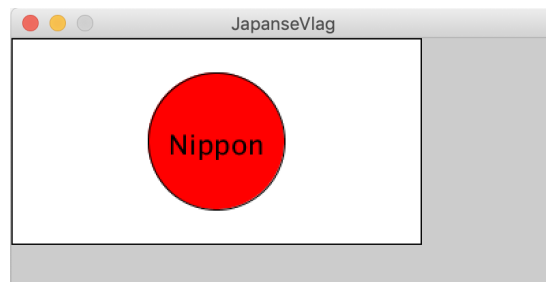


W1 - L2 Programma

Nabespreking voorbereiding

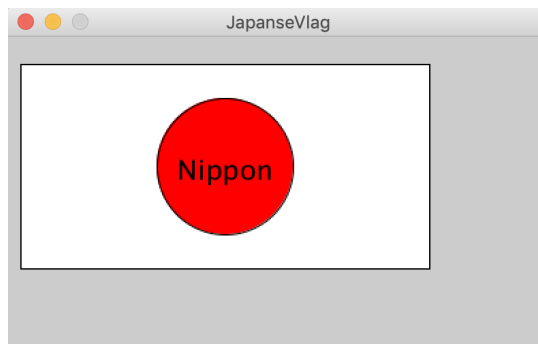
Opgaven

Japanse vlag II



Toon midden in de rode cirkel de landsnaam "Nippon". Bestudeer in de API de methode `text(...)` inclusief de gerelateerde methoden die onderaan de pagina vermeld staan. Je kunt namelijk de tekst eenvoudig centreren. De tekstgrootte is één vijfde van de diameter van de rode cirkel.

Japanse vlag III



Teken de Japanse vlag verder van de rand af zoals is afgebeeld in bovenstaande afbeelding.

Huisje tekenen I

In de vorig les heb je een huisje getekend. Pas jouw code nu zodanig aan dat er geen enkele magische waarde meer in jouw code staat.

- Beperk je tot het huisje zelf, bestaande uit een rechthoek en een driehoek.
- Bedenk welke variabelen je nodig hebt en geef ze duidelijk namen.
- Test of je het goed hebt gedaan door de x en y variabelen van het huisje te veranderen
- Doe hetzelfde met de boom.

Huisje tekenen II

Maak de basis (het vierkant) breder. Klopt het huis nu nog? Zo nee, los dat op.

Huisje tekenen III

Kloppen de verhoudingen nog als je de hoogte verandert van het vierkant? Zo nee, los dat op.

EXTRA: Huisje tekenen IV

Maak het grafische scherm groter of kleiner. Schaalt het huisje nu volledig mee? Zo nee, los dat op.

Reflectie

Wat heb je geleerd van de opdrachten van deze les?