

## Waarde aan een variabele toekennen en veranderen

## VARIABELEN



```
score = 10      # score wordt 10
score = score + 1 # verhoogt score met 1
print(score)    # toont de score
```

### Traceertabel

Stap	Berekening	Nieuwe waarde van x
0	x = 2	2
1	x = x + 3	5
2	x = x * 2	10

## Verkorte operatoren: +=, -=, \*=, /=

```
n = 80 # variabele n wordt 80
n += 5 # telt 5 op bij n, zelfde als: n = n + 5
n -= 3 # trekt 3 af van n, zelfde als: n = n - 3
n *= 2 # vermenigvuldigt n met 2, zelfde als: n = n * 2
n /= 4 # deelt n door 4, zelfde als: n = n / 4
```

## Standaardfuncties max(), min(), pow(), round(), abs(), len()

```
grootste = max(3, 10, -2, 7) # kiest grootste waarde
kleinste = min(3, 10, -2, 7) # kiest kleinste waarde
macht = pow(2, 3)             # berekent 2 tot de macht 3 (dus 2*2*2)
afgerond = round(3.65, 1)     # rond getal 3.65 af op 1 plaats achter de komma
positieve_waarde = abs(-8)    # berekent absolute waarde: maakt van een negatief getal een positieve
lengte = len("informatica")   # berekent lengte (telt het aantal tekens))
```

## Willikeurig getal: randint(), random()

```
import random                # importeert de module random

dobbelsteen = random.randint(1, 6) # kiest een willekeurig geheel getal uit 1 t/m 6
print(dobbelsteen)

willekeurig_kommagetal = random.random() # kiest een kommagetal van 0.0 tot 1.0 (niet t/m 1.0)
print(willekeurig_kommagetal)
```