Meeloopdag IT

- Jouw eerste code
- Flow Control
- Variabelen
- Klaar
- Kraak de code

Jouw eerste code

Computer code

image-1681546689394.png

Voor deze opdracht gaan we code maken die we via een website kunnen testen. De taal die we gebruiken is LUA, maar dat is niet zo belangrijk omdat de meeste computertalen heel erg veel op elkaar lijken.

Ga naar: https://www.lua.org/cgi-bin/demo

Typ het volgende programma van twee regels op de website in en druk op run:

```
print("Hallo")
print("Ik ben de computer en ik spreek LUA")
```

Druk op run en je ziet het resultaat:

image-1681475595555.png

Het programma wordt regel voor regel uitgevoerd. Eerst regel 1 en dan regel 2.

Opdracht

Voeg zelf een regel toe aan deze code. Verzin zelf een tekst en zorg ervoor dat de tekst op de derde regel wordt afgedrukt.

Inleveren

Bewaar je screenshot en laat dat aan het eind van de les aan je host zien.

Flow Control

*Flow contro*l is een moeilijk woord voor de code die ervoor zorgt in welke volgorde je code wordt uitgevoerd.

Standaard worden de regels code één voor één uitgevoerd. Eerst de eerste regel, dan de tweede, enzovoorts.

Maar we kunnen met de code de volgorde ook aanpassen. Je kunt bijvoorbeeld aan het eind van het programma zeggen dat de code door moet gaan op regel 1. Dat ziet er zo uit:

```
::begin::
print("Hallo")
print("Ik ben de computer en ik spreek LUA")
goto begin
```

Op regel 1 zetten we een label, we geven deze regel een naam. Dan voeren we de code op regel 2 en 3 uit. En als we klaar zijn dan staar er op regel 4 dat de code door moet gaan op de regel met de naam ::begin::

Opdracht

Wat doet deze code? Voer de code uit. Als je de code uitvoert dan staat er de tekst "Your program was aborted" (jou programma is afgebroken), waarom is dat?

Dus leg uit wat je code doet en waarom die wordt afgebroken.

Inleveren

Een document waarin je in eigen woorden uitlegt wat het programma doet en waarom het programma is afgebroken. Je mag overleggen met elkaar, maar je moet je eigen document maken. Bewaar je document en laat dat aan het eind van de les aan je host zien.

--

Variabelen

Een variabele in een programmeertaal wordt gebruikt om een waarde op te slaan die later kan worden gebruikt of gewijzigd. Het is een soort container (of doosje) waarin je gegevens kan opslaan, zoals een getal, een tekst, of een object.

image-1681476608665.png

Stel je wilt de computer laten onthouden dat de jouw naam Bob is en dat jij 35 jaar oud bent. Dan kun je twee variabelen maken, *name* en *age,* in de variabele *name* stop je dan de waarde Bob en in de variabele *age* stop je dan de waarde 35.

De naam (*name* en *age*) kan je in je code zelf kiezen.

In LUA

```
name="Max Bisschop"
age=35
```

Als je deze code uitvoert dan gebeurt er niets. Dat komt omdat er geen output is. Je drukt niets af zoals in de vorige opdrachten.

Opdracht

Bedenk twee eigen variabele en geef die een waarde.

Druk vervolgens de twee variabelen af.

Inleveren

Screenshot van je *gehele* browser met de opdracht.

Voorbeeld

image-1681477008155.png

Meeloopdag

Bewaar je screenshot en laat dat aan het eind van de les aan je host zien.

Klaar

Gefeliciteerd je hebt de eerste drie opdrachten van onze opleiding gedaan.

Hoe vond je het?

Wil je meer?

Kijk dan op: https://www.roc.ovh/books/wat-is-programmeren daar staat de hele module!

We hopen dat je het leuk vond en dat we jouw volgend jaar bij ons als student kunnen inschrijven.

Succes met het afronden van je huidige opleiding!

Kraak de code

Kort spel

Duur:	10 tot 15 minuten

Het doel is om samen te overleggen over de juiste strategie.

Opdracht

- Je mag **drie gesloten vragen stellen**.
- Overleg met de groep welke vraag je stelt, stel die vraag
- Schrijf wat jij denkt dat de code is.

image.png