**Start les.** (5 min)

* Doel van de les: Variabelen en condities

**Introductie Maximum probleem** (5 min)

* Probeer, plan, programmeer

**Input en output** (5 min)

**Variabelen** (15 min)

* Doos voorbeeld
* Datatypes
* Input opslaan, omzetten naar int
* Operatoren

**Opdracht 1 en 2** (10 min)

* 5 Hamer op gebruikt “ voor aangeven van een string.

**Terug naar maximum probleem (**min)

* Stap 1 succesvol
* Opdracht 3

**Pauze**

**Introdoctie if statement** (10 min)

* if-statement
* opdracht 4

**If-else** (10 min)

* If-else
* Opdracht 5

**If-else boom (**15 min**)**

* If, elif, else
* Opdracht 6
* Opdracht 7

**afronden** (10 min)

* Max probleem afronden
* Wat hebbben we geleerd?
* Huiswerk voor volgende week: Opdracht 8

**Tips voor maken opdrachten:**

* Geef random een beurt aan een student om antwoord te geven. Voorkom dat enkel de sterkste student antwoorden geeft. Op die manier gaan andere studenten onderuit zakken.
* Voor het maken van de opdrachten kan gebruik gemaakt worden van de prowise presenter software.   
  <https://www.prowise.com/en/prowise-presenter/>  
  Studenten kunnen inloggen en hun antwoorden naar het bord sturen. De docent kan dan de ingestuurde opdrachten bekijken en bespreken.
* Andere optie is de studenten de opdrachten eerst op papier laten maken, daarna antwoorden bespreken.

**Antwoorden**

**Opdracht 1**

1. 10
2. “55”
3. False
4. “52”
5. 1
6. 2  
   5
7. 2.5  
   2

**Opdracht 2**

Bereken van het kwadraat

**Opdracht 3**

Code geeft enkel True or False als output. Dat zegt een gebruiker nog niet welk getal de grootste is.

**Opdracht 4**

1. 2
2. 5  
   2
3. print niks
4. IdentationError

**Opdracht 5**

1. 2
2. 5
3. 3  
   7

**Opdracht 6:**

1. “bonjour”
2. “hello”
3. “bonjour”
4. “hello”

**Opdracht 7**

1. 42
2. 4
3. 6
4. 21
5. 12

**Opdracht 8**

Verkeerde identation

speler1 = (input("rock, paper of scissor "))

speler2 = (input("rock, paper of scissor "))

if speler1 == "rock" and speler2 =="rock" :

Verkeerde identation

print("Tie")

if speler1 == "scissor" and speler2 =="scissor" :

print("Tie")

if speler1 == "paper" and speler2 =="paper" :

print("tie")

Verkeerde identation

if speler1 == "rock":

if speler2 =="scissor":

print("speler 1 wins")

if speler2 == "paper":

print("speler 2 wins")

if speler1 == "scissors":

probleem als speler 2 ook scissors heeft.

if speler2 =="paper":

print("speler 1 wins")

else:

print("speler 2 wins")

Situatie dat speler 1 paper heeft mist