

Naam: _____

Programmeren



1. Volgorde

1

Wat is de juiste volgorde. Nummer.

☐☐☐

2

Wat is de juiste volgorde. Nummer.

☐☐☐

3

Wat is de juiste volgorde. Nummer.









4

Wat is de juiste volgorde. Nummer.









2. Overbodige informatie

1

Wat is de juiste volgorde. Nummer.

1 Plaatje is niet nodig in dit verhaal. Zet een kruisje.

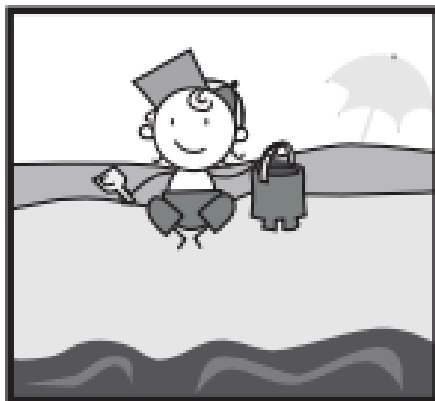
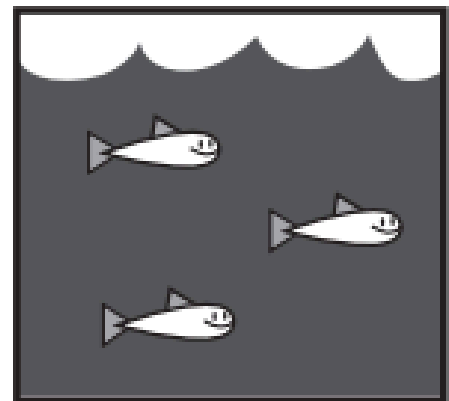
☐☐☐☐☐

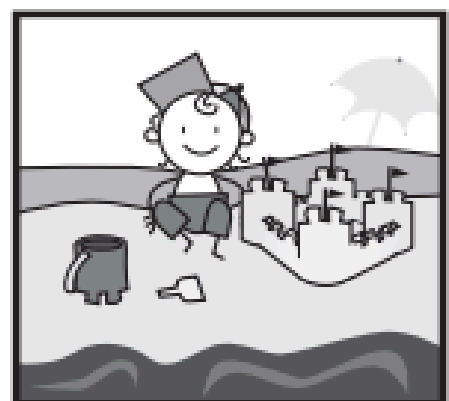
2

Wat is de juiste volgorde. Nummer.

1 Plaatje is niet nodig in dit verhaal. Zet een kruisje.


☐

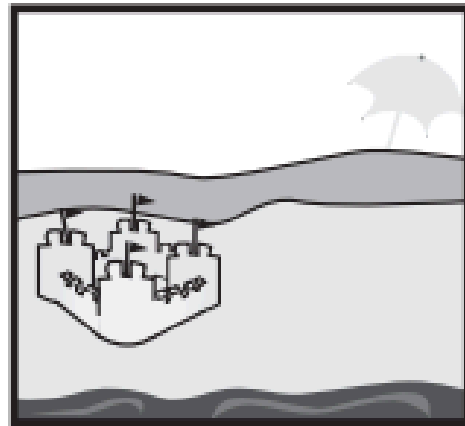
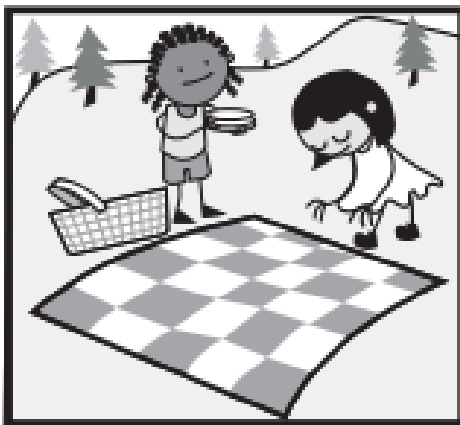
☐

☐

☐

☐

☐

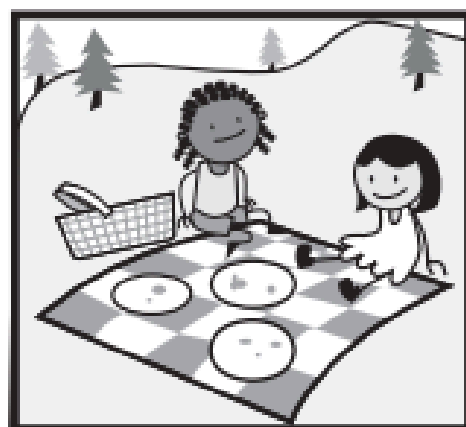
3

Wat is de juiste volgorde. Nummer.

1 Plaatje is niet nodig in dit verhaal. Zet een kruisje.


☐

☐

☐

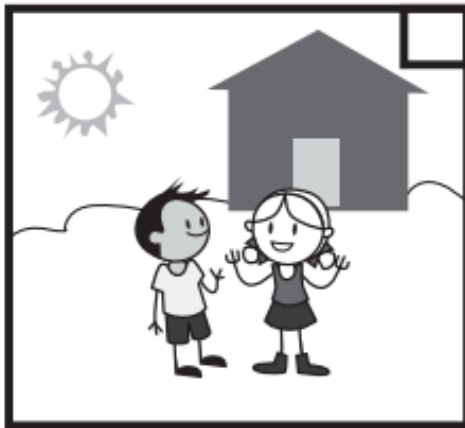
☐

☐

☐

3. Vaste en willekeurige volgorde

1

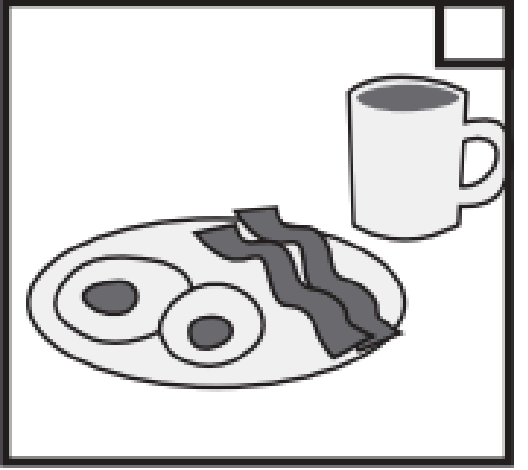
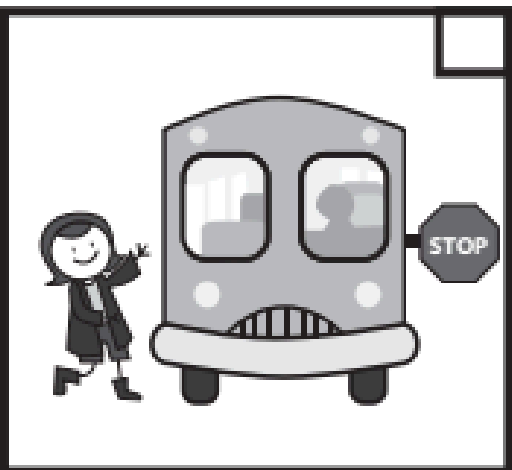
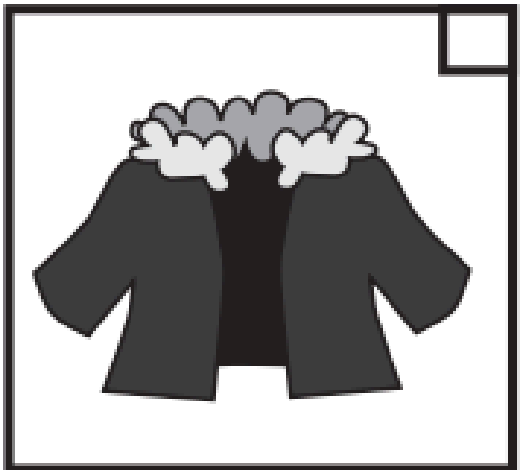
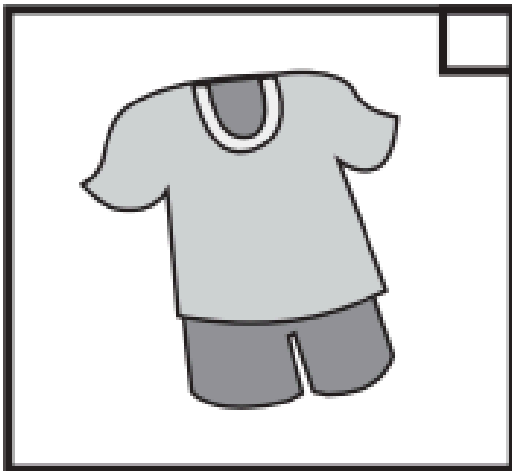
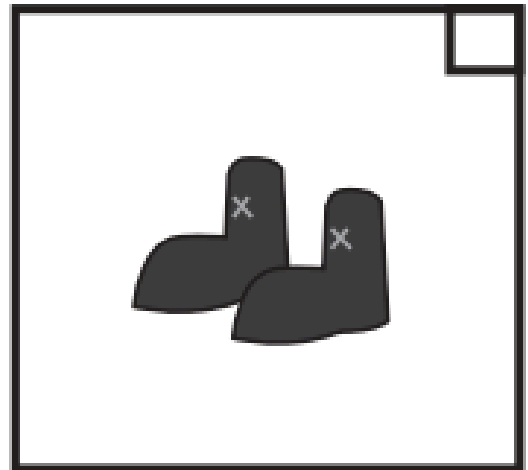
Sommige plaatjes hebben een vaste volgorde. Nummer.
Andere plaatjes kunnen wisselen. Zet een vraagteken.



2

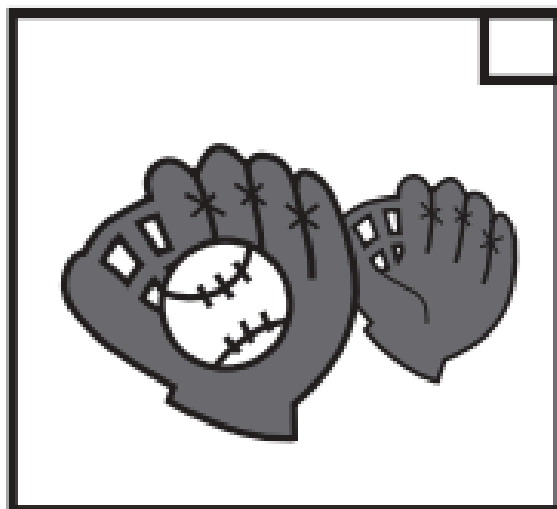
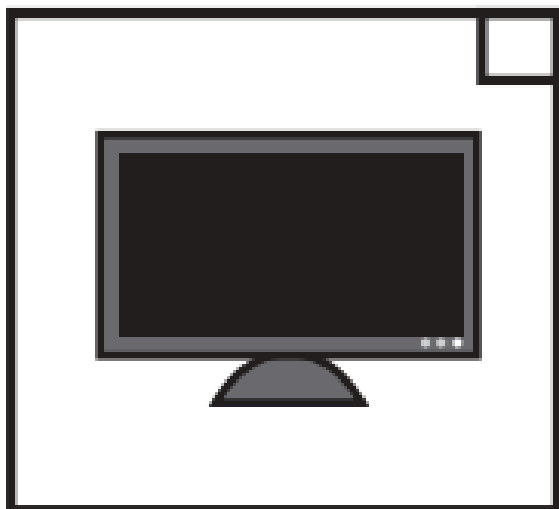
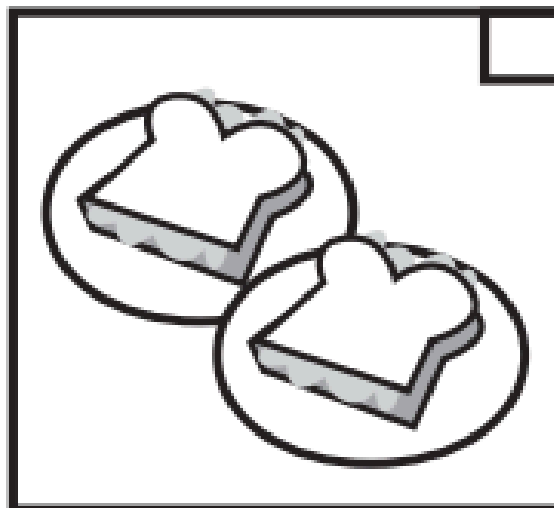
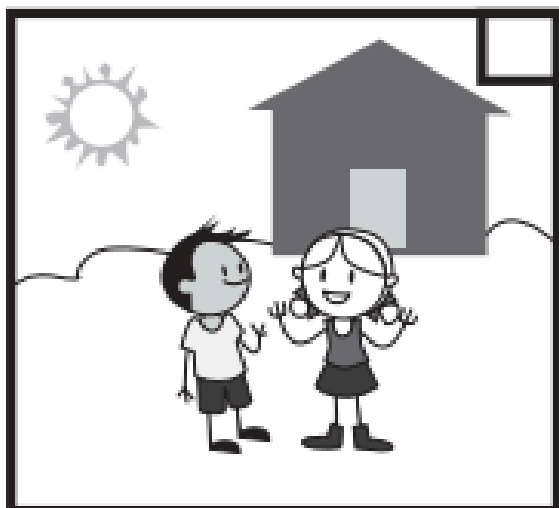
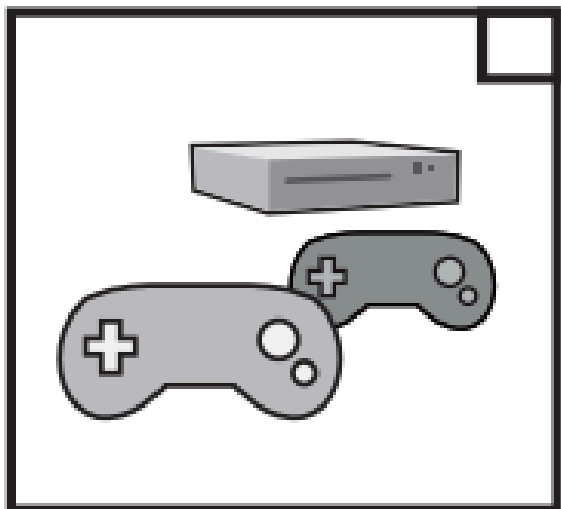
Sommige plaatjes hebben een vaste volgorde. Nummer.

Andere plaatjes kunnen wisselen. Zet een vraagteken.



3

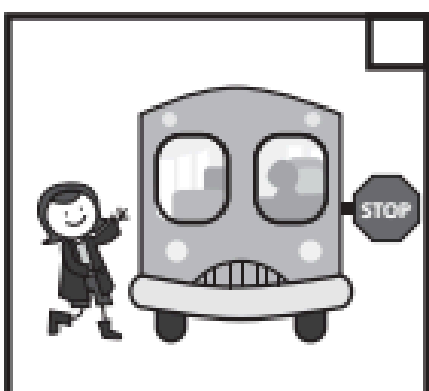
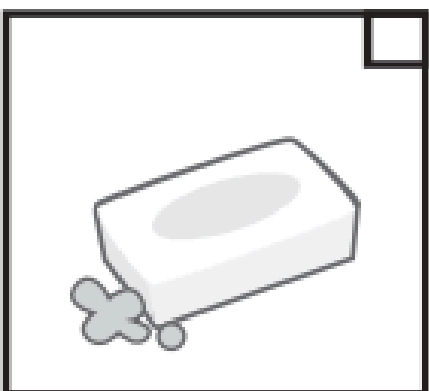
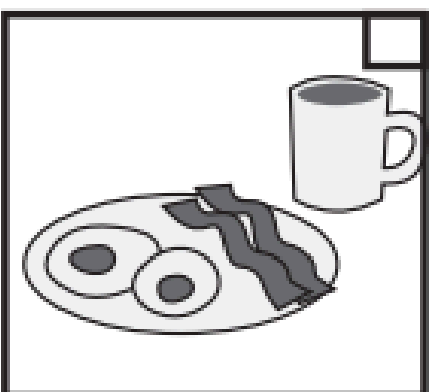
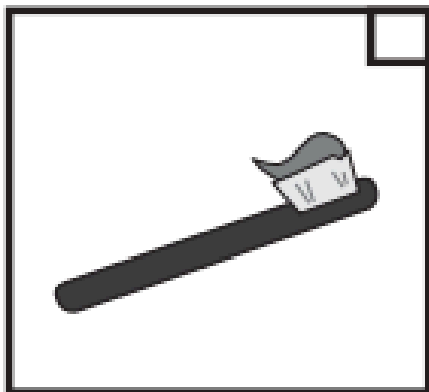
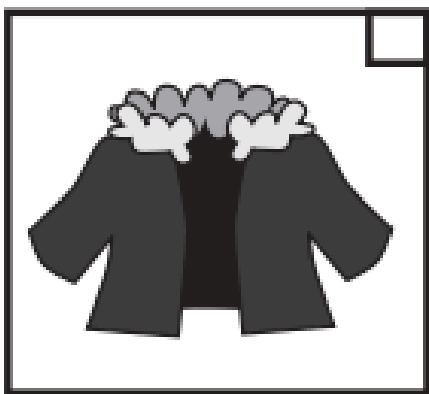
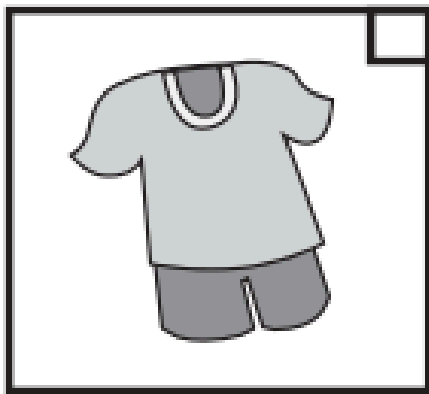
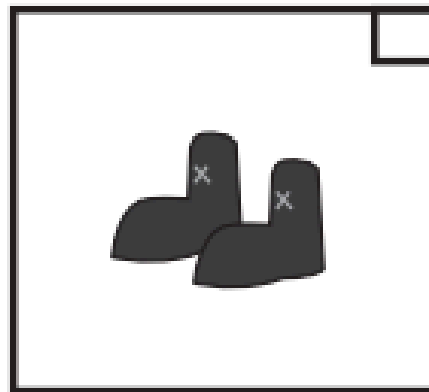
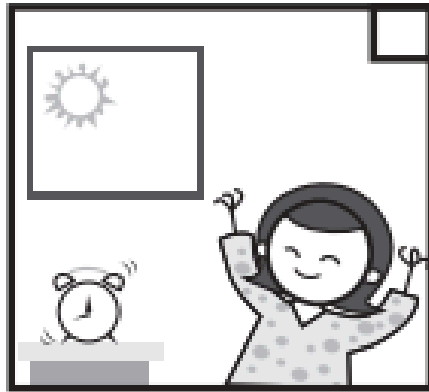
Sommige plaatjes hebben een vaste volgorde. Nummer.
Andere plaatjes kunnen wisselen. Zet een vraagteken.



4

Sommige plaatjes hebben een vaste volgorde. Nummer.

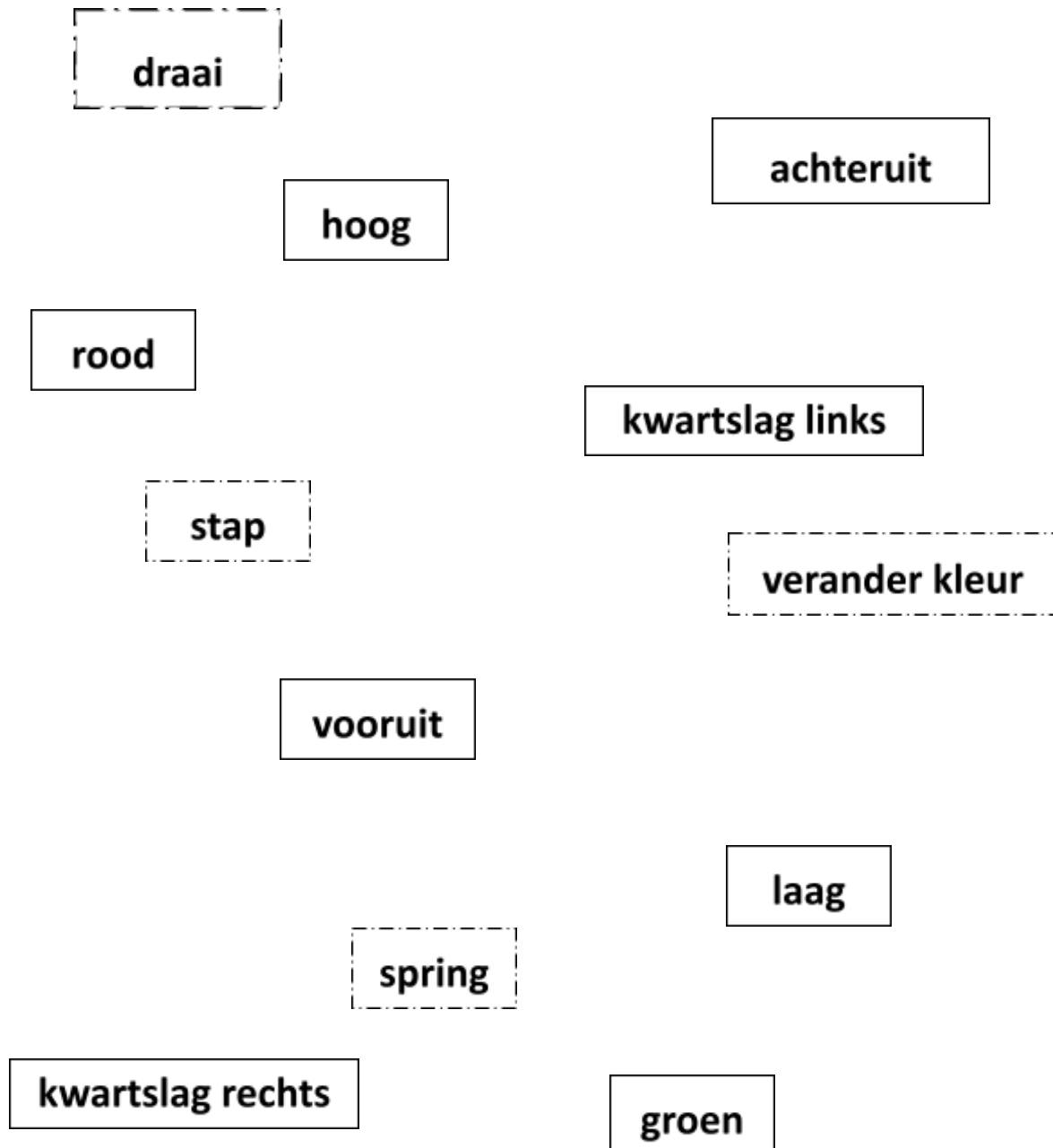
Andere plaatjes kunnen wisselen. Zet een vraagteken.



4. Commando's en variabelen

Geef eerst alle commando's een ander kleurtje.

Bij elk commando horen 2 kaartjes. Geef ze dezelfde kleur als het commando.



5. Gebeurtenissen



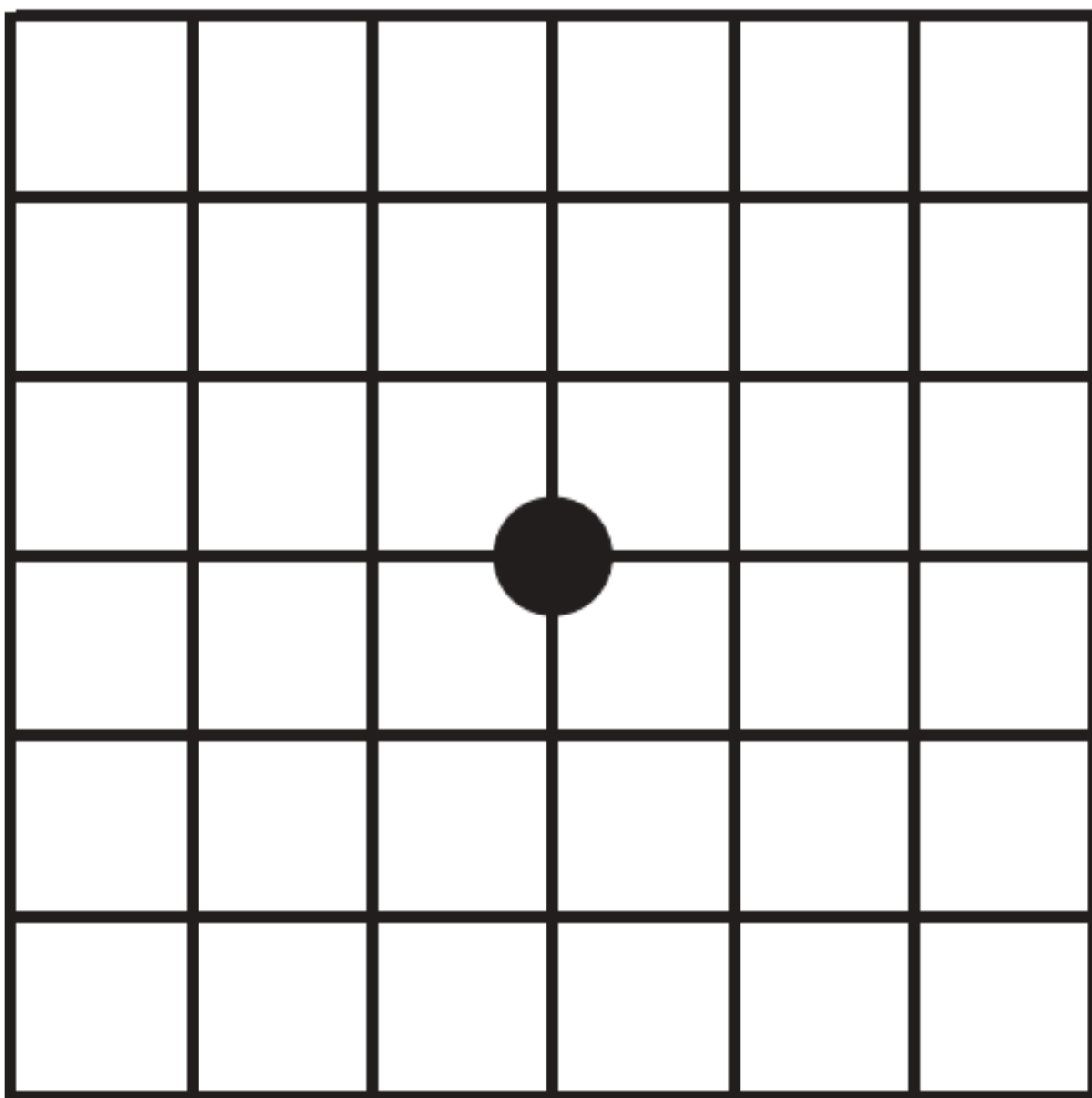
Teken de weg!

klappen

stampen

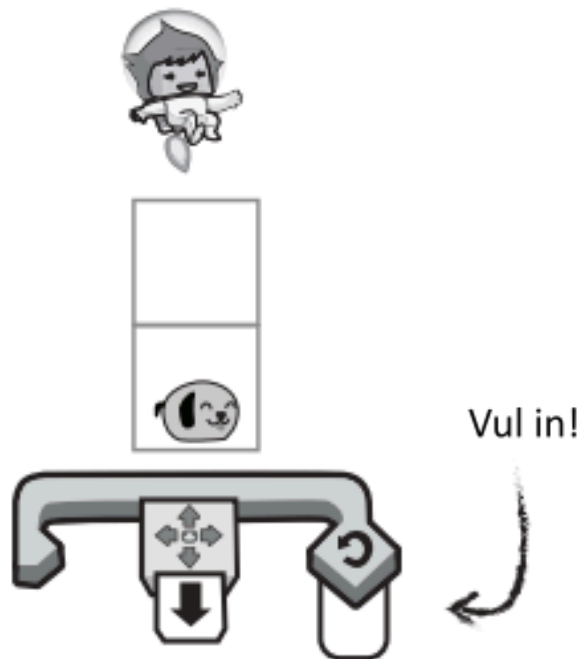
fluiten

lichten aan/uit

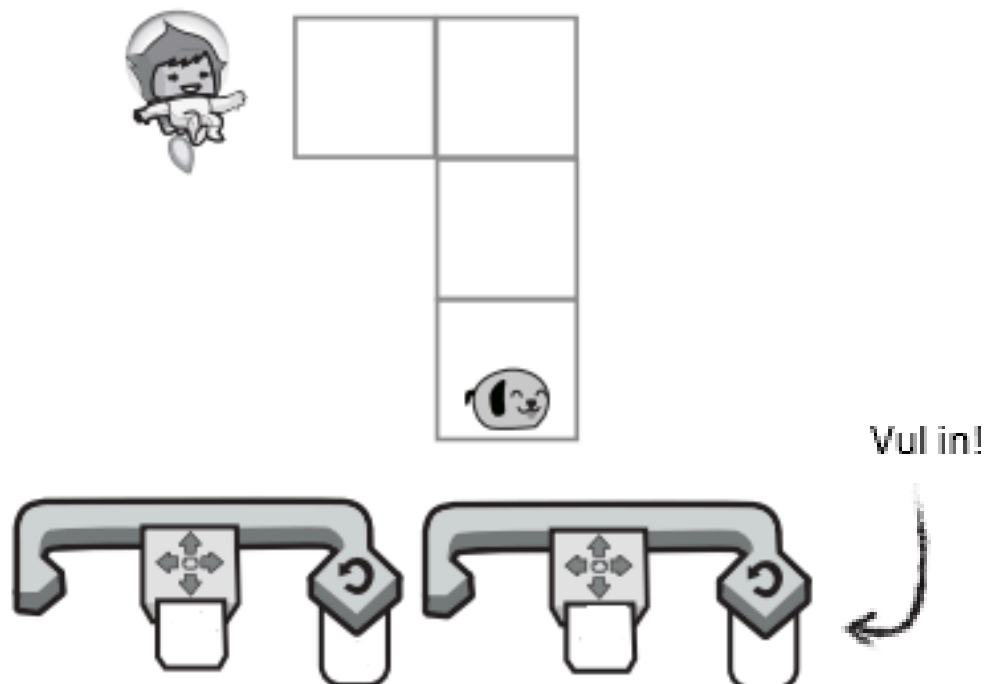


6. Lussen

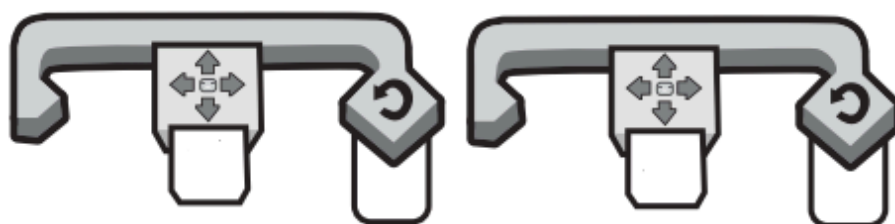
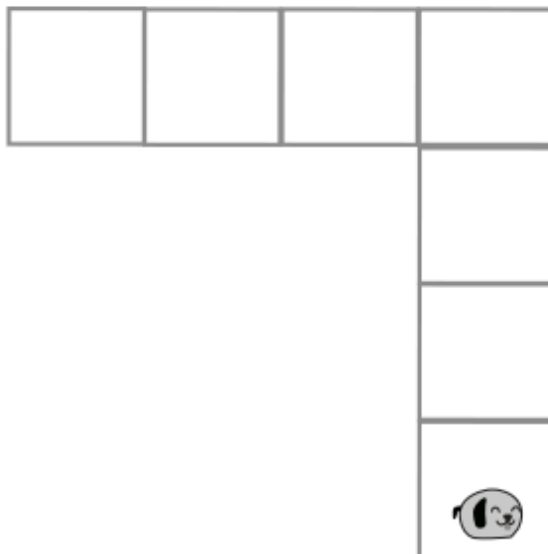
1



2



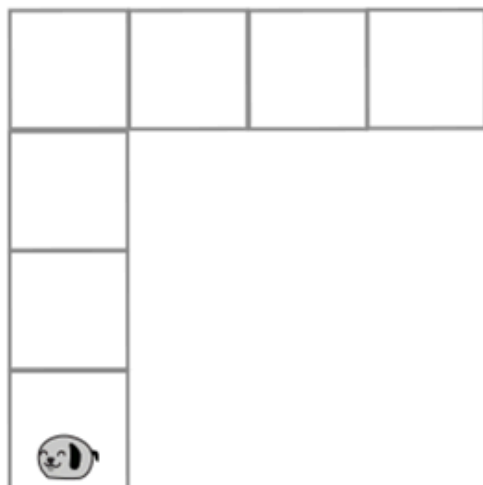
3



Vul in!



4



Vul in!



7. Efficiëntie

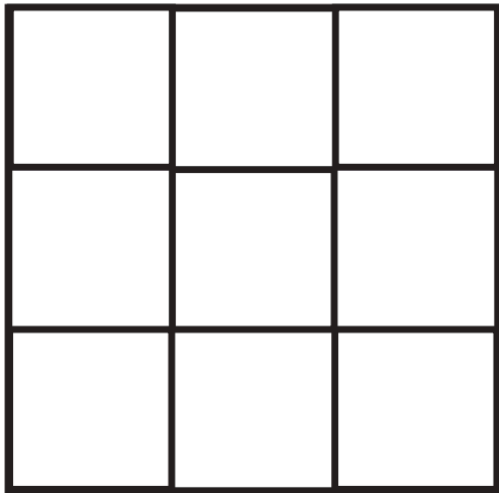
Ontwerp een tapijt.

Kleuren gebruiken kost veel geld. Bespaar.

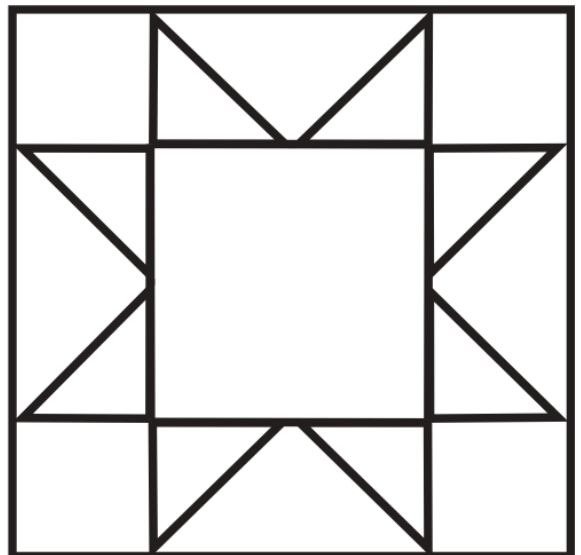
Zorg dat naast elkaar liggende vakken een andere kleur krijgen.

Gebruik zo weinig mogelijk verschillende kleuren.

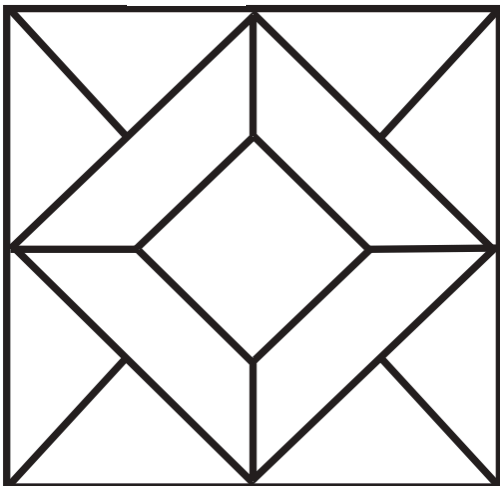
①



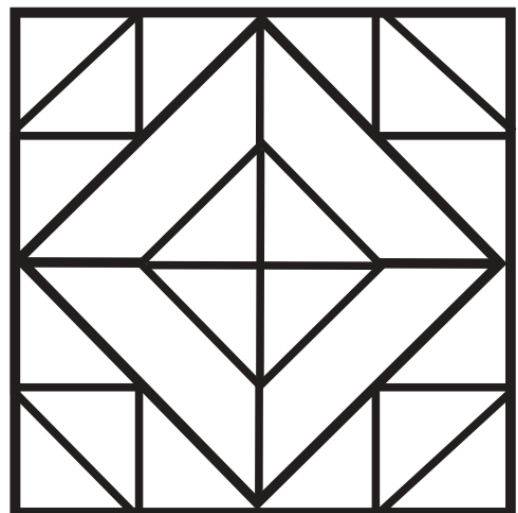
②



③



④



8. Condities en logische operatoren

Kleur hieronder het bolletje rood of groen.



Omcirkel één van de 2 tekentjes hieronder.



Vul eerst je kaartje in met getallen van 1 tot en met 20. Je mag zelf kiezen waar je welk getal schrijft, maar elk getal mag maar 1 keer voorkomen!

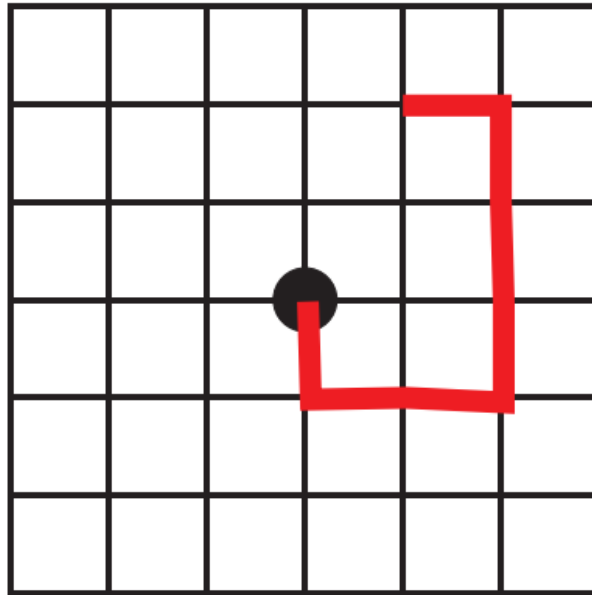
B I N G O

9. Schrijf een programma.

1

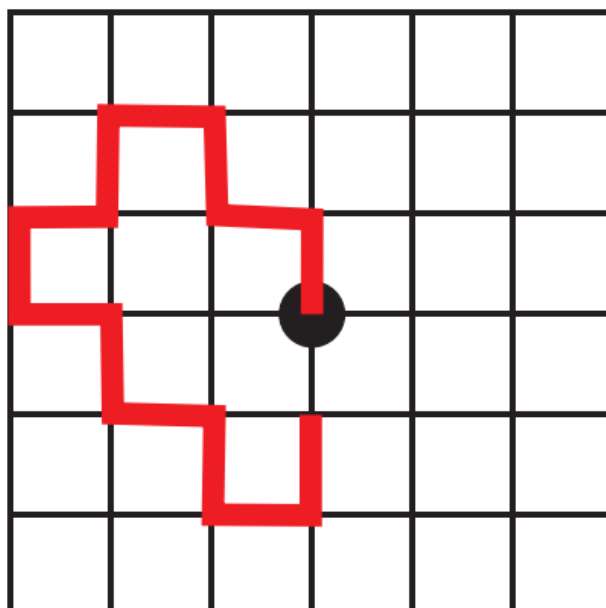
Stap:

Herhaal: $(\dots)_x$



Mijn programma:

2



Mijn programma:

