6.1)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Invoer tekstveld 1 | Invoer tekstveld 2 | Verwachte output Groter dan (>) | OK/Fout |
| 2 | 4 | False | OK |
| 4 | 2 | True | OK |
| 4a | fg | Nette foutmelding | Fout |

Opdracht 6.5

A)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **variabele of control item?** | **Data type** | **Verwachting over de inhoud / het doel** | **Eigen naam** |
| btnAdvies | Control Item | Button | Als je op deze button drukt | btnBereken |
| Eerste | Variabele | Int | Het eerste ingevoerde getal naar int | btneersteGetal |
| eind | Variabele | Int | Het tweede ingevoerde getal naar int | btnTweedeGetal |
| lbxAdvies | Control Item | Listbox | Een listbox waar alle waardes in wordt opgeslagen | lbxBerekeningen |
| txtBegin | Control Item | Textbox | Het eerste getal die is ingevoerd | txtEersteGetal |
| txtEind | Control Item | Textbox | Het tweede getal dat is ingevoerd | txtTweedeGteal |

B) bij een for lus geef je een bepaalde waarde mee waarmee hij checkt hoevaak de lus herhaalt moet worden, bij een while lus is dit meestal een boolean.

C) N.v.t.