



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.