

Basisbegrippen programmeren

Vandaag doen we een kleine toets om te zien wat jullie tot nu toe hebben geleerd.

1. Wat is een variabele

2. Hoe verander je de kleur van het vierkant in het volgende programma:

```
1 var size = 80;  
2  
3 c.fillRect(20, 20, size, size);  
4
```

- a. `c.fillStyle = "blue";` op regel 2
- b. `c.fillStyle = "blue";` op regel 4
- c. `c.strokeStyle = "blue";` op regel 2
- d. `c.strokeStyle = "blue";` op regel 4

3. Wat moet op de rode plekken ingevuld worden om 5 vierkanten te tekenen

```
1 var size = 80;  
2 var offset = 10;  
3 for( var i = A; B; C){  
4     c.fillRect( i * offset, i * offset, size, size);  
5 }
```

- a. `10, i < 5, i = i - 1`
- b. `1, i <= 5, i = i + 1`
- c. `0, i < 5, i = i + 1`
- d. `5, i < 20, i = i + 5`

4. Waar staan de getallen 10, 20, en 30 voor in deze code:

```
c.fillStyle = "rgb( 10, 20, 30)";
```

5. Wat doet het vierde getal in deze code:

```
c.fillStyle = "rgba( 10, 20, 30, 0.8)";
```

6. Met deze code teken je een lijnstuk:

```
1 c.beginPath();  
2  
3 c.moveTo(30, 20);  
4  
5 c.lineTo(120, 40);  
6  
7 c.stroke();
```

Hoe teken ik nog een lijnstuk, nu van (60, 80) naar (200, 40)?

7. Maak de driehoek af:

```
c.beginPath();  
c.moveTo(100, 30);  
c.lineTo(150, 115);  
c.lineTo(50, 115);  
  
c.stroke();
```

8. Leg uit wat een if (als) doet:

```
if ( i < 10){  
    c.fillRect(i, i, 20, 20);  
}
```

9. Wat zal dit programma tekenen:

```
for( var i = 10; i < 100; i = i + 20){  
  if( i <= 60){  
    c.fillRect(i, i, 80, 80);  
  }  
  c.beginPath();  
  c.moveTo(i, i);  
  c.lineTo(i + 40, i - 5);  
  c.lineTo(i + 80, i);  
  c.lineTo(i, i);  
  c.stroke();  
}
```

Antwoord:

10. Wat doet dit programma:

```
Function drawMe(x, y, h){  
  c.beginPath();  
  c.moveTo(x, y);  
  c.lineTo(x, y + h);  
  c.lineTo(x + 10, y + h);  
  c.lineTo(x + 10, y);  
  c.lineTo(x, y);  
  c.stroke();  
}
```

```
drawMe(100, 100, 10);  
drawMe(50, 50, 20);
```

Antwoord:

<http://about42.nl/www/code-monster.html>