

P1W3 Een kader tekenen (lussen)

Teken een kader op het scherm, waarbij de lengte en breedte door de gebruiker wordt bepaald.

Opgelet: Dit lijkt gemakkelijker dan het in werkelijkheid is!

Vraag aan de gebruiker eerst het symbool op waarmee het kadertje moet getekend worden.

Vraag vervolgens de lengte en breedte. Controleer eerst de ingevoerde waarden: lengte moet een getal van 2..60 zijn en breedte moet liggen in het bereik 2..20. Toon een foutmelding als het moet.

Teken vervolgens het kadertje. Maak handig gebruik van tellers en lussen (liefst met een for).

Programmaverloop (4 runs):

```
Geef het symbool: $
Geef de lengte (2..60): 10
Geef de breedte (2..20) : 4
$$$$$$$$$$$
$           $
$           $
$$$$$$$$$$$
```

```
Geef het symbool: *
Geef de lengte (2..60): 10
Geef de breedte (2..20) : 21
Foutieve breedte
```

```
Geef het symbool: +
Geef de lengte (2..60): 40
Geef de breedte (2..20) : 3
+++++
+                                     +
+++++
```

```
Geef het symbool: A
Geef de lengte (2..60): 2
Geef de breedte (2..20) : 2
AA
AA
```