

W3 - L2 Voorbereiding

Bestudeer

— Hoofdstuk 6

Opgaven

Tracing met if

Gegeven onderstaande Processing code:

```
int someVariable;
void setup() {
    someVariable = 1;
    print(someVariable);
}
void draw() {
    someVariable++;
    if (someVariable == 3){
        someVariable = 9;
    }
    print ("", someVariable);
}
```

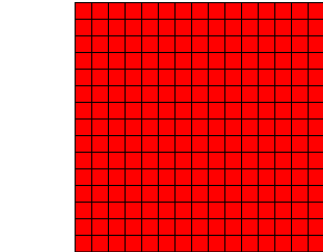
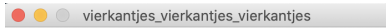
Wat zijn de eerste 5 resultaten die door het commando print() in de console worden afgedrukt?

Algoritme met condities implementeren

Implementeer het volgende algoritme in Processing:

```
ALS aantal GELIJK IS AAN referentieAantal DAN
    kleur wordt ZWART
ANDERS ALS aantal GROTER IS DAN referentieAantal DAN
    kleur wordt GROEN
ANDERS ALS aantal KLEINER IS DAN referentieAantal EN aantal GROTER DAN 0 DAN
    kleur wordt WIT
ANDERS
    kleur wordt ROOD
Teken achtergrond in de kleur kleur
```

Natuurlijk maak je bij deze opgave gebruik van variabelen en constanten.

Vierkantjes, vierkantjes

Schrijf een programma dat een gecentreerd vierkant opvult met kleine vierkantjes. De opgegeven waarden zijn de breedte van de kleine vierkantjes en aantal vierkantjes per zijde. Bijvoorbeeld zo:

```
final int ZIJDE = 15;
final int AANTAL = 15;
void setup() {
    size(350, 350);
    background(#FFFFFF);
    // Hier jouw code om de vierkantjes te tekenen
}
```

Het grote vierkant staat altijd precies in het midden van het scherm. Geef een foutmelding als het vierkant niet in het scherm past.