

Vorige lessen

- De 2 structuren
 - TOP/DOWN (boomstructuur)
 - Control flow (controle structuur)
- Simultane acties
 - Alice “Do together”
- Iteratie (herhaling)
- Events (gebeurtenissen)
- Methods (methodes)

Variabelen

- Wat is een variabele ?
 - Informatie opslaan
 - Later gebruiken

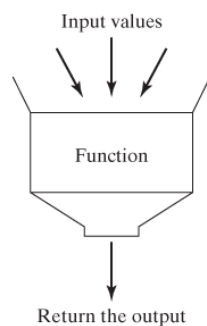
Functies

- Methods vs Functions
 - Wat is en doet een methode ?
 - Wat is het verschil ?
- Definitie
 - Een functie is een reeks instructies die een waarde ophalen of berekenen en teruggeven zonder daarmee de staat van de wereld te beïnvloeden tenzij één van de instructies een methode oproept.

Functies

- Hoe gaan we functies gebruiken ?
 - Input → Verwerking → Output
 - Parameters

Functies



Functies

- Wanneer functies gebruiken ?
 - Runtime (looptijd)
 - Voorbeelden van functies in Alice
 - Time (tijd)
 - Square root (vierkantswortel)
 - Andere ?
- Oefening
 - Rollende bal

Booleaanse functies

- Wat is een booleaanse functie ?
 - True or False

Controle in de uitvoering

- Booleaanse logica
 - George Boole
 - 1 of 0, juist of fout, waar of onwaar
 - Booleaanse functies
 - Geven “true” of “false terug
 - Voorwaardelijke selectie
 - If/else

Voorwaardelijke selectie

- Ja/Nee vraag
- Vb.
 - If temperatuur < 18° C (booleaanse functie)
 - Verwarm lokaal
 - Else
 - Doe niets
- Relationale operatoren
 - ==, !=, <, >, <=, >=, and, or, not
- Genest