

# Dictionaries



## Dictionary maken en afdrukken

```
leeg_dictionary = dict()
gamescores = {"Tim":500, "Janneke":900, "Bob":680}
print(gamescores) # dictionary afdrukken
```

## Waarde ophalen

```
score_van_Bob = gamescores["Bob"] # haalt de bijbehorende waarde van de sleutel "Bob" op, namelijk 680
score_van_Janneke = gamescores.get("Janneke") # haalt de bijbehorende waarde van de sleutel "Janneke" op, namelijk 900
```

## Waarde toevoegen

```
gamescores["Karel"] = 750 # voegt een nieuwe sleutel-waarde paar
```

## Waarde aanpassen

```
gamescores["Tim"] = 600 # past de waarde van de sleutel "Tim" aan naar 600
```

## Sleutelwaarde-paar verwijderen

```
del gamescores["Janneke"] # verwijdert het sleutel-waarde paar met sleutel "Janneke"
```

## Dictionary doorlopen met een for-loop

```
for sleutel in gamescores:
    print(sleutel) # print de sleutels van de dictionary
    print(gamescores[sleutel]) # print de bijbehorende waarde van de sleutel
    print(gamescores.get(sleutel)) # print de bijbehorende waarde van de sleutel met get()
```

## Keys, values en items

```
print(gamescores.keys()) # print de sleutels van de dictionary
print(gamescores.values()) # print de waarden van de dictionary
print(gamescores.items()) # print de paren van de dictionary
```

## Dictionaries opslaan op je computer

```
import json # importeer de json-package

uitvoer_bestand = open('score.json', 'w') # open het bestand met schrijfrechten ('w')
json.dump(gamescores, uitvoer_bestand) # schrijf de inhoud van het spel_info dictionary in het bestand
uitvoer_bestand.close() # sluit het bestand
```

## Dictionaries laden van je computer

```
import json # importeer de json-package

invoer_bestand = open('score.json', 'r') # open het bestand met leesrechten ('r')
score_dictionary = json.load(invoer_bestand) # laad de inhoud van het bestand in de spel_info dictionary
invoer_bestand.close() # sluit het bestand
```