Opdracht 1 (2 dobbelstenen):

Maak een knop. Als er op de knop gedrukt wordt dan wordt er twee tekstvelden gevuld met een random waarde van 1 tot en met 6

Opdracht 2 (swap):

Maak vier tekstinvoervelden en een knop. Als er op de knop gedrukt wordt dan wisselen de waarden van de invoervelden tussen de invoervelden.

Opdracht 3 (kleuren):

Maak een knop. Als er op de knop gedrukt wordt dan wisselt hij van kleur. Hij moet van rood naar wit, van wit naar blauw en van blauw naar rood.

Opdracht 4 (melding):

Maak een knop en een tekstinvoerveld. Als er op de knop gedrukt wordt komt er een melding op het scherm met de boodschap: “”Welkom <<waarde tekstinvoerveld>>”;