



Create your own Challenge

FHICT

Een hele goeie manier om te leren en te kijken of je een onderwerp helemaal snapt is het zelf bedenken van een opdracht.

Puzzel of Spel

Neem een spel of puzzel in gedachten en bedenk hoe je dit kunt implementeren. Enkele voorbeelden hiervan zijn *boter, kaas en eieren*, *tetris*, *sudoku* of *mastermind*, *snake* of *tron*, 2048.

Maak lesmateriaal

Je helpt ook je medestudenten als je zelf lesmateriaal ontwikkelt voor een nieuwe programmeer-opdracht. Schrijf zelf je eigen opdracht en lever deze in bij de docent. Dan adopteren we jouw idee en leeft jouw eigen opdracht-idee misschien wel verder als officieel lesmateriaal.

1.1 Inspiratie voor eigen opdrachten

Enkele onderwerpen waar je zelf misschien leuke of interessante opdrachten voor kunt verzinnen.

Een boordcomputer voor een raket naar Mars. Of een *dashboard* dat een overzicht geeft van alle belangrijke waarden.

Een planetarium.

Duurzaamheid. Hoe zouden we met onze wereld om moeten gaan om te zorgen dat onze kinderen en hun kinderen Klooker over electronica¹

Schrijf een programma over een Baksteen.

Een *Dinkle*. Wat is dat eigenlijk, een *Dinkle*? Zoek er eens op op internet. Zou je er een programma voor kunnen verzinnen? Zoek je met Google², of met duck duck go³, ixquick⁴? Ken je nog meer zoekmachines?

¹<https://platform.klooker.nl/elektronica-mailing-1>

²<https://www.google.com/>

³<https://www.duckduckgo.com/>

⁴<https://www.ixquick.com/>