W3 - L1 Programma

Nabespreking voorbereiding

Opgaven

Boodschappenlijst

In de boodschappenApp van een bekende supermarktketen kun je jouw boodschappenlijst bijhouden. Op dit moment staan daar de volgende boodschappen in: brood, melk, eieren, spinazie, rijst, zalm, chocolade, appels en kaas.

- 1. Declareer een array van Strings
- 2. Initialiseer deze array met eerder genoemde boodschappen
- 3. Schrijf de methode drukAf(). Deze drukt de boodschappen af in de console van Processing. Bepaal zelf of en welke parameter(s) je in de header definieert. In de methoden worden de boodschappen 1 voor 1 geprint met elke boodschap op een nieuwe regel. In de methode drukAf() mag geen gebruik worden gemaakt van de methode printArray().

Tafel van 1

Schrijf een programma dat de tafel van 1 afdrukt op het grafische scherm.

Twee tafels

Schijf nu een tafel van 5 en een tafel van 7 op het scherm. Vermijd daarbij dubbele code.

Tafels 1 t/m 10

Schrijf nu een programma dat de tafels van 1 t/m 10 afdrukt op het scherm.

Tafels 1 t/m 10 II

Kun je, door slechts 1 x-coordinaat en 1 y-coordinaat aan te passen, de tafels 1 t/m 10 op andere coordinaten afdrukken? Lukt het om de tafels 3 t/m 33 op het scherm af te drukken door slechts 2 argumenten aan te passen? Zo nee, pas jouw code zodanig aan dat dit wel kan.

Wissel binnen een array

Gegeven onderstaande stuk code.

W3 - L1 Programma 34

```
int[] array1={56, 3, 23, 23, 6, 23, 56};
void setup() {
   // Jouw code hier
}
```

Van de array moeten de getallen paarsgewijs worden gewisseld.

Als het een array is met een oneven lengte, blijft het laatste getal gewoon wat het is. Situatie voor het runnen van het programma:

Situatie na het runnen van het programma:

Volg hiervoor achtereenvolgens de volgende stappen:

- 1. Maak pseudo code.
- 2. Schrijf code op papier.
- 3. Speel voor computer en controleer of het klopt.
- 4. Maak het in Processing en run het programma.