `[MATRIX]` zijn knoppen die je met `[2nd]` kunt bereiken. Deze knoppen staan boven andere knoppen.

Bijvoorbeeld `[TEST]` is gelijk aan `[2nd][MATH]`.

# Notatie op deze slides

Op deze slides zullen we drie verschillende lettertypen vinden. Het huidige lettertype is normale tekst.

Dit lettertype wordt gebruikt om tekst van je rekenmachine te laten zien.  $7 \rightarrow A: A \neq 6$

Tekens als `PRGM`, `GRAPH`, `COS`, `X,T,Θ,n` en `ENTER` zijn fysieke knoppen van je rekenmachine.

En tekens als `[L1]`, `[COS-1]`, en `[MATRIX]` zijn knoppen die je met `[2nd]` kunt bereiken. Deze knoppen staan boven andere knoppen.

Bijvoorbeeld `[TEST]` is gelijk aan `[2nd][MATH]`.

# Notatie op deze slides

Op deze slides zullen we drie verschillende lettertypen vinden. Het huidige lettertype is normale tekst.

Dit lettertype wordt gebruikt om tekst van je rekenmachine te laten zien. `7 → A : A ≠ 6`

Tekens als `PRGM`, `GRAPH`, `COS`, `X,T,Θ,n` en `ENTER` zijn fysieke knoppen van je rekenmachine.

En tekens als `[L1]`, `[COS-1]`, en `[MATRIX]` zijn knoppen die je met `[2nd]` kunt bereiken. Deze knoppen staan boven andere knoppen.

Bijvoorbeeld `[TEST]` is gelijk aan `[2nd][MATH]`.

# Notatie op deze slides

Op deze slides zullen we drie verschillende lettertypen vinden. Het huidige lettertype is normale tekst.

Dit lettertype wordt gebruikt om tekst van je rekenmachine te laten zien.  $7 \rightarrow A: A \neq 6$

Tekens als `PRGM`, `GRAPH`, `COS`, `X,T,Θ,n` en `ENTER` zijn fysieke knoppen van je rekenmachine.

En tekens als `[L1]`, `[COS-1]`, en `[MATRIX]` zijn knoppen die je met `[2nd]` kunt bereiken. Deze knoppen staan boven andere knoppen.

Bijvoorbeeld `[TEST]` is gelijk aan `[2nd][MATH]`.

# Notatie op deze slides

Op deze slides zullen we drie verschillende lettertypen vinden. Het huidige lettertype is normale tekst.

Dit lettertype wordt gebruikt om tekst van je rekenmachine te laten zien. `7 → A : A ≠ 6`

Tekens als `PRGM`, `GRAPH`, `COS`, `X,T,Θ,n` en `ENTER` zijn fysieke knoppen van je rekenmachine.

En tekens als `[L1]`, `[COS-1]`, en `[MATRIX]` zijn knoppen die je met `[2nd]` kunt bereiken. Deze knoppen staan boven andere knoppen.

Bijvoorbeeld `[TEST]` is gelijk aan `[2nd][MATH]`.

Nu...Laten we beginnen! Rekenmachines bij de hand...



# Outline