



## Waarde toekennen/veranderen aan een variabele

```
score = 10          # startwaarde is 10
score = score + 1  # verhoog score met 1
print(score)        # toont score zien
```

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 krijgt de waarde 80
n += 5    # 5 bij n optellen, zelfde als: n = n + 5
n -= 3    # 3 van n aftrekken, zelfde als: n = n - 3
n *= 2    # n verdullen, zelfde als: n = n * 2
n /= 4    # n delen door 4, zelfde als: n = n / 4
```

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

```
getallen = [3, 10, -2, 7]      # lijst met getallen
max(getallen)                  # grootste waarde kiezen
min(getallen)                  # kleinste waarde kiezen
pow(2, 3)                      # 2 tot de macht 3 (dus 2*2*2)
round(3.65, 1)                 # afronden van 3.65 op 1 plaats achter de komma
abs(-8)                        # absolute waarde: maak van een negatief getal een positief getal

len("informatica")            # telt het aantal tekens (lengte van de string of lijst)
```

## Willekeurig getal: randint() en random

```
import random                  # importeer de module random

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

willekeurig_kommagetal = random.random()# kiest een willekeurig kommagetal tussen 0 (incl.) en 1.0 (excl.)
print(willekeurig_kommagetal)
```