**PROGRAMMEER JE KLASGENOOTJE**

# Opdracht 1

Jullie gaan met je groepje een computerprogramma schrijven.

Kies iemand uit jullie groepje die geprogrammeerd wil worden.

Je bedenkt met je groepje een handeling die je stap voor stap uit gaat schrijven.

Denk bijvoorbeeld aan het inschenken van een glas water of het legen van de prullenbak.

**Algoritme**

Zonder het vooraf uit te proberen bedenken jullie welke **statements** er achter elkaar uitgevoerd moeten worden om tot een foutloos **algoritme** te komen.

**Debuggen**

Nadat het algoritme gemaakt is gaan we de code testen.

Start met het programmeren van de gekozen leerling en onderzoek of de code correct is.

De foutjes in de code mogen nu verbeterd worden (**debuggen**).

Programmeer nu ook eens iemand uit een ander groepje te programmeren.

# Opdracht 2

Beschrijf hoe jullie proces verlopen is. Gebruik hierbij de woorden **statement(s)** – **algoritme** en **debuggen**.

* Wat ging er goed?
* Waar moeten we in het vervolg rekening mee houden?
* Waar liepen jullie vast en hoe hebben jullie dat probleem opgelost?
* Was het lastiger om iemand uit een ander groepje te programmeren?

Waarom wel of waarom niet?

* Hoe verliep de samenwerking?
* Enz.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| statement |  |  |  |  |  |  |  |  |
| correct |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| statement |  |  |  |  |  |  |  |  |
| correct |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |
|   |   |
|   |